



MINISTERUL
EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII



LA
STRADA
Moldova

SIGURANȚA COPIILOR ÎN MEDIUL ONLINE

Ghid pentru cadrele didactice
din învățământul primar

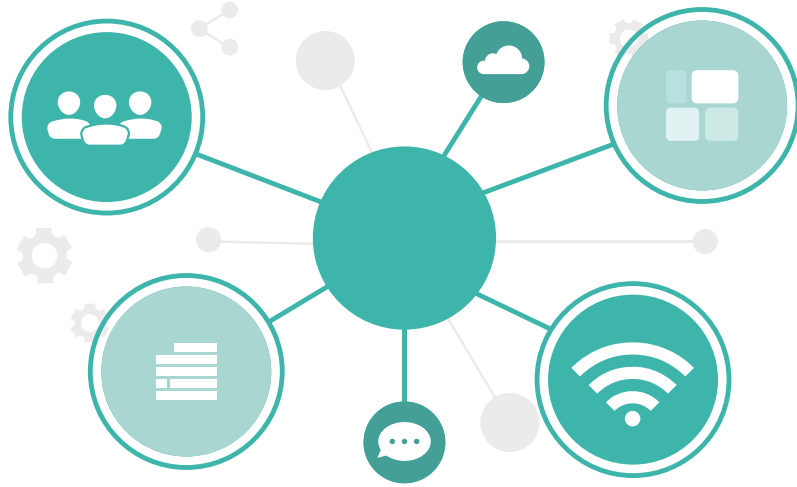


Chișinău, 2021

SIGURANȚA COPIILOR ÎN MEDIUL ONLINE

Ghid pentru cadrele didactice din învățământul primar

Chișinău, 2021



Prezentul material constituie suport didactic pentru cadrele didactice care desfășoară activități curriculare cu elevii la subiectul siguranței copiilor online. Conținutul Ghidului „*Siguranța copiilor în mediul online*” poate fi util în desfășurarea activităților în cadrul disciplinelor școlare, precum sunt educația tehnologică, dezvoltarea personală sau educația pentru media. Cadrele didactice pot utiliza acest Ghid și pentru planificarea și desfășurarea activităților extra-curriculare cu elevii despre siguranța copiilor în mediul online.

Echipa de lucru:

Daniela STATE, master în științe ale educației, formator național, lector USM, grad didactic superior.

Cristina DELIU, master în științe ale educației, coordonatoare activități educaționale, Centrul Internațional „La Strada”.

Recenzenți:

Angela GLOBA, doctor, conferențiar universitar, Universitatea de Stat din Tiraspol.

Coordonatori:

Elena BOTEZATU, directoare executivă, Centrul Internațional „La Strada”.

Angela PRISĂCARU, consultant principal Direcția Învățământ General, Ministerul Educației și Cercetării, profesor de Informatică, grad didactic superior.

Pentru informații suplimentare despre prezenta publicație, ne puteți contacta:

AO Centrul Internațional „La Strada”

MD-2012, CP 259, Chișinău.

Republica Moldova

Tel: (+373) 22 23 49 06

Fax: (+373) 22 23 49 07

E-mail: office@lastrada.md, www.lastrada.md

Cuprins

| | |
|---|-----------|
| CAPITOLUL I. SIGURANȚA ÎN MEDIUL ONLINE | |
| ÎN CONTEXTUL PROCESULUI EDUCAȚIONAL | 6 |
| I.1. Conceptul de siguranță în mediul online | 6 |
| I.2. Educația pentru siguranța online în clasele primare | 7 |
| I.3. Competențele de navigare în siguranță la vârsta școlarului mic | 8 |
| I.4. Structura Ghidului și a lecțiilor/activităților despre siguranța online | 10 |
| I.5. Desfășurarea activităților recomandate în cadrul disciplinelor din curriculumul invariabil/variabil și a celor opționale care conțin subiecte cu tematica siguranței online | 12 |
| I.6. Utilizarea fișelor de lucru în activitățile cu elevii | 16 |
| I.7. Sugestii de evaluare a elevilor în cadrul lecțiilor/activităților cu tematica siguranței online | 17 |
| CAPITOLUL II. CONȚINUTURI RECOMANDATE ÎN ACTIVITATEA CU ELEVII CLASELOR PRIMARE | 22 |
| II.1. Lecția 1. Mediul online și utilizatorii | 22 |
| <i>II.1.1. Sugestii metodologice privind proiectarea și desfășurarea activităților în clasele I, II, III, IV</i> | 27 |
| <i>II.1.2. Anexe pentru lecția/activitatea „Mediul online și utilizatorii”</i> | 30 |
| II.2. Lecția 2. Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite | 35 |
| <i>II.2.1. Sugestii metodologice privind proiectarea și desfășurarea activităților în clasele I, II, III, IV</i> | 40 |
| <i>II.2.2. Anexe pentru lecția/activitatea „Imagini bune. Imagini rele”</i> | 44 |
| II.3. Lecția 3. Imaginea mea online | 47 |
| <i>II.3.1. Sugestii metodologice privind proiectarea și desfășurarea activităților în clasele I, II, III, IV</i> | 52 |
| <i>II.3.2. Anexe pentru lecția/activitatea „Imaginea mea online”</i> | 55 |
| II.4. Lecția 4. Prietenii din mediul online | 57 |
| <i>II.4.1. Sugestii metodologice privind proiectarea și desfășurarea activităților în clasele I, II, III, IV</i> | 61 |
| <i>II.4.2. Anexe pentru lecția/activitatea „Prietenii în mediul online”</i> | 63 |
| II.5. Lecția 5. Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online | 65 |
| <i>II.5.1. Sugestii metodologice privind proiectarea și desfășurarea activităților în clasele I, II, III, IV</i> | 69 |
| <i>II.5.2. Anexe pentru lecția/activitatea „Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online”</i> | 71 |
| Resurse | 75 |

Drag învățător,

Internetul și tehnologiile au creat noi provocări pentru elevii Dvs., ceea ce a schimbat în ultimii ani paradigma educației în sarcina de dezvoltare a competențelor elevilor. Odată cu apariția unor noi riscuri și pericole în mediul virtual, sarcinile și finalitățile educației au fost extinse și pe dimensiunea online, astfel încât să asigure dezvoltarea unui sistem de competențe ce permite participarea activă a copilului în activități virtuale, într-un mod pozitiv și sigur.

Subiectele ce vizează educația digitală, utilizarea tehnologiilor informaționale și de comunicație în siguranță ori siguranța online sunt incluse în Curriculum la mai multe discipline și sunt recomandate pentru a fi abordate în activități extra-curriculare. Întrucât sarcina de proiectare didactică într-un domeniu nou și destul de sensibil este una complicată, am elaborat prezentul Ghid, care e adresat tuturor cadrelor didactice ce activează în treapta primară de învățământ și desfășoară activități cu elevii despre siguranța online. Scopul Ghidului „Siguranța copiilor în mediul online” este de a Vă oferi suport și ghidare, prin a pune la dispoziție repere metodologice și sugestii de aplicare în practică a unităților tematice recomandate pentru copiii din ciclul primar de studii.

Acest instrument de lucru a fost conceput astfel încât să corespundă prevederilor Curriculumului și scontează următoarele obiective:

- crearea unei viziuni comune în rândul tuturor cadrelor didactice asupra siguranței online și aspectelor care trebuie abordate în lucrul cu copiii;
- promovarea abordării centrate pe dezvoltarea abilităților de gândire critică a copiilor în mediul online;
- a oferi sprijin în desfășurarea activităților curriculare și extra-curriculare privind siguranța online, prin furnizare de conținut divers și interactiv, adaptat vârstei și nevoilor copiilor.

Dezvoltarea comportamentelor sigure în mediul online este realizată în baza principiului integrat, la toate disciplinele școlare, în contextul formării la elevi a competențelor-cheie. Prin urmare, prezentul Ghid va oferi exemple de activități de învățare și sugestii metodologice care depășesc aria curriculară și pot fi aplicate în activitățile extra-curriculare și extra-școlare.

Unitățile de conținut propuse sunt orientate spre dezvoltarea unui șir de competențe necesare prevenirii diferitelor tipuri de riscuri online pentru bunăstarea copilului. La formularea acestora s-a ținut cont de prevederile cadrului legal național, ce stabilește profilul absolventului nivelului primar de învățământ ca o persoană care posedă un sistem de finalități ce conduc progresiv elevii spre dobândirea/formarea/dezvoltarea competențelor specifice. Și care includ cunoștințe, abilități, atitudini și valori, ce permit participarea activă a individului la viața socială și economică (Codul Educației al Republicii Moldova, art. 11, alin. (1)), dar și de vasta experiență a statelor europene din rețeaua INSAFE, care în ultimii 20 ani desfășoară activități de prevenire a riscurilor online prin abordarea sistemică a subiectului în procesul educațional.

Ghidul include un set de scenarii didactice, care au fost aplicate în ultimii ani de sute de cadre didactice în activitățile cu elevii și s-au dovedit a fi interesante, potrivite pentru categoria de vârstă recomandată și de mare utilitate. Ne dorim că ele să vă faciliteze activitatea didactică, pentru a vă fi mai ușor în planificarea didactică pe care o realizați. Totodată, venim cu unele sugestii și recomandări de adaptare a conținutului la nevoile și interesele copiilor, reieșind din specificul de vârstă a clasei, experiența copiilor de utilizator online, nivelul de informare al copiilor despre eventuale pericole și riscuri în mediul online.

CAPITOLUL I.

SIGURANȚA ÎN MEDIUL ONLINE

ÎN CONTEXTUL PROCESULUI EDUCAȚIONAL

I.1. Conceptul de siguranță în mediul online

Conceptul de siguranță în mediul online este unul relativ nou. Încă în anii '90, când au început să se contureze niște tendințe noi în comportamentele persoanelor care manifestau atitudini abuzive față de copii, organizații guvernamentale și neguvernamentale din Europa au pus problema identificării unor soluții, prin care copiii să fie protejați de astfel de tentative, dar și de impactul conținuturilor online, atât de accesibile pentru ei în mediul online. Astfel, educația a devenit unul dintre cei mai importanți piloni în prevenirea diferitelor forme de abuz online și pregătirea copiilor pentru interacțiunea cu lumea virtuală.

În mai multe state europene, siguranța online capătă tot mai insistent o perspectivă educațională. Comisia Europeană, propunând un Cadru de referință pentru Competența digitală a cetățenilor, face referință la 5 domenii de bază ce reflectă și siguranța online.

La nivel de definire și înțelegere a conceptului de „siguranță online” există deseori confuzii, dat fiind faptul că termenul de „siguranță online” este semantic foarte aproape de alți termeni, cum ar fi „securitate online”, „securitate cibernetică”, dar cu referire totuși la aspecte diferite ale lumii virtuale. În literatura de specialitate, dar și în practicile educaționale internaționale, **securitatea online** și **siguranța online sunt două concepte diferite**, deși au unele elemente comune. Detalii despre distincția între aceste două noțiuni sunt indicate în Tabelul 1¹.

Tabelul 1. „Securitatea online” versus „Siguranța online”

| | Securitatea online | Siguranța online |
|-------------------|---|--|
| Definiția | Un set de măsuri întreprinse pentru a asigura protecția datelor, informațiilor și dispozitivelor unei persoane. | Un set de măsuri întreprinse pentru a proteja o persoană de conținut dăunător online și activități riscante. |
| Scopul | Protecția datelor, informațiilor, dispozitivelor unei persoane. | Protecția integrității fizice, emoționale, sexuale a unei persoane în mediul online. |
| Riscuri specifice | Spargerea de rețele cu bază de date și informații secrete ² , <i>malware</i> ³ , atac cibernetic care intenționează să redirecționeze traficul către un alt site fals, înșelăciune electronică ⁵ , spam ⁶ . | Hărțuirea online, schimbul de fotografii sau mesaje cu caracter sexual, șantajul sexual, ademenirea copilului în scopuri sexuale, accesarea conținutului nepotrivit vârstei etc. (riscuri de contact, de conduită, de conținut). |



¹ Siguranța online a elevilor în procesul educațional la distanță (soros.md)

² În engleză – Hacking (conform <https://dexonline.ro/definitie/hacking>).

³ Malware – software rău intenționat (conform https://ro.wikipedia.org/wiki/Software_r%C4%83u_inten%C8%9Bionat).

⁴ În engleză – Pharming (conform <https://educalingo.com/ro/dic-en/pharming>).

⁵ Înșelăciune electronică (în engleză – phishing) – o formă de activitate infracțională care constă în obținerea unor date confidențiale, cum ar fi date de acces pentru aplicații de tip bancar, aplicații de comerț electronic sau informații referitoare la carduri de credit, folosind tehnici de manipulare a datelor identității unei persoane sau a unei instituții (conform https://ro.wikipedia.org/wiki/%C3%8Een%C8%99el%C4%83ciune_electronic%C4%83).

⁶ Spam – proces de expediere a mesajelor electronice nesolicitate, de cele mai multe ori cu caracter comercial de publicitate pentru produse și servicii dubioase în industria e-marketingului și de proprietarii de situri pornografice (conform <https://ro.wikipedia.org/wiki/Spam>).

| | | |
|------------------------------|---|--|
| Soluții | Instalarea programelor anti-virus, crearea unor parole sigure pentru conturile online, programe software etc. | Cultivarea abilităților sociale, emoționale, de comunicare în mediul online. |
| Aspecte abordate în educație | Conștientizarea amenințărilor și atacurilor cibernetice. Implementarea practicilor de securitate cibernetică. Eticheta în lumea virtuală. Cum să devii cetățean responsabil digital etc. | Cum să construiești relații pozitive în spațiul online. Cum să îți dai seama dacă utilizezi în exces tehnologiile digitale. Cum să ai grijă de reputație online. Conștientizarea riscurilor (de siguranță online) în mediul online. Dezvoltarea abilităților de comunicare online, Dezvoltarea empatiei și abilităților emoționale etc. |

(Sursa: Studiul „Cyber safety and security education”)⁷

Astfel, Securitatea online vizează măsurile de ordin tehnic ce vor fi întreprinse de către un utilizator cu scopul securizării dispozitivului folosit de programe malițioase sau securizării tehnice a platformelor și instrumentelor web utilizate (parole, restricții, filtre aplicate etc.). Securitatea cibernetică este deseori utilizată în contextul securității online și vizează măsurile de ordin tehnic ce vor fi întreprinse cu scopul prevenirii afectării sistemelor informatice, precum și a datelor transmise prin intermediul acestora. Siguranța online a copilului reiese din alt scop – protecția în mediul online și vizează protejarea împotriva riscurilor pentru integritatea fizică, emoțională și sexuală a copilului în spațiul online.

Dacă în cazul primelor două concepte definite ne referim la cunoștințe de ordin tehnic, care vizează prevenirea riscurilor unor atacuri cibernetice sau tentative a persoanelor rău intenționate de a sustrage informații despre un utilizator sau o instituție, în cazul siguranței online ne referim la abilități ale copiilor de a analiza critic interacțiuni cu conținuturi și utilizatori online, a manifesta respect și responsabilitate față de alți utilizatori, a evalua posibile riscuri pentru starea de bine atât proprie, cât și cea a altor utilizatori semeni.

1.2. Educația pentru siguranța online în clasele primare

În rândul copiilor cu vârsta cuprinsă între 9 – 11 ani, 45% se pot conecta întotdeauna la Internet și 27% se pot conecta deseori. Circa 8% dintre copiii de această vârstă s-au văzut în realitate cu persoane pe care le-au cunoscut în mediul online, iar 3% dintre copiii cu vârsta cuprinsă între 9 – 12 ani au declarat că în ultimele 12 luni au primit de la cineva online înregistrări video sau fotografii cu conținut sexual, imagini cu persoane dezgolite sau care fac sex. Experiențele copiilor de navigare în mediul online la vârsta școlarului mic ne vorbesc despre faptul că dispozitivele digitale devin parte a vieții copiilor de la vârste foarte fragede. Iar odată cu folosirea dispozitivelor și accesarea Internetului, fără a fi pregătiți cum să le folosească în siguranță, copiii sunt expuși diferitelor tipuri de riscuri specifice activităților online pe care le au.

⁷ Santhosh T, Dr. K. Thiyagu. Cyber safety and security education, 2019.

⁸ Datele prezentate reflectă rezultatele studiului „Cercetare despre experiențele online ale copiilor din Republica Moldova și riscurile la care se expun”. Centrul Internațional „La Strada”, 2021.

Rolul principal în prevenirea comportamentelor de risc în mediul online și creșterii gradului de reziliență a copilului în situații neplăcute, întâlnite pe online, revine formării de abilități. Principalii actori responsabili în formarea acestor abilități sunt familia și mediul școlar, cu părinții/tutorii și cadrele didactice. Educația pentru siguranța online în școală trebuie văzută ca un proces centrat pe elev de la prima treaptă de școlarizare, astfel ca, înaintând în vârstă și odată cu diversificarea activităților și intereselor în mediul online, elevul să posede setul de competențe necesare pentru a fi un utilizator activ, pozitiv și responsabil în mediul online.

În educația formală și non-formală copilului trebuie să-i fie formate valori, atitudini, abilități și cunoștințe în corespundere cu specificul de vârstă, gradul de înțelegere și nevoile sale. De la treapta primară copilul trebuie să învețe utilizarea eficientă și în siguranță a resurselor Internetului, fiind implicat în procesul educațional, dar și în scopuri și interese personale de a căuta informații, a crea conținuturi, a-și lărgi cercurile de comunicare, a fi parte a vieții grupurilor și comunităților virtuale. În ciclul primar, învățarea despre siguranța online trebuie să corespundă principalelor interese ale copiilor în mediul online:

- ✓ conținuturi online (căutare, accesare, creare);
- ✓ jocuri online (educative, de divertisment);
- ✓ comunicare (aplicații, platforme, jocuri).

Astfel, la învățarea despre comportamentele sigure în mediul online, în ciclul primar vor fi abordate următoarele elemente-cheie:

- ✓ rolul Internetului și reguli importante pentru utilizatorul copil;
- ✓ accesarea conținuturilor online;
- ✓ informații personale în mediul online;
- ✓ comportamente respectuoase față de alți utilizatori în mediul online;
- ✓ comunicarea cu persoane necunoscute în mediul online.

I.3. Competențele de navigare în siguranță la vârsta școlarului mic

În sistemele educaționale ale altor țări, dezvoltarea la copii a abilităților de navigare în siguranță în mediul online este parte a competenței digitale. În Republica Moldova competența digitală este una din cele 9 competențe-cheie, propuse de Codul Educației al Republicii Moldova, (art.11, alineatul (2)). Analiza complexă a ceea ce înseamnă să ai cunoștințe, abilități, atitudini și valori, în raport cu lumea virtuală, ne obligă, dar și ne permite să racordăm competențele copiilor de a naviga în siguranță în mediul online cu sistemul de competențe transversale din învățământul general și cu atributele generice ale viitorilor cetățeni.

- **Persoane cu încredere în propriile forțe.** Elevul învață să comunice constructiv și prietenos în mediul online cu alți utilizatori, poate distinge între bine și rău, între corect și greșit, ia decizii, solicitând opinii și sfaturi, manifestă respect și grijă pentru sine și cei din jur.
- **Persoane deschise pentru învățare pe parcursul întregii vieți.** Elevul învață despre utilizarea în siguranță a tehnologiilor informaționale și comunicaționale în ritmul dezvoltării/schimbării acestora: învață să-și gestioneze imaginea online și să folosească resursele Internetului în scopuri de valorificare a potențialului necesar pentru cooperare și comunicare, manifestă curiozitate pentru a afla lucruri noi, își exprimă opinia cu privire la modalitățile de învățare la care este expus, descrie situații de învățare informală cu care se întâlnește în viața cotidiană.

- **Persoanele active, pro-active, productive, creative și inovatoare.** Elevul învață să analizeze critic conținutul online cu care interacționează, să colaboreze eficient cu alți utilizatori online, fiind implicat în activități de învățare și divertisment, cunoaște și aplică reguli ale unui mod de viață sănătos, cunoaște și aplică regulile de comunicare corectă și eficientă în diverse contexte, participă cu interes la activități comune cu semenii lui, identifică probleme legate de viața cotidiană și de învățare, solicită și oferă ajutor la rezolvarea acestora.
- **Persoanele angajate civic și responsabile.** Elevul dezvoltă caracteristicile unui cetățean digital responsabil, cunoaște drepturile fundamentale ale copilului și responsabilitățile asociate fiecărui drept, observă probleme cotidiene cu care se confruntă familia lui, vecinii, colegii de clasă, manifestă interes pentru problemele persoanelor aflate în dificultate, manifestă interes și respect pentru valorile și opiniile altor persoane.

Reieșind din practicile și interesele copiilor în mediul online la treaptă școlară primară și a tematicilor propuse spre discuție în prezentul Ghid, identificăm următoarele competențe specifice pentru această etapă de vârstă în ciclul primar, ce vin să reflecte atât competențele transversale, cât și competențele specifice pentru învățământul primar.

Tabelul 2. Conținuturi și unități de competență

| | Conținuturi | Unități de competențe |
|---|---|---|
| 1 | Mediul online și utilizatorii | 1.1. Explicarea termenului <i>identitatea online</i> . 1.2. Stabilirea modului în care activitățile din mediul online creează o identitate a utilizatorului. 1.3. Identificarea motivelor pentru respectarea regulilor de utilizare a platformelor online. 1.4. Distingerea diferențelor dintre identitatea online și identitatea unui om în viața reală. |
| 2 | Imagini bune. Imagine rele/ nepotrivite | 2.1. Exemplificarea și descrierea tipurilor de conținuturi în mediul online. 2.2. Stabilirea acțiunilor ce vizează conținuturile în mediul online. 2.3. Clasificarea conținuturilor în mediul online. 2.4. Distingerea conținuturilor nepotrivite în mediul online. 2.5. Recunoașterea emoțiilor asociate conținuturilor vizualizate în mediul online. 2.6. Explicarea premiselor apariției unor conținuturi nepotrivite în mediul online. 2.7. Identificarea avantajelor implicării părinților pentru setarea filtrelor de conținut și a programelor de control parental. 2.8. Adoptarea unui comportament prudent în cazul accesării conținuturilor nepotrivite sau în cazul recepționării linkurilor cu conținut nepotrivit de la persoane necunoscute. |
| 3 | Imaginea mea online | 3.1. Recunoașterea caracteristicilor imaginilor/imaginii online. 3.2. Distingerea diferențelor dintre conținuturi online pozitive și conținuturi ce pot dăuna imaginii online. 3.3. Identificarea posibilelor riscuri în cazul utilizării imaginii online personale, precum și a altor utilizatori copii. 3.4. Stabilirea unor pași siguri pentru soluționarea problemelor legate de imaginea online. |



| | | |
|---|--|---|
| 4 | Prietenii în mediul online | <p>4.1. Descrierea avantajelor comunicării cu persoanele apropiate și prieteni, prin aplicații și platforme sociale.</p> <p>4.2. Stabilirea diferențelor dintre comunicare cu prietenii reali și comunicare cu prietenii cunoscuți sau necunoscuți din mediul virtual.</p> <p>4.3. Adoptarea unui comportament responsabil în mediul online, inclusiv comunicarea pozitivă și prietenoasă.</p> <p>4.4. Explorarea diferitelor practici de comunicare a copiilor cu persoane rău intenționate.</p> <p>4.5. Identificarea elementelor unei comunicări cu tentă sexuală.</p> <p>4.6. Argumentarea impactului implicării persoanelor de încredere pentru soluționarea unei probleme de comunicare online.</p> |
| 5 | Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online | <p>5.1. Identificarea comportamentelor prietenoase/neprietenoase față de alți copii în mediul online.</p> <p>5.2. Explicarea în cuvinte proprii a termenului <i>hărțuire în mediul online</i>.</p> <p>5.3. Recunoașterea stărilor emotive ale unui copil care este hărțuit în mediul online.</p> <p>5.4. Descrierea conținuturilor postate sau/și distribuite în mediul online, ce pot provoca anumite comentarii sau mesaje răutăcioase.</p> <p>5.5. Stabilirea necesității și modalităților de raportare a mesajelor, comentariilor, fotografiilor și secvențelor video ce reprezintă hărțuire în mediul online.</p> <p>5.6. Adoptarea unui comportament sigur și responsabil în vederea anticipării/stopării hărțuirii online.</p> <p>5.7. Argumentarea impactului implicării persoanelor de încredere și/sau a serviciilor specializate în cazurile de hărțuire în mediul online.</p> |

1.4. Structura Ghidului și a lecțiilor/activităților despre siguranța online

Ghidul „Siguranța copiilor în mediul online” este adresat în special cadrelor didactice, formatori ai dezvoltării armonioase a copiilor, ai stării lor de bine și ai unei calități superioare a vieții. El constituie un instrument util în realizarea activităților de siguranță online.

Ghidul conține 5 scenarii didactice cu o durată de 45 minute destinate organizării activităților cu elevii claselor primare. Fiecare scenariu propus conține un ansamblu de situații de învățare, probe ce-l vizează și pe cel ce studiază, și pe cel ce predă, oferind posibilitatea unui feedback, a unor posibilități de integrare în viața cotidiană, urmărind perfecționarea competențelor specifice domeniului siguranței online. Ghidul este conceput astfel încât să nu îngreuneze, prin concepție sau mod de predare, gândirea independentă a învățătorului, precum și libertatea acestuia de a alege și de a organiza activitățile de învățare în vederea atingerii obiectivelor propuse. Fiind planificată pentru 45 de minute, lecția/activitatea despre siguranța online urmează structura clasică a unei lecții, proiectată după modelul ERRE (Evocare - Realizarea sensului - Reflecția - Extensia).

Evocarea are drept obiectiv captarea atenției elevilor, provocarea interesului pentru abordarea subiectului. La necesitate, cadrul didactic va reactualiza cunoștințele acumulate în cadrul unei alte lecții/clase la care s-a discutat despre Internet și comportamente sigure în mediul online. La această etapă se stabilesc, de obicei, obiectivele învățării, care permit formarea cunoștințelor, abilităților și aptitudinilor

celor ce învață. Este necesară implicarea activă a elevilor în debutul lecției/activității, datorită căreia ei devin conștienți de propria lor gândire și siguranță.

Realizarea sensului este etapa în care cel ce învață vine în contact cu noile informații sau idei, în care se discută și se analizează diferite situații cu referire la subiectul discutat. Prin activitățile propuse la această etapă a lecției, elevii iau cunoștință de termenii noi, identifică acțiuni ce pot fi nesigure în mediul online și consecințele acestora. Această fază de învățare, prin diverse activități care sunt relevante pentru obiectivele stabilite, permite a influența elevii în scopul adoptării unor comportamente sigure.

Etapa *Reflecției* oferă posibilitatea consolidării/exersării cunoștințelor noi, provoacă elevii la diferite situații problemă pentru care aceștia vor identifica și propune soluții. Se recomandă a discuta anume la această etapă despre persoanele de încredere care pot interveni și ajuta un copil într-o situație neplăcută în mediul online. Etapa respectivă permite să aibă loc învățarea durabilă, caracterizată de schimbarea propriu-zisă ce permite formarea unui nou set de comportamente sau a unor convingeri noi.

Etapa *Extinderii* reflectă sistemul de cunoștințe, abilități și aptitudini, care permit formarea unor competențe și este nevoie de a le aplica în diferite situații de integrare. Sarcina acestei etape este de a implica elevii în condiții de integrare autentice, adică de a rezolva situații reale din viață. La această etapă, elevilor claselor I-II li se propune o situație/activitate simplă (cu un grad de dificultate scăzut), elementară, de durată mică, pentru a contura ideea lecției. Pentru elevii din clasele a III-a și a IV-a se propun studii de caz, elaborarea de proiecte individuale/în grup.

Realizarea lecțiilor/activităților după modelul ERRE oferă procesului de învățare un cadru facil de conectare a noului la ceea ce este deja cunoscut. Ghidați, elevii vor contura un stil propriu de învățare, care îi va ajuta să atingă noi performanțe, să-și dezvolte noi competențe.

Lecția prin cadrul ERRE organizează un proces de învățare mai bine înțeles de către elev și creează șansa de a fi într-adevăr un partener adevărat pentru cadrul didactic, acceptându-l și el ca partener. Prin parcurgerea etapelor din cadrul ERRE se poate demonstra posibilitatea de a obține rezultatul scontat al învățării sub formă de competențe.



1.5. Desfășurarea activităților recomandate în cadrul disciplinelor din curriculumul invariabil/variabil și a celor opționale care conțin subiecte cu tematica siguranței online

În tabelele de mai jos sunt indicate conținuturi curriculare specifice mai multor discipline școlare, care au tangențe cu subiectele despre siguranța online, propuse spre discuție cu elevii de la treapta școlară primară. Abordarea inter- și trans-disciplinară a subiectelor oferă atât reluarea discuțiilor, cât și evaluarea impactului activității abordate anterior, exersarea/aplicarea achizițiilor anterioare, individualizarea procesului de formare a comportamentelor sigure/sănătoase, analiza noilor experiențe trăite/auzite ale elevilor.

Tabelul 3. Conținuturi curriculare specifice unor discipline școlare pe clase

| Clasa I-a. | |
|---|--|
| Disciplina <i>Limba și literatura română</i>. Aria curriculară „Limbă și comunicare” | |
| <p>Competența specifică 3. Receptarea textelor literare și nonliterare</p> <p>Unități de conținut</p> <p><i>Scrisoare funcțională (copieri, transcrieri, dictări). Mesaj electronic scurt.</i></p> | <p>În cadrul modulului „Lumea digitală în extindere – Rețele și Internet” pot fi abordate subiecte cu referire la siguranța online.</p> <p>Resurse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● subiectul <i>Mediul online și utilizatorii</i>; ● subiectul <i>Comunicarea cu prietenii în mediul online</i>. |
| Disciplina <i>Educație tehnologică</i>. Modulul <i>Educația digitală</i>. Aria curriculară „Tehnologii” | |
| <p>Modulul <i>Ce e bine și ce e rău</i></p> <p>Unități de conținut</p> <p><i>Dispozitivul digital ne ajută să cunoaștem.</i></p> <p><i>Pericolele din spatele ecranului.</i></p> | <p>În cadrul discuției despre dispozitivul digital pot fi desfășurate activități de învățare despre ce este Internetul și cine sunt utilizatorii.</p> <p>Resurse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● subiectul <i>Mediul online și utilizatorii</i>. <p>În cadrul discuțiilor despre pericolele din spatele ecranului, racordând conținutul la discuțiile despre Internet, pot fi desfășurate activități despre imagini neplăcute din mediul online.</p> <p>Resurse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● subiectul <i>Imagini bune. Imagini rele</i>. |
| Disciplina <i>Dezvoltare personală</i>. Aria curriculară „Consiliere și dezvoltare personală” | |
| <p>Modulul <i>Securitatea personală</i></p> <p>Unități de conținut</p> <p><i>Atenție la persoanele necunoscute.</i></p> | <p>În cadrul discuțiilor despre persoanele necunoscute pot fi desfășurate activități și discuții despre prietenii online cunoscuți și necunoscuți.</p> <p>Resurse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● subiectul <i>Prietenii în mediul online</i>. |

Clasa II-a.

Disciplina *Limba și literatura română*. Aria curriculară „Limbă și comunicare”

Competența specifică 3. *Receptarea textelor literare și nonliterare*

Unități de conținut

Scriere funcțională (copieri, transcrieri, dictări). Mesajul electronic (la telefon sau computer, după posibilități).

În cadrul modului „Lumea digitală în extindere – Rețele și Internet” pot fi abordate subiecte cu referire la siguranța online.

Resurse:

- subiectul *Mediul online și utilizatorii*;
- subiectul *Comunicarea cu prietenii în mediul online*.

Disciplina *Dezvoltare personală*. Aria curriculară „Consiliere și dezvoltare personală”

Modulul *Securitatea personală*

Unități de conținut

Securitatea acasă și la școală.

În cadrul discuțiilor despre regulile importante pentru a fi în siguranță acasă și la școală, pot fi desfășurate activități ce se referă la accesarea Internetului și comunicarea cu alți utilizatori în mediul online.

Resurse:

- subiectul *Mediul online și utilizatorii*;
- subiectul *Prietenii în mediul online*.

Clasa III-a.

Disciplina *Limba și literatura română*. Aria curriculară „Limbă și comunicare”

Competența specifică 3. *Receptarea textelor literare și nonliterare*

Unități de conținut

Scriere funcțională (copieri, transcrieri, dictări). Mesaje scurte, mesaje scrise electronice (SMS); răspuns la mesaje.

În cadrul modului „Lumea digitală în extindere – Rețele și Internet” pot fi abordate subiecte cu referire la siguranța online.

Resurse:

- subiectul *Mediul online și utilizatorii*;
- subiectul *Comunicarea cu prietenii în mediul online*.

Disciplina *Educația tehnologică*. Modulul „Educația digitală”. Aria curriculară „Tehnologii”

Modulul *Lumea digitală în extindere - Rețele și Internet*

Unități de conținut

Unde se află informația digitală?

Internet, pagină web, program de navigare.

Vreau să știu mai multe, de unde să aflu? Primele experiențe de căutare web.

Acces interzis! Pericole ale navigării pe Internet.

În cadrul modului „Lumea digitală în extindere – Rețele și Internet” pot fi abordate un șir de subiecte cu referire la siguranța online.

Resurse:

- subiectul *Mediul online și utilizatorii*;
- subiectul *Comunicarea cu prietenii în mediul online*;
- subiectul *Imaginea mea online*;
- subiectul *Imagini bune. Imagini rele*.



Identitatea mea digitală – datele mele le cunosc doar eu!

Modulul *Gândim digital*

Unități de conținut

Adevărat sau fals în lumea digitală.

Condiții, selecții, acțiuni.

Personajul (eroul) învață să ia decizii corecte.

În cadrul modulului „Gândim digital” pot fi recapitulate principalele reguli despre siguranța online, propuse ca sfaturi de un erou/prieten cu care copiii s-au cunoscut în activitatea precedentă.

Disciplina Dezvoltare personală. Aria curriculară „Consiliere și dezvoltare personală”

Modul *Securitatea personală*

Unități de conținut

Riscurile jocurilor online. (Timp disponibil pentru jocurile online. Raționalitatea practicării. Deschiderea spre lucruri și persoane necunoscute).

În cadrul discuțiilor despre jocurile online se recomandă a aborda subiectul comunicărilor cu persoane necunoscute în aceste jocuri și situațiilor de cyberbullying ce pot apărea.

Resurse:

- subiectul: *Prietenii în mediul online;*
- subiectul: *Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online.*

Disciplina Educația pentru media (pentru clasele a III-a și a IV-a)

Modulul *Multimedia și noile medii în viața copilului*

Unități de conținut

Calculatorul – un mijloc modern de învățare. Utilizarea rațională a calculatorului.

Noile medii și site-urile pentru copii.

Rețelele sociale.

Siguranța online.

Modulul *Sănătatea micului consumator de produse media*

Unități de conținut:

Manipularea prin media.

Capcanele lumii virtuale și consecințele nefaste asupra sănătății fizice și emoționale a micului consumator.

În cadrul modulelor „Multimedia și noile medii în viața copilului” și „Sănătatea micului consumator de produse media” pot fi desfășurate mai multe activități despre siguranța online. Activitățile pot fi selectate, ținându-se cont de specificul temei. De exemplu. Lecția cu subiectul „Calculatorul – un mijloc modern de învățare. Utilizarea rațională a calculatorului” – activități generale despre Internet din cadrul lecției „Mediul online și utilizatorii”.

Resurse:

- subiectul: *Mediul online și utilizatorii;*
- subiectul: *Imagini bune. Imagini rele;*
- subiectul: *Prietenii din mediul online.*

Clasa IV-a.

Disciplina *Limba și literatura română*. Aria curriculară „Limbă și comunicare”

Competența specifică 3. Receptarea textelor literare și nonliterare

Unități de conținut

Scriere funcțională (copieri, transcrieri, dictări).

Mesajul electronic (la telefon sau computer, după posibilități).

În cadrul modulului „Lumea digitală în extindere – Rețele și Internet” pot fi abordate subiecte cu referire la siguranța online.

Resurse:

- subiectul *Mediul online și utilizatorii*.
- subiectul *Comunicarea cu prietenii în mediul online*.

Disciplina *Educația tehnologică*. Modulul „Educația digitală”. Aria curriculară „Tehnologii”

Modulul În permanentă căutare

Unități de conținut

Adresa Web – prima cunoștință.

De la pagină la pagină – navigăm inteligent.

Revenim la paginile preferate – memorăm adresele web.

Modulul Bune maniere și corectitudine digitală

Unități de conținut

Resursele digitale pe paginile Web – cine este proprietarul?

Folosim corect resursele digitale – ce-ar însemna asta?

Comunicăm împreună cu dispozitivele digitale – câteva reguli simple.

Din nou despre pericole – virușii informatici.

În cadrul discuțiilor despre paginile web, pot fi desfășurate activități despre cine este utilizatorul copil și cum acesta poate contribui la un Internet cu imagini bune.

Resurse:

- subiectul *Mediul online și utilizatorii*;
- subiectul *Imagini bune. Imagini rele*.

În cadrul discuțiilor despre folosirea corectă a resurselor digitale poate fi abordat subiectul conținuturilor sau al imaginilor din mediul online și cel al comunicărilor cu alți utilizatori în procesul folosirii dispozitivelor digitale de către utilizatorul copil.

Resurse:

- subiectul *Imagini bune. Imagini rele*;
- subiectul *Prietenii din mediul online*.

Disciplina *Dezvoltare personală*. Aria curriculară „Consiliere și dezvoltare personală”

Modulul Securitatea personală

Unități de conținut

Comunicarea online.

Consecințele negative ale creării, transmiterii, publicării și comentării unor materiale cu tentă sexuală pe Internet, a jocurilor periculoase, a programelor malware.

În cadrul discuțiilor despre comunicările online, este importantă abordarea subiectului imaginilor bune și imaginilor rele, precum și a comunicărilor cu persoane necunoscute din mediul online.

Resurse:

- subiectul *Imagini bune. Imagini rele*;
- subiectul *Prietenii din mediul online*.

1.6. Utilizarea fișelor de lucru în activitățile cu elevii

Anexele fiecărui scenariu didactic din Ghidul „Siguranța copiilor online” conțin de la 2 până la 6 fișe de lucru pentru elevi, iar în anexa scenariului didactic pentru subiectul „Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online” se conține și o fișă pentru cadrele didactice. Fișele de lucru constituie elemente ale scenariilor didactice, realizând plenar exigențele modelului comunicativ-funcțional de studiere a celor cinci subiecte, propuse și aplicate la treapta primară, facilitând activitatea promovată în scenariul didactic.

Prin aspectul lor structural și iconic, fișele urmăresc realizarea posibilităților optime de percepere eficientă a mesajului comunicat, atât prin intermediul mijloacelor verbale, cât și al celor redade prin imagini, scheme, cuvinte-cheie, simboluri etc. Fișele, prin conținutul și mesajul lor, urmăresc crearea condițiilor favorabile elevilor pentru a-și forma și dezvolta anumite atitudini, posibilitatea de a-și transfera cunoștințele acumulate dintr-un domeniu de studiu în altul. În acest scop utilizarea plenară și corectă a fișelor în demersul didactic va determina realizarea unor tipuri variate de activități, cum ar fi:

- prelucrarea variată a informațiilor adecvate obiectivelor vizate;
- predarea conținuturilor utilizând moduri variate de antrenare a gândirii elevilor;
- solicitarea unor corelații intra- și interdisciplinare, care să determine realizarea transferului de cunoștințe;
- antrenarea elevului în situația de a decide asupra unor sarcini de lucru adecvate, asupra situației-problemă expusă;
- anticiparea dificultăților în realizarea unor sarcini prin implicarea în activități de grup.

Fișele pot fi folosite ca și suport vizual pentru elevi, dar ca și spațiu de lucru, în locul unui caiet de lucru. Suportul vizual poate fi proiectat pe un ecran mare pentru toată clasa sau pe ecranele dispozitivelor utilizate pentru desfășurarea lecțiilor la distanță, precum și tipărit pe hârtie pentru notițele elevilor în activitatea individuală, în pereche sau în grup. La discreția cadrelor didactice, conținutul și imaginile din fișe pot fi înlocuite sau adaptate clasei, particularităților de vârstă, dar în conformitate cu obiectivele propuse și activitățile descrise în scenariile didactice. În situația în care imaginile din fișe nu reprezintă interes pentru elevi, cadrelor didactice li se recomandă folosirea imaginilor descărcate de pe platforme gratuite cu imagini, care nu revendică dreptul de autor. Una dintre aceste platforme este platforma Pixabay.

Fișele de lucru folosite pe suport de hârtie vor rămâne la elevi. În lipsa altor resurse informaționale, ele vor reaminti subiectul discutat la lecție, recomandările învățătorului și adresa portalului Siguronline.md, unde se poate adresa fiecare copil care are o întrebare despre siguranța online sau trece printr-o situație neplăcută în mediul online. Adresa portalului este indicată în partea de jos sau la subsolul fiecărei fișe din anexe.

Unele fișe de lucru pentru elevi pot servi ca sarcini de lucru pentru acasă, în special atunci când acestea nu au fost folosite în timpul lecției sau au fost înlocuite cu altele. Sarcinile propuse ca teme pentru acasă trebuie să aibă caracter practic, prin care elevul va pune în aplicare sfaturile, recomandările și cunoștințelor dobândite în cadrul lecției.

1.7. Sugestii de evaluare a elevilor în cadrul lecțiilor/activităților cu tematica siguranței online

Lecțiile despre siguranța online în clasele primare au scopul să formeze abilități de gândire critică atunci când copilul utilizează dispozitivele pentru a accesa și crea conținuturi, folosește platformele de joc și de socializare cu prieteni virtuali (cunoscuți sau necunoscuți), este implicat în procesul educațional la distanță. Evaluarea în procesul de educare a comportamentelor sigure în mediul online are rolul să asigure cadrului didactic o înțelegere mai clară a realizării obiectivelor propuse și nevoilor elevilor de învățare despre cum să interacționeze în siguranță cu mediul virtual.

Instrumentarul evaluării în cadrul lecțiilor/activităților cu tematica siguranței online este flexibil, fiind utilizate modalități specifice, personalizate complementar, în funcție de obiectivele urmărite, de scopul evaluării și de caracteristicile situației evaluative: de la metodele tradiționale la cele complementare. Secvențele de evaluare din cadrul lecțiilor vor conține activități de autoevaluare, autoapreciere și/sau evaluare reciprocă.

Evaluarea se va realiza în conformitate cu documentele regulatorii în vigoare, inclusiv cu Metodologia Evaluării Criteriale prin Descriptori, clasele I-V (aprobată prin Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 1468 din 13.11.2019).

Tipuri de evaluări recomandate.

1. *Evaluări formative-interactive* (EFI), activități de tip feedback: cu utilizarea cuvintelor în curajatoare, cu descriptori, fără calificative; spontane, fără instrumentar, ce se vor realiza continuu pe parcursul orelor.
2. *Evaluări formative punctuale* (EFP), activități de tip reflexiv: autoevaluări, evaluări reciproce, proiectate și aplicate la discreția cadrului didactic, prin intermediul cărora se va urmări evaluarea unei capacități; cu utilizarea cuvintelor încurajatoare; cu oferirea de descriptori, fără calificative.
3. *Evaluări formative în etape* (EFE), activități de tip reflexiv: presupun evaluarea produsului sau a comportamentului în raport cu o finalitate, pe baza criteriilor de evaluare; EFE vor crea elevilor condiții de autoevaluare și autoreglare a comportamentului și vor fi ghidate de către învățător, cu utilizarea cuvintelor încurajatoare, cu oferirea de descriptori, fără calificative.

Formele de evaluare alternative – proiectul, portofoliul – care ajută la formarea și dezvoltarea spiritului de echipă, la formarea abilităților de lucru în echipă, vor fi utilizate în clasa a III-a și a IV-a.

Înainte de studierea șirului de subiecte despre siguranța online, se recomandă organizarea unei evaluări inițiale, perioada oportună fiind începutul anului școlar, după revenirea elevului din vacanța mare.

Pentru organizarea unei evaluări inițiale corecte și eficiente în clasele a II-IV-a:

- sunt selectate strategii interactive sub formă de joc sau discuție;
- elevii sunt încurajați să-și împărtășească părerile, fără a fi folosite aprecierile de tip „corect” sau „greșit”;
- pentru discuția cu elevii din cadrul evaluării inițiale, se vor fixa trei întrebări de bază/trei direcții care îi va ghida pe învățători spre înțelegerea experiențelor trăite de către elevi.

Propunem câteva direcții de comunicare.

1. Ce sfaturi despre siguranța online a aplicat în practică elevul în perioada vacanței?
2. Care sunt problemele cele mai frecvente cu care s-a confruntat elevul în mediul online?
3. Cum a făcut față elevul anumitor situații mai puțin plăcute în mediul online?

Răspunsurile primite de la elevi vor oferi cadrului didactic ocazia să evalueze impactul lecțiilor referitoare la siguranța online desfășurate în clasele anterioare. În cazul elevilor din clasa I, pentru evaluarea inițială sunt recomandate activități care ar oferi cadrului didactic ocazia să afle mai multe despre interesele și activitățile copiilor în mediul online (discuții ghidate, jocuri de cunoaștere, desene tematice etc.).

Pentru o mai bună evaluare a progresului de dobândire a abilităților de navigare online în siguranță, învățătorul le va propune elevilor la finele lecției activități ce solicită căutare de soluții la subiectul discutat la lecție. O astfel de metodă de evaluare este recomandată în cazul desfășurării lecțiilor ce vizează siguranța online a copilului, desfășurate timp de o lecție, în 45 de minute. În cazul realizării parțiale a scenariului didactic, prin abordarea inter- sau trans-disciplinară a activităților despre siguranța online, în cadrul altor discipline și care presupune utilizarea selectivă a metodelor/ tehnicilor/activităților din scenariul didactic, se recomandă folosirea metodei observației pe parcursul activităților desfășurate sau a discuțiilor ghidate pe subiecte ce vizează siguranța online.

Tabloul 4. Glosar de termeni/noțiuni din spațiul virtual

| | |
|---------------------------------------|---|
| Internet/mediul online/mediul virtual | Rețea mondială de calculatoare conectate împreună prin servere, care funcționează ca noduri de conexiune. ⁹ |
| Utilizator | Persoană care se conectează la Internet, indiferent de scop (căutare și accesare de informații, rețele sociale, utilizarea poștei electronice, crearea și încărcarea resurselor pe pagini web etc.). |
| Conexiune | Legătura dintre dispozitivul digital și rețeaua globală de Internet. |
| A accesa | A apela date sau informații; a intra într-o rețea, într-un program. |
| Pagină web | Resursă aflată în spațiul web, cu hiperlinkuri (hiperlegături) pentru navigarea simplă (cu un singur clic de mouse) de la o pagină sau secțiune de pagină la alta. |
| Site web | Grup de pagini web multimedia (conținând texte, imagini fixe, animații ș.a.), accesibile în Internet, de obicei pe o temă anume, și care sunt conectate între ele prin așa-numite hiperlinkuri. |
| Motor de căutare | Un program care caută, accesând Internetul, într-un anumit set de documente/baze de date/site-uri, acele documente/pagini ce conțin cuvântul/cuvintele cheie de căutare. Termenul este folosit și pentru a descrie sisteme complexe ce permit căutarea de documente pe Internet, precum Google sau Altavista. |
| Joc online | Jocuri virtuale practicate pe un dispozitiv digital, conectat la o rețea Internet. |
| Platformă de joc | Platformă online ce permite utilizatorilor să practice jocuri virtuale, cu implicarea concurenților/rivalilor ireali. |
| Mesaj | Mesaj (text, foto, video) care este transmis de o persoană prin intermediul dispozitivelor digitale unei alte persoane/unui grup de persoane. |
| Apel video | Un apel efectuat prin intermediul unui telefon mobil cu o cameră foto și un ecran, permițând participanților să se vadă reciproc în timp ce vorbesc. |



⁹ A se vedea și: <https://rm.coe.int/internet-handbook-ro/16809f0b11>

| | |
|-------------------------------------|---|
| Comportament în mediul online | Acțiunile utilizatorului atunci când este în mediul online, atunci când interacționează cu resursele web și/sau alți utilizatori. |
| Comportament sigur | Acțiunile utilizatorului care au la bază evaluarea unor posibile riscuri de interacțiune cu resursele web și/sau alți utilizatori. |
| Comportament de risc | Acțiunile utilizatorului care pot crește gradul de expunere a acestuia la situații neplăcute/riscante în mediul online care îl pot afecta și supune la situații de abuz online. |
| Youtube | Site Web, unde utilizatorii pot încărca și viziona materiale audio-video și care pot fi apreciate și comentate. Centru de ajutor pe: https://support.google.com/youtubecreatorstudio/?hl=ro#topic=6048525 |
| Aprecieri | Formularea, emiterea anumitor păreri asupra unor lucruri, persoane. În mediul online, utilizatorii apreciază, cel mai frecvent, conținuturile publicate prin imagini statice sau dinamice, numite „emoji și „gifs”. |
| Stare/emoji | Fel în care se simte cineva (din punct de vedere fizic sau moral), dispoziție în care se află cineva și/sau care este determinat de un anumit eveniment/ persoană. În mediul online, pe rețelele sociale există opțiunea de a comenta un conținut postat printr-o imagine simbolică ce reprezintă o emoție sau o stare. |
| Imagini bune | Reproducere a unui obiect/ființă/persoane/fenomene, obținute cu ajutorul unui dispozitiv sau prin desen, pictură, sculptură și care creează emoții pozitive. În contextul lecțiilor despre siguranța online, imaginea bună va face referință la conținuturile foto sau video în mediul online ce sunt decente și nu dăunează copilului. |
| Imagini nepotrivite | Reproducere a unui obiect/ființă/persoane/fenomene obținute cu ajutorul unui dispozitiv sau prin desen, pictură, sculptură și care creează emoții negative; imagini cu o realitate distorsionată, cu conținut indecent. În contextul lecțiilor despre siguranța online, imaginea nepotrivită va face referință la conținuturile foto sau video în mediul online ce pot dăuna copilului. |
| A încărca/upload | Transmiterea de date de la un sistem local (stația de lucru) către un sistem depărtat, cum ar fi un site web sau un server. ¹⁰ |
| A descăr-ca/ download | Primirea de date de la un sistem depărtat pe sistemul local. Uneori această descărcare de date se mai numește „descărcare digitală”. ¹¹ |
| Situație neplăcută în mediul online | Situații/comportamente riscante ale copiilor în mediul virtual, care amplifică vulnerabilitatea acestora față de abuzul online. |
| Urmăritor (engl. follower) | Persoană care urmărește pe cineva în mediul online (pe platforme sau/și rețele). |
| Portal | Site-uri web cu o structură și o complexitate mai mare, care pot oferi o gamă largă de servicii, cu o mare varietate de conținut și link-uri către alte site-uri. |



¹⁰ A se vedea și: https://ro.wikipedia.org/wiki/%C3%8Enc%C4%83rcare_%C8%99i_desc%C4%83rcare

¹¹ A se vedea și: https://ro.wikipedia.org/wiki/%C3%8Enc%C4%83rcare_%C8%99i_desc%C4%83rcare

| | |
|-----------------------------|--|
| | Pe lângă activitatea sa, un portal web poate pune la dispoziție forumuri, magazine electronice, motoare de căutare, radio online și alte opțiuni. |
| Imagine online | Informația despre un utilizator cu referire la diferite sfere ale vieții sale ce poate fi găsită în mediul online. Imaginea online despre sine o creează însăși utilizatorul (prezența pe rețele sociale, înregistrare și acțiuni pe diferite platforme etc.). Imaginea online a utilizatorului este creată și prin acțiunile altor utilizatori (etichetări, referințe, participări la diferite evenimente online etc.). |
| Date cu caracter personal | Datele cu caracter personal sunt orice informații care se referă la o persoană fizică identificată sau identificabilă. Informațiile diferite care, adunate, pot duce la identificarea unei anumite persoane constituie și ele date cu caracter personal. ¹² |
| Setări de confidențialitate | Setările de confidențialitate sunt comenzile care permit utilizatorilor să limiteze accesul la informațiile lor și la volumul de informații care pot fi văzute de alții. ¹³ |
| Rețea socială | Platformă online ce permite utilizatorilor să creeze legături virtuale între ei în baza diferitelor interese pe care le împărtășesc și identități virtuale create. |
| Aplicație | Un program de calculator destinat în mod specific să funcționeze pe dispozitive mobile, cum ar fi telefoanele, tabletele, ceasurile inteligente și, în unele cazuri, îmbrăcămintea și accesoriile. ¹⁴ |
| Messenger | Aplicație, care, de regulă, se atribuie unei platforme online (rețea socială Facebook) prin intermediul căreia utilizatorii fac schimb de mesaje și conținuturi în timp real, având diferite posibilități tehnice. |
| Cont | Identitate virtuală pe o rețea socială. |
| Cont fals | Identitate virtuală pe o rețea socială ce ascunde identitatea reală a administratorului său. |
| Postare | Plasarea unui conținut (text, imagine foto sau video) într-un anumit spațiu (virtual), cu scopul de a informa, de a urmări, a mediatiza. |
| Platformă de comunicare | Ansamblu de acțiuni și procese mediate de computere prin care interlocutorii își transmit informații prin mesaje ce pot căpăta diverse forme și care este organizată în diverse medii. |
| Facebook | Platformă online și serviciu de rețea socială, fondată în 2004, inițial pentru a facilita comunicarea între studenții Universității din Harvard. În prezent, una dintre cele mai folosite rețele sociale din lume. Centru de ajutor: https://www.facebook.com/help/157793540954833 |
| OK (odnoklassniki) | Rețea socială, creată în 2006, răspândită în cea mai mare parte în special pe teritoriul Rusiei sau a fostelor țări sovietice. Centru de ajutor: https://ok.ru/help |



¹² A se vedea și: https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-personal-data_ro

¹³ Manual de educație (alfabetizare) în domeniul Internetului (pag. 64.); disponibil pe: <https://rm.coe.int/internet-handbook-ro/16809f0b11>

¹⁴ Manual de educație (alfabetizare) în domeniul Internetului (pag. 38); disponibil pe: <https://rm.coe.int/internet-handbook-ro/16809f0b11>

| | |
|---------------------------|---|
| Viber | Aplicație pentru apeluri video și mesagerie instant (în timp real). Centru de ajutor: https://help.viber.com/ru/ |
| Instagram | Serviciu online/aplicație americană folosită pentru partajare de conținuturi foto și video, precum și schimb de mesaje. În 2012, a fost achiziționată de Facebook. Centru de ajutor: https://help.instagram.com/581066165581870/?help |
| Snapchat | Aplicație de mesagerie multimedia care radiază mesajele expediate după o scurtă perioadă de timp. Oferă o serie de opțiuni pentru a edita și modifica fotografiile. Centru de ajutor: https://snap-com/en-US/safety/safety-center |
| Tik Tok | Una din cele mai populare aplicații din lume pentru crearea și distribuirea de conținuturi video cu durată scurtă. Centru de ajutor: https://support.tiktok.com/en/ |
| Nickname/nume scurt | Nume inventat, pseudonim, diminutiv ales de utilizator pentru a-și ascunde identitatea adevărată. |
| Utilizator anonim | Utilizator care își ascunde adevărata identitate după un nume fals de rețea (nickname). |
| Prieten online necunoscut | Persoană reală sau ireală necunoscută cu care se întrețin comunicări pe o rețea socială creată cu un profil fără identitate recunoscută. |
| Cyberbullying | Formă de abuz în mediul online care se manifestă prin acțiuni intenționate, repetate, direcționate către o anumită persoană sau mai multe persoane cu scopul de a o/le lua în derâdere, umili, înjosi, a-i/a le provoca suferință. Denumit și „hărțuire în mediul online”, cyberbullyingul se deosebește de bullyingul clasic în mediul școlar: <ul style="list-style-type: none"> ✓ este realizat prin intermediul tehnologiilor și facilitat de platforme și aplicații sociale la care are acces un public; ✓ se manifestă prin forme foarte diverse: de la expedierea de mesaje, postare de fotografii editate, comentarii denigratoare, până la crearea conturilor false sau conturilor clone ale persoanei care este hărțuită. |
| Blog/blogging | Cuvântul „blog” este prescurtarea termenului „weblog” și se referă la un jurnal online creat și publicat de grupuri și persoane fizice. ¹⁵ |
| Vlog/vlogging | Video-blog în care conținutul postat pentru urmăritori este redat sub formă de video tematice. |
| Opțiune „Blocare” | Dreptul și posibilitatea de a supune unei blocaje; a stopa, a închide, a împiedica primirea/trimiterea informațiilor de la anumite persoane/site-uri; interzicerea (temporar) a unor acțiuni. |
| Opțiune „Ștergere” | Dreptul și acțiunea realizată cu scopul de a elimina, de a face să nu mai existe sau a înceta să mai existe, a lichida, a face să dispară un conținut online postat sau un utilizator din lista de contacte pe o rețea socială. |

¹⁵ Manual de educație (alfabetizare) în domeniul Internetului, (pag. 31); disponibil pe: <https://rm.coe.int/internet-handbook-ro/16809f0b11>

**CAPITOLUL II.
CONȚINUTURI RECOMANDATE
ÎN ACTIVITATEA CU ELEVII CLASELOR PRIMARE**

II.1. Lecția 1. Mediul online și utilizatorii

„Mediul online și utilizatorii” reprezintă subiectul unei lecții/activități de inițiere a elevilor claselor primare cu conceptul de siguranță online, de inserție holistică în studierea setului de lecții/activități propuse, dar și de motivare a elevilor pentru înțelegerea și cunoașterea domeniului siguranță online. Această lecție are menirea de a pregăti elevii pentru ulterioarele discuții în cadrul studierii subiectelor specifice siguranței lor online. Lecția/activitatea le va oferi în egală măsură un cadru general de cunoaștere a domeniului, dar și sfaturi practice, recomandări pentru o navigare plăcută și sigură în mediul online.

NB: Proiectul didactic pentru lecția/activitatea cu subiectul „Mediul online și utilizatorii” poate fi descărcat pe portalul www.siguronline.md, rubrica „Resurse didactice”.



Tabelul 4. Glosar de termeni/noțiuni din spațiul virtual

| | |
|------------------------|--|
| Competența specifică | Utilizarea rațională a instrumentelor și resurselor digitale, demonstrând responsabilitate în mediul online. |
| Subiectul lecției | Mediul online și utilizatorii. |
| Tipul lecției | Lecție mixtă. |
| Obiective operaționale | La finele lecției/activității, elevii vor putea: O_1 – să explice în cuvinte proprii conceptele de <i>mediul online</i> și <i>utilizatorul în mediul online</i> ; O_2 – să identifice posibilele acțiuni ale elevilor de vârstă școlară mică în mediul online (motor de căutare pentru un conținut text/imagine/video, expediere/primire mesaje, video call/chat, conectare la jocuri online); O_3 – să analizeze și să exemplifice comportamentele sigure în mediul online ale utilizatorilor copii; O_4 – să exprime emoții, sentimente, atitudini, idei referitoare la diferite experiențe trăite/auzite/analizate și care vizează comportamentele sigure în mediul online ale utilizatorilor copii; O_5 – să manifeste curiozitate și disponibilitate pentru studierea subiectelor ce vizează siguranța online. |
| Resurse | Umane: elevii din treapta primară de învățământ. Temporale: 45 de minute. |



| | |
|----------------------------|---|
| Strategii didactice | Forme de organizare: frontal, individual, în perechi. Metode, tehnici și procedee didactice: discuția ghidată, jocul didactic, exercițiul, explicația, lectura ghidată, brainstorming-ul. Mijloace: fișa utilizatorului, fișe de lucru, stickere/medalioane <i>Siguro</i> online. |
| Strategii de evaluare | Autoevaluare, evaluare reciprocă, evaluare inițială, evaluare formativă interactivă (jocul). |
| Concepte/ Termeni-cheie | Mediul online/Internet, utilizator, mediul offline, siguranță online. |

Schița demersului didactic

EVOCARE

Discuție ghidată (5 minute)

- ▶ Prin dialog, elevii sunt pregătiți pentru discuțiile ulterioare despre activitățile din mediul online.
- ▶ Se inițiază o discuție despre activitățile copiilor la școală, cele din timpul liber sau acasă.
- ▶ Pentru a facilita discuția, elevilor li se pot propune diverse imagini (Fișa 1).



- Ce activități realizați zilnic la școală?
- Ce vă place să faceți în timpul liber?
- Cine sunt prietenii cu care comunicați sau vă jucați?
- Cum altfel vă jucați dacă nu sunteți împreună? Cum comunicați atunci când sunteți la distanță?
- Ce folosiți pentru a privi un film cu desene animate, un film artistic sau documentar, un videoclip?
- Unde căutați o informație care v-a fost solicitată sau care vă interesează?

Jocul „Numele invitatului” (5 minute)

- ▶ Li se prezintă elevilor eroul zilei, un personaj imaginar, dintr-un film cu desene animate, carte de lectură sau joc, care îi va ghida și împreună cu care vor învăța lucruri noi și interesante (Fișa 2).
- ▶ Elevilor li se propune, prin joc, să-i dea un nume eroului zilei.
- ▶ Elevii numesc câte un număr, începând cu 1, în ordine crescătoare, lovind din palme. Numărătoarea continuă până toți elevii au numit câte un număr. Elevii sunt rugați să memoreze numerele numite.
- ▶ Elevii care au numere ce conțin cifra 5 și/sau 9 (sau alte cifre) sunt invitați să scrie pe tablă prenumele lor.
- ▶ Utilizând litera inițială din fiecare nume, elevii vor inventa un nume pentru personajul-oaspete.

De exemplu: *Elena, Andrei, Vasile, Cătălin*. Nume personaj: *Cave*.



REALIZAREA SENSULUI

Cave și dispozitivele digitale (3 minute)

- ▶ Elevilor li se propune o fișă (Fișa 3).
- ▶ Li se propune să bifeze/încercuiască/să unească cu ajutorul liniilor activitățile pe care le poate face Cave, utilizând un dispozitiv digital: telefon, tabletă sau computer.
- ▶ Se poate continua acest exercițiu cu un brainstorming. Elevii pot identifica și alte variante de răspuns decât cele prezentate în fișă. Li se propune să completeze fișa folosind cuvinte, simboluri, desene sau imagini decupate.

Lectura imaginii „Mediul online și utilizatorul” (4 minute)

- ▶ Elevii, ghidați de învățător și personajul lecției, descoperă ce înseamnă mediul online și cine este utilizatorul.
- ▶ Pentru a facilita explicația, se va proiecta/utiliza imaginea Mediul online și utilizatorul (Fișa 4).

Cave va avea mai multe oportunități, va afla mai multe lucruri, va putea realiza diverse activități interesante și utile, dacă, utilizând dispozitivele digitale, va fi conectat la rețeaua de Internet.

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 între oameni în cele mai diferite colțuri ale lumii.

Atunci când personajul Cave conectează dispozitivul său digital la Internet, el devine **utilizator**. Orice copil sau adult care conectează dispozitivul său la internet, devine utilizator și poate naviga pe Internet sau în mediul online.



- ▶ Se va iniția și o discuție după prezentarea informației din boxă, apoi se va discuta, răspunzând la următoarele întrebări:



- Voi sunteți utilizatori ai mediului online?
- Ce faceți voi în mediul online?
- Ce accesați? Ce căutați?

Textul lacunar și desenul (6 minute)

- ▶ Elevilor li se propune o fișă ce conține câteva enunțuri lacunare (Fișa 5).
- ▶ Li se propune elevilor să lucreze în perechi și să reprezinte cuvintele care lipsesc cu ajutorul desenelor.
- ▶ Se inițiază și o discuție, solicitându-le să răspundă la următoarele întrebări:
 - Ce cuvinte ați reprezentat prin desene?
 - Ce face Alex pentru a afla cum poate fi modelată cana?
 - Cum se numesc oamenii care realizează diferite activități în mediul online?
 - Cine mai pot fi utilizatori ai mediului online? Pe care dintre aceștia îi cunoașteți?

- ▶ Elevii, prin discuție, sunt ghidați ca să înțeleagă că în mediul online oamenii pot realiza diverse activități. Atât copiii, cât și adulții pot fi utilizatori. Oricare poate accesa Internetul atunci când are nevoie de o anumită informație, dar și pentru a se relaxa, odihni, învăța sau exersa.

Descoperire ghidată. Cine sunt utilizatorii? (7 minute)

- ▶ Elevilor primesc o fișă pe care sunt reprezentate 2 imagini. Li se propune să identifice 2 deosebiri între aceste 2 imagini. Ghidați, elevii vor deduce că una dintre imagini îl reprezintă pe Cave în viața reală, iar cealaltă imagine îl reprezintă pe Cave în mediul online (Fișa 6).
- ▶ Elevii vor deduce din întrebările propuse că utilizatorii sunt persoane din viața reală, care pot avea alte nume.
 - Ce deosebiri vedeți între aceste 2 imagini?
 - În care dintre situațiile prezentate Cave realizează activități obișnuite, cotidiene și când este utilizator de Internet?
 - Drept cine se poate prezenta Cave atunci când navighează pe Internet, discută cu alți utilizatori, accesează diferite pagini web sau jocuri?
 - Când Cave se prezintă drept altcineva pe Internet, devine el un alt robot?
- ▶ Se va utiliza și informația din boxă.

Oamenii 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 ceea ce are nevoie, se va folosi de motorul de căutare pe Internet. Internetul ajută ca toate aceste activități să fie realizate mult mai rapid de la telefon, laptop sau tabletă.

Utilizatorii comunică între ei foarte rapid, folosind mesaje sau apeluri video. Utilizatorii pot avea anumite nume în viața reală și alte nume pe Internet. Aceste nume le pot folosi în jocuri online, de exemplu. Utilizatorii cunosc puține lucruri unii despre alții, pentru că pe Internet utilizatorii, care sunt oameni reali, pot rămâne anonimi.



REFLECȚIE

Discuție dirijată. Regulile utilizatorului copil (8 minute)

- ▶ Elevii sunt întrebați ce fac concret pentru a privi un film cu desene animate la televizor, a asculta muzică la telefon, a se juca împreună în curte, a împrumuta o carte de la bibliotecă.
- ▶ Răspunsuri posibile/așteptate.
 - Pentru a privi un desen animat: *Conectează televizorul și caută canalul cu desene animate.*
 - 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. Prezint cartea bibliotecarului.*
- ▶ Pentru a le comunica elevilor primele reguli de navigare în siguranță, se utilizează informația din boxă.

Toate aceste acțiuni descriu ceea ce poate face un copil în viața reală și ceea ce-l caracterizează, denotă gusturile și preferințele sale. În viața reală cu toții realizăm anumite acțiuni concrete pentru a obține anumite rezultate, produse. Aceste acțiuni descriu un comportament specific. În mediul online, de asemenea, oamenii manifestă un anumit comportament. Acesta este *comportamentul utilizatorului*. Chiar dacă Internetul oferă utilizatorului posibilitatea de a rămâne anonim atunci când accesează anumite pagini web, practică jocuri online, comunică prin mesaje sau prin rețele de socializare, aceasta nu-i oferă dreptul sau posibilitatea de a putea face orice își dorește. Comportamentul său, acțiunile și comentariile sale vor lăsa niște urme.

Pentru a cunoaște cum să navigheze în mediul online/pe Internet, utilizatorul copil va fi în siguranță dacă respectă sfaturile/recomandările ce urmează.

1. Va vorbi cu părinții despre secvențele video de pe canalul *Youtube* pe care intenționează să le privească.
2. Va stabili împreună cu părinții care sunt jocurile online permise.
3. Va accesa doar pagini web recomandate de părinții sau cadre didactice.
4. Va anunța părinții sau un adult pe care îl cunoaște atunci când ceva nu înțelege sau îi pare Ciudat, neobișnuit.



EXTENSIE

Jocul „DA sau NU?” (7 minute)

► Elevilor li se explică condițiile jocului.

- Se citesc pe rând 5 întrebări la care trebuie să răspundă fiecare elev individual, desenând pe o foaie un cerc dacă răspunsul este afirmativ (răspunde cu DA) și un pătrat în cazul răspunsului negativ (răspunde cu NU).
- După ce se vor citi toate întrebările, se va stabili numărul de cercuri și pătrate desenate.
- La final, în funcție de numărul de figuri geometrice desenate corespunzător așteptărilor, se oferă câte un medalion *Siguroonline*.

► Întrebările propuse.

- Crezi că este necesar să spui părinților ce filmulețe dorești să cauți și să privești în mediul online?
- Un copil-utilizator poate accesa orice informație în mediul online?
- Utilizatorii din mediul online pot fi atât copii, cât și persoane adulte?
- Mediul online oferă diferite posibilități de a afla lucruri noi?
- Pot utilizatorii avea alte nume în viața reală?

► Jocul poate fi repetat până când toți elevii au răspunsuri corecte și obțin medalionul *Siguroonline*.

► La final elevii vor primi răspunsurile corecte și argumentele la fiecare răspuns corect/așteptat.

► Li se propune elevilor să confecționeze acasă un medalion pentru un prieten din altă clasă, pentru surori și frați, prieteni etc

Evaluarea lecției. Autoaprecierea, reflecția

- ✓ Elevilor le este propus un pătrat cu cadrane, în care fiecare să-și expună propria atitudine sau impresiile pe marginea celor discutate la lecție, continuând enunțurile.



| | |
|---|-------------------|
| Astăzi la lecție am învățat (despre/să) ... | Am înțeles că ... |
| Împreună cu invitatul și cu învățătorul, am descoperit... | Mă voi strădui... |
| Nu mi-a fost clar/nu am înțeles... | |

II.1.1. Sugestii metodologice privind proiectarea și desfășurarea activităților în clasele I, II, III, IV

Utilitatea lecției

Lecția/activitatea cu subiectul „Mediul online și utilizatorii” reprezintă o oportunitate pentru cadrul didactic ca să cunoască mai multe despre interesele și experiențele elevilor în mediul online, în special a celor din clasa I.

Activitățile propuse în acest Ghid, inclusiv pentru predarea/abordarea subiectului „Mediul online și utilizatorii”, orientează cadrul didactic în selectarea strategiei pentru informarea, dar și formarea abilităților de utilizare online în siguranță. Cadrul didactic rămâne flexibil în a stabili perioada, tipul activității și strategia pentru predarea acestui subiect. Deciziile vor fi luate în funcție de observațiile făcute pe câteva aspecte-cheie, dar și reflectate în demersul didactic propus: accesare informații/conținuturi, public/anonim, comunicare prin intermediul rețelelor de socializare, jocuri online.

Sugestii metodologice pentru desfășurarea lecției

Clasa I-a.

- Recomandăm reducerea numărului de metode, tehnici și procedee pentru o lecție ori divizarea demersului didactic pentru 2 lecții/activități, în două zile diferite. De exemplu, la prima lecție, elevii vor lua cunoștință de principiul de funcționare a Internetului și acțiunile pe care le poate întreprinde utilizatorul. Iar la următoarea lecție elevii vor lua cunoștință de principiile anonimatului și de câteva reguli importante pe care trebuie să le respecte fiecare copil în mediul online.
- Informațiile propuse în boxe vor fi adaptate în funcție de nivelul clasei, experiența anterioară a elevilor, gradul de percepere a mesajului, particularitățile de vârstă și specifice contingentului.
- Sarcinile propuse pentru aplicare acasă, înafara școlii, vor fi formulate cât se poate de simplu, ținându-se cont de regulile și sugestiile privind comportamentul online. Elevilor din clasa I li se poate propune să prezinte medalionul părinților/bunelor/rudelor și să relateze acestora despre activitatea grație căreia au primit acest medalion.

Clasa II-a.

- Recomandăm realizarea integrală a schiței demersului didactic propus pentru o lecție/activitate cu durata de 45 minute.
- În cazul abordării anterioare și tangențiale a acestui subiect în cadrul altor lecții/discipline, sugerăm majorarea/suplimentarea întrebărilor în cadrul jocului „Sigur/Nesigur”, precum și completarea/

substituirea unor metode/tehnici. Exemple de activități suplimentare/complementare: organizarea expoziției de medalioane realizate de elevi cu genericul „Sunt sigur/ă online”; organizarea jocului „Așa DA, așa NU” în cadrul căruia elevii singuri vor identifica diverse activități online în care, după părerea lor, se simt în siguranță; formularea de către elevi, în cadrul activității în grup, a unor îndemnuri pentru siguranța online a colegilor, prietenilor, rudelor (la fel copii).

Clasa III-a și a IV-a.

- În cazul în care acest subiect nu a fost abordat anterior în cadrul altor discipline sau în clasele precedente, recomandăm ajustarea proiectului prin dezvoltarea conținuturilor.

Discuție ghidată. Schimbarea conținutul întrebărilor pentru a pune accentul pe activitățile preferate ale elevilor în mediul online.

Jocul „Numele invitatului”. Identificarea de către elevi a unui alt personaj care îi va însoți pe parcursul lecțiilor despre siguranța online/expertul lor în siguranța online. Identificarea caracteristicilor/însușirilor ale acestui personaj (câteva adjective).

Cave și dispozitivele digitale. Identificarea de către elevi a unor reguli importante pe care le respectă personajul selectat atunci când se află în mediul online.

Lectura imaginii „Mediul online și utilizatorul”. Utilizând Fișa 5, elevii pot continua textul cu câteva enunțuri, activități pe care le practică Alex în mediul online.

Textul lacunar și desenul. Folosind notițele explicative pentru a reaminti elevilor despre principiul anonim, li se propune să creeze un joc de rol, în care personajul invitat al lecției are un altfel de comportament în mediul online decât în viața reală. Este binevenită formularea în comun a concluziilor.

Descoperire ghidată „Cine sunt utilizatorii?” Folosind modelul personajului și pentru a discuta cât mai mult despre anonim în mediul online, li se propune elevilor să stabilească 3 acțiuni care vor facilita cunoașterea utilizatorului.

Exemplu.

1. Analizez numele de utilizator. Se poate întâmpla că acesta nu este numele său real!
2. Mă întreb dacă poate sau nu poate fi persoana cea care de fapt se prezintă. E știut că în mediul online ușor îți poți ascunde identitatea!
3. Pun la îndoială ceea ce îmi scrie sau îmi spune despre sine. În mediul online utilizatorii pot scrie lucruri ce nu sunt adevărate.

Discuție dirijată. *Regulile utilizatorului copil.* În discuția cu elevii se va vorbi și despre rolul adulților de acasă (părinți, rude, tutori) care ar putea să ajute copilul să fie un utilizator online atent.

Jocul „DA sau NU?” Suplimentar, li se propune elevilor să formuleze mai multe întrebări pentru colegii de clasă, rugându-i să argumenteze răspunsurile.

Provocarea pentru acasă la tema „Mediul online și utilizatorii” este întotdeauna binevenită.

Gândește-Perechi-Prezintă. (5-6 minute)

- Elevilor li se propune să formuleze câteva argumente pentru fiecare dintre afirmațiile de mai jos.

| | |
|---|-------------------|
| Lumea digitală poate înlocui lumea reală? | |
| Da, atunci când ... | Nu, pentru că ... |
| Nu mi-a fost clar/nu am înțeles... | |
| Să respecte... | Să știe... |

Chestionarul (4 -5 minute)

- Elevilor li se propune să răspundă la întrebările unui chestionar. Ele pot fi citite de către învățător, iar răspunsurile pot fi în scris (prin notarea literei ce marchează varianta corectă de răspuns) și oral (utilizând cartonașe cu literele variantelor de răspuns, prin ridicări de mână, ridicări în picioare sau alte gesturi). Răspunsurile pot fi discutate.

Răspunde la întrebările chestionarului. Compară/discută rezultatele cu cele ale colegilor.

- Ai calculator acasă?
 - DA
 - NU
- Calculatorul este în camera ta?
 - DA
 - NU
- În ce scop folosești calculatorul?
 - navigare pe Internet;
 - jocuri;
 - discuții;
 - teme;
 - altele.
- Știi să utilizezi calculatorul?
 - DA
 - NU
- Când folosești calculatorul?
 - oricând;
 - după terminarea lecțiilor;
 - pentru pregătirea lecțiilor;
 - când mă lasă părinții.
- Dacă ai de citit o poveste, cum preferi?
 - să o citești pe calculator;
 - să asculți povestea imprimată audio/video;
 - direct din carte.

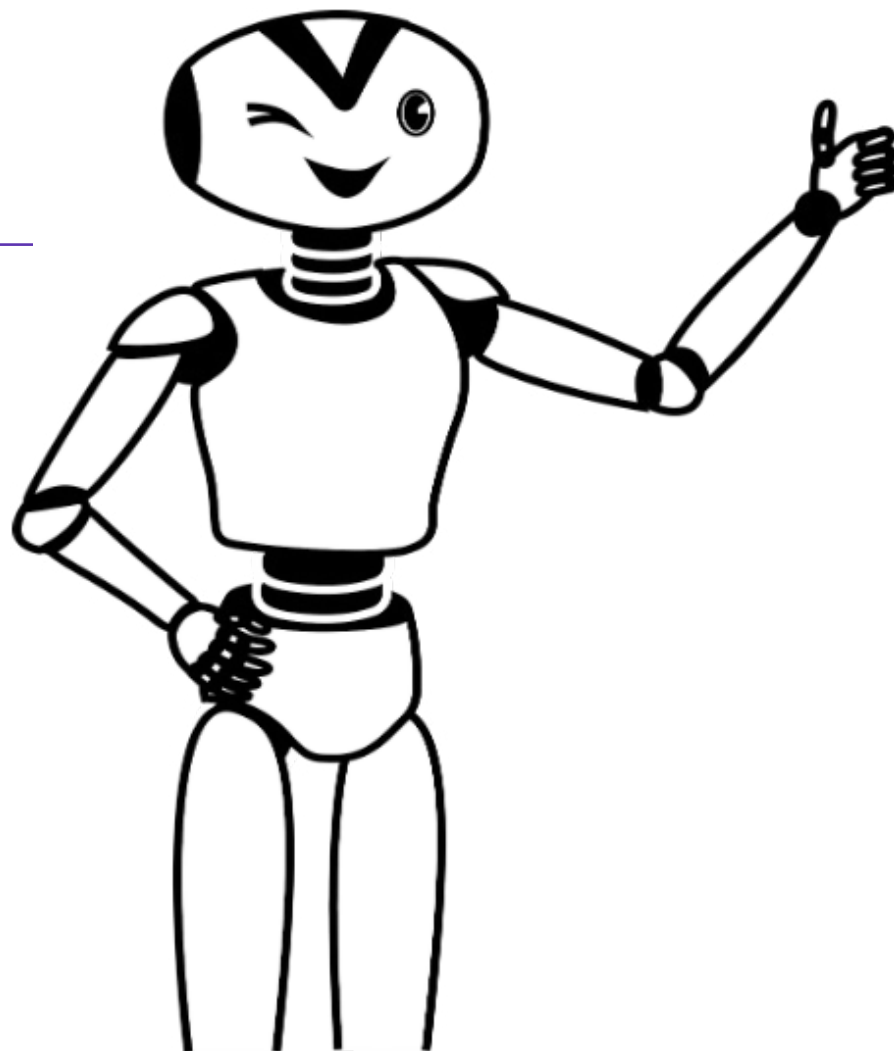
II.1.2. Anexe pentru lecția/activitatea „Mediul online și utilizatorii”

Fișa 1.

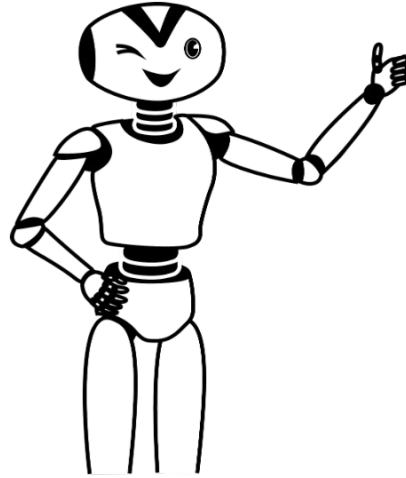


Fișa 2.

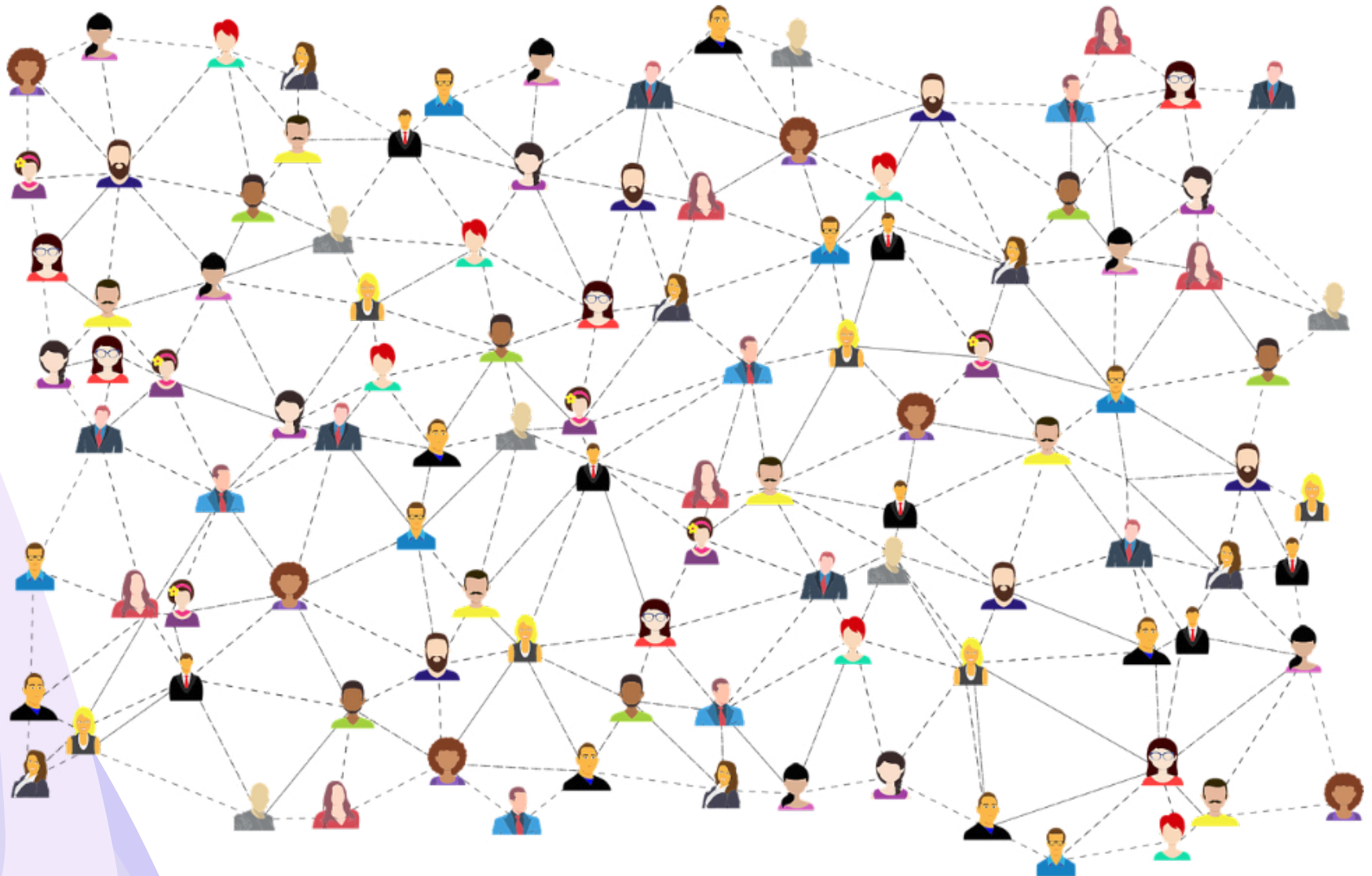
Acest roboțel se numește _____



Fişa 3.




Fişa 4.



Fișa 5.

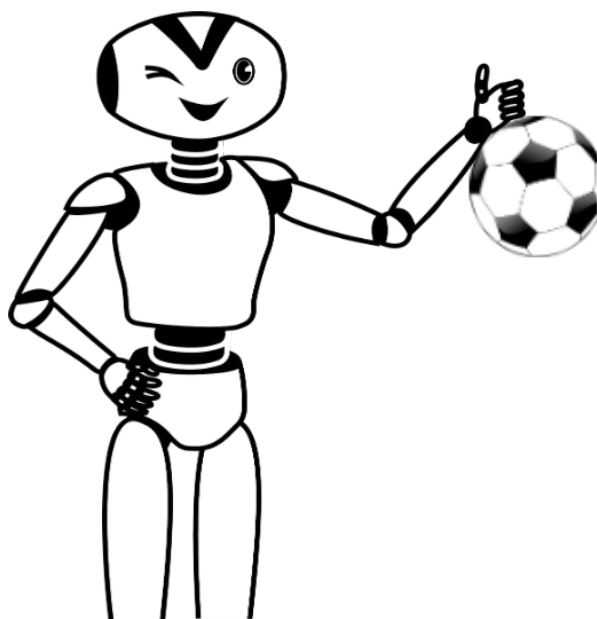
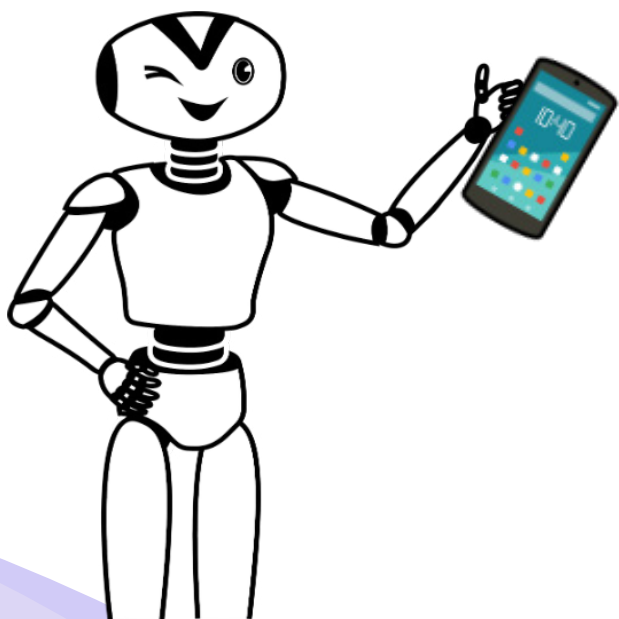
Părinții i-au cumpărat lui Alex un nou  Astfel, părinții țin legătura cu Alex

când el este la școală. Alex se poate conecta la 

Azi dimineață Alex a privit un video pe  despre cum poate fi modelată o cană

din lut polimeric. Alex a hotărât că va modela o cană după ce revine de la lecții.

Fișa 6.



II.2. Lecția 2. Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite

„Imagini bune/imagini rele/nepotrivite” reprezintă subiectul unei lecții/activități care urmărește formarea la elevi a abilităților de gestionare sigură a conținuturilor online pe care aceștia le accesează, creează, postează etc. în mediul online, precum și a unui comportament corect în cazul accesării intenționate sau neintenționate a conținuturilor dăunătoare/nepotrivite vârstei. Această lecție are menirea de a pregăti elevii pentru situațiile neplăcute, jenante în cazurile accesării/primirii imaginilor foto sau video cu impact emoțional. Lecția/activitatea le va oferi în egală măsură „rețete” pentru prevenirea comportamentelor de risc, de transmitere și/sau distribuire online a conținuturilor cu sine, dar și sfaturi practice, recomandări pentru o navigare plăcută și sigură în mediul online.

NB: Proiectul didactic pentru lecția/activitatea cu subiectul „Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite” poate fi descărcat pe portalul www.siguronline.md, rubrica „Resurse didactice”.



Tabelul 6. Subiectul lecției/activității „Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite”

| | |
|------------------------|--|
| Competența specifică | Utilizarea rațională a instrumentelor și resurselor digitale, demonstrând responsabilitate în mediul online. |
| Subiectul lecției | Imagini bune. Imagini rele. |
| Tipul lecției | Lecție mixtă. |
| Obiective operaționale | La finele lecției/activității, elevii vor fi capabili: O ₁ – să explice în cuvinte proprii deosebirile dintre O ₂ – să identifice posibilele stări/emoții ale elevilor de vârstă școlară mică în urma vizualizării imaginilor (foto/video) rele/nepotrivite în mediul online); O ₃ – să exemplifice comportamentele sigure în mediul online ale utilizatorilor copii; O ₄ – să explice și să aplice regula „Postez doar imagini bune”; O ₅ – să manifeste curiozitate și disponibilitate pentru studierea subiectelor ce vizează siguranța online. |
| Resurse | Umane: elevii din treapta primară de învățământ. Temporale: 45 de minute. |
| Strategii didactice | Forme de organizare: frontal, individual, în perechi, în grupuri. Metode, tehnici și procedee didactice: jocul didactic, exercițiul, lucrul cu fișa, discuția ghidată, lectura imaginii, brainstorming-ul. Mijloace: fișe cu imagini, carioci, foi albe de flipchart. |



| | |
|----------------------------|--|
| Strategii de evaluare | Autoevaluare, evaluare reciprocă, evaluare inițială, evaluare formativă interactivă (jocul). |
| Concepte/ Termeni-cheie | Siguranță online, imagini bune, imagini rele/nepotrivite. |

Schița demersului didactic

EVOCARE

Jocul didactic (2 minute)

Scopul acestui joc este de a capta atenția elevilor și de a cunoaște dacă ei accesează Internetul. Elevilor li se propune să realizeze următoarele acțiuni:

- să ridice un deget cel ce cunoaște ce este Internetul;
- să ridice 2 degete cei care accesează Internetul;
- să ridice mâna cel ce știe ce poți vedea/găsi în rețeaua globală Internet.

Sondaj. Internetul și vârsta utilizatorilor (7-8 minute)

- Elevii, ghidați de învățător și utilizând imaginea din Fișa 1 (Anexa 1), vor deduce cine sunt utilizatorii.
- Li se propune să completeze imaginile sau/și să dea nume de persoane cunoscute (prieteni, părinți, rude, colegi de clasă ș.a.).
- Copiilor li se propune să analizeze cele reprezentate/scrise pe fișă și să realizeze următoarele acțiuni:
 - ridică mâna cei care au în imagine utilizatori cu vârsta de la 0 la 7 ani;
 - ridică mâna cei care au în imagine utilizatori cu vârsta de la 7 la 10 ani;
 - ridică mâna cei care au în imagine utilizatori cu vârsta mai mare de 10 ani;
 - ridică mâna cei care au în imagini utilizatori adulți.
- Se va iniția și o discuție în care elevii vor fi întrebați ce cunosc despre rețeaua de Internet și să argumenteze că Internetul este/nu este pentru toți, valorificându-se rezultatele sondajului.
- Se va discuta și pentru a afla părerea copiilor referitoare la următoarea întrebare: *Cum credeți, toate conținuturile din mediul online (fotografii, secvențe video, jocuri etc.) sunt destinate deopotrivă pentru toți: adulți și copii?*
- Elevii vor fi ghidați să formuleze concluzii referitor la faptul că Internetul poate fi accesat de orice persoană care are un dispozitiv și conexiune.

REALIZAREA SENSULUI

Exercițiu. Discuție ghidată (4-5 minute)

- Elevilor li se vor distribui câte două imagini care reprezintă utilizatorul copil și utilizatorul adult (Fișa 2).
- Elevilor li se vor propune câteva situații. Ei sunt îndemnați să ridice în sus imaginea care reprezintă persoana ce poate realiza un șir de acțiuni/activități enunțate de către învățător.
 - Conduce automobilul.
 - Merge în fiecare zi la școală cu ghiozdanul în spate.
 - Repară o priză sau un întrerupător.

- Privește desene animate.
 - Construiește o casă.
 - Se joacă în curte cu prietenii.
 - Vorbește la telefon cu rudele și prietenii.
 - Privește televizorul noaptea târziu.
- ▶ Elevii pot ridica ambele imagini dacă consideră că aceste acțiuni pot fi făcute atât de către adulți, cât și de către copii.
 - ▶ Elevilor li se solicită să argumenteze de ce uneori au ridicat doar imaginile care reprezintă adultul, iar alteori au ridicat doar imaginea care reprezintă copilul.
 - ▶ Drept concluzii li se poate propune textul din boxă.

Anumite acțiuni/activități pot fi realizate doar de către adulți, pentru că aceștia au mai multe cunoștințe și experiență mai mare. Același lucru se referă și în cazul când e vorba de navigarea în mediul online. Chiar dacă Internetul este pentru toți, utilizarea/explorarea lui nu este în exclusivitate doar pentru adulți sau doar pentru copii. Însă unele lucruri din mediul online nu sunt potrivite pentru copii.



Învățăm să delimităm. Imagini bune și imagini rele/nepotrivite (10 minute)

- ▶ Elevilor li se distribuie Fișa 3 (Anexa 3) pe care sunt reprezentate 6 imagini diferite.
- ▶ Li se propune elevilor să dea câte o apreciere prin desen/simbol/emoticon/cuvânt pentru fiecare imagine, arătând ce emoții le-a trezit imaginea și dacă le place sau nu mesajul transmis de aceasta. În cazul în care o imagine nu le place, ar putea chiar să o marcheze, desenând semnul **X**.
- ▶ Elevii vor fi întrebați câte și ce aprecieri au dat: *câte emoții pozitive sau emoticoane ce reprezintă fericire au desenat pe foaia cu imagini, câte aprecieri negative sau emoticoane ce reprezintă supărare, spaimă sau tristețe, câte semne de X.*
- ▶ Se va iniția o discuție prin care li se va cere părerea copiilor despre faptul că fiecare dintre ei are un număr diferit de aprecieri pozitive și negative.
- ▶ Pentru a le comunica elevilor diferența dintre imaginile „bune” și cele „nepotrivite”, pentru a-i ghida să înțeleagă delimitarea dintre aceste tipuri de imagini, se va utiliza informația din boxă.

În mediul online pot fi accesate întâmplător sau intenționat imagini care plac copiilor, la fel ca și imagini care nu plac. Este foarte important ca fiecare copil să știe că:

- unele imagini sunt „bune”, alte imagini sunt „nepotrivite”;
- imaginile nepotrivite ar putea să-i facă pe copii să se simtă jenați, speriați, supărați sau chiar să nu fie pe înțelesul copiilor;
- unele imagini pot fi destinate adulților, altele – copiilor; există imagini ce pot fi destinate tuturor, indiferent de vârstă;
- copiii au mai puține cunoștințe sau experiență decât adulții, iată de ce unele imagini sau secvențe video ar putea să-i facă să se simtă speriați sau jenați;
- o imagine care este bună pentru cineva, poate fi nepotrivită pentru altcineva.



Prezentarea/valorificarea experienței concrete (7 minute)

- ▶ La tablă sunt invitați 2 elevi voluntari pentru a desena 2 ochi și o mână.
- ▶ Organizând un brainstorming, elevii sunt întrebați ce legătură există între desenele de pe tablă și mediul online.
- ▶ Elevilor li se explică că ochii reprezintă ceea ce noi vedem în mediul online, iar mâna reprezintă ceea ce noi facem în mediul online. Ei sunt întrebați cum cred că se poate simți un copil atunci când vede o imagine pe placul lor și cum se poate simți un copil atunci când vede o imagine care nu-i place, care-i provoacă dezgust, supărare, furie, pe care nu o înțelege sau care reprezintă lucruri nepotrivite vârstei.
- ▶ Elevii vor fi ajutați să distingă și să numească diferite stări, dispoziții și trăiri.
- ▶ Pentru a identifica anumite comportamente ale elevilor, se inițiază o discuție în baza întrebărilor de mai jos.
 - Ce fotografii sau înregistrări video ați încărcat dacă ați avea o astfel de posibilitate?
 - Ați încărcat fotografii sau video cu voi?
 - Dacă cineva te roagă să trimiți sau să încarci imagini foto/video cu tine, cum procedezi/ce faci? Ai avut o asemenea situație până acum? Cum ai procedat?
 - Dacă toată lumea ar respecta regula: „Postez doar imagini bune!”, cum s-ar simți utilizatorii fiind în mediul online, în special cei mici?
- ▶ Concluziile formulate de elevi sunt în cheia informațiilor din boxă.

Ceea ce simțim când vedem anumite lucruri/ postări/mesaje în mediul online este provocat de comportamentul unui utilizator, chiar dacă acesta este cunoscut sau necunoscut. Un copil utilizator trebuie să cunoască că nu poate să încarce orice fel de imagini sau secvențe video în mediul online, acestea pot fi văzute de alți utilizatori copiii sau adulți. Astfel de imagini foto/video ar putea provoca anumite stări unor utilizatori.

A realiza niște imagini foto sau video înseamnă a produce niște conținuturi. Nu orice fel de conținut poate fi produs și încărcat în mediul online. Stările neplăcute ale utilizatorilor pot fi provocate de producerea unor conținuturi nepotrivite ale unor utilizatori. Este nespun de important să se evite distribuirea/postarea/plasarea de conținuturi cu sine pentru a nu fi încărcate online.

Atunci când este rugat să realizeze o fotografie/înregistrare video cu sine, copilul trebuie să consulte un matur. Decizia de a realiza/distribui/oferi o informație (redată printr-o imagine foto/video) trebuie să fie convenită cu părinții, bunicii, oricare altă persoană de încredere.

Ceea ce este postat în mediul online nu poate fi șters definitiv!



REFLECȚIE

Desenul „Cer ajutor”

- ▶ Se va alege metoda/tehnica cea mai potrivită pentru a discuta cu elevii despre persoanele de încredere de la care copilul cere/ poate cere ajutor în cazul în care accesează imagini nepotrivite sau în orice altă situație neplăcută în mediul online.
- ▶ În acest sens este important ca să fie desfășurată o activitate ce oferă copilului spațiu pentru reflecție și de identificare a acestor persoane, nu doar o discuție în care copilul răspunde la întrebările învățătorului.
- ▶ Elevii vor alege pe cine și cum să-i deseneze. Pot scrie și numele lor sau gradul de rudenie.

Implicarea activă. „Buletin informativ” (5 minute)

- ▶ Utilizând informațiile aflate pe parcursul lecției, elevii vor pregăti un *Buletin informativ*.
- ▶ Li se propune să prezinte concluziile sub forma unei emisiuni televizate, ei având rolul de prezentator.

EXTENSIE

Jocul „Așa DA! Așa NU!” (5-7 minute)

- ▶ Pentru a evalua/a forma anumite comportamente generate din experiențele pe care le-au avut/pot apărea, elevii sunt rugați să formuleze cât mai multe acțiuni concrete ale lor ce vizează:
 - realizarea imaginilor foto/video;
 - distribuirea/oferirea anumitor conținuturi;
 - formularea refuzului la solicitările dubioase;
 - acțiunile corecte la primirea/accesarea conținuturilor nepotrivite;
 - persoanele de încredere cu care se consultă pentru realizarea/distribuția produselor.

Evaluarea lecției. Autoaprecierea, reflecția (5 minute)

- ▶ Elevilor li se propune să formuleze concluzii, redând anumite emoții, trăiri, impresii acumulate la sfârșitul lecției/activității cu subiectul „Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite”, relatând:
 - cel mai curios lucru aflat la această oră;
 - cea mai interesantă informație aflată;
 - un lucru știut înaintea lecției;
 - un aspect încă neînțeles;
 - o curiozitate rămasă;
 - o întrebare.



II.2.1. Sugestii metodologice privind proiectarea și desfășurarea activităților în clasele I, II, III, IV

Utilitatea lecției

Lecția/activitatea cu subiectul „Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite” reprezintă o oportunitate pentru cadrul didactic ca să desprindă din răspunsurile elevilor care sunt experiențele lor de interacțiune cu diferite conținuturi în mediul online, în special cu acele conținuturi care i-ar putea afecta. Prin activitățile desfășurate și discuțiile ghidate, învățătorul va identifica care alte subiecte despre siguranța online sunt necesare și importante de a fi discutate cu elevii.

Activitățile propuse în prezentul Ghid, inclusiv pentru predarea/abordarea subiectului „Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite”, orientează cadrul didactic în selectarea strategiei pentru informarea, dar și formarea abilităților de utilizare a mediului online în siguranță. Învățătorul rămâne flexibil în a stabili perioada, tipul activității și strategia pentru predarea acestui subiect, deciziile fiind luate în funcție de observațiile făcute pe câteva aspecte-cheie, dar și reflectate în demersul didactic propus. Activitățile interactive propuse în schița de proiect pot fi abordate aleatoriu, pot fi ajustate, adaptate în funcție de specificul clasei, vârsta și experiența de viață a elevilor, posibilitățile lor de navigare online. Lecția cu subiectul „Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite” va preceda sau complementa alte lecții despre siguranța online, în care se pune accent pe imaginea online, comunicarea cu persoane necunoscute în mediul online și comportamentele prietenoase față de alți utilizatori copii. Se recomandă desfășurarea lecției la începutul anului școlar.

Informațiile propuse în boxe vor fi adaptate în funcție de nivelul clasei, experiența anterioară a elevilor, gradul de percepere a mesajului, particularitățile de vârstă și specifice contingentului.

Sugestii metodologice pentru desfășurarea lecției

Clasa I-a.

- Scenariul didactic recomandat pentru lecția „Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite” conține un număr mare de activități în care copiii, în termen scurt, trebuie să realizeze diferite sarcini cu diferit grad de complexitate. În acest sens recomandăm reformularea sarcinilor pe înțelesul elevilor, selectarea și adaptarea metodelor, tehnicilor și procedeelelor propuse, urmând logica lecției.
- În funcție de gradul de implicare a copiilor și timpului necesar pentru realizarea sarcinilor, timpul recomandat pentru activități poate fi mărit sau micșorat.
- Recomandăm desfășurarea lecției despre imagini după abordarea cu elevii a unei lecții/activități cu un subiect despre Internet, cum ar fi „Mediul online și utilizatorii”. Acest lucru va permite discuții/abordări punctuale concrete, cu accent pe anumite activități.

Exemplu.

- ✓ Dacă la lecția precedentă ați identificat că elevii folosesc frecvent motorul de căutare pentru a accesa diferite tipuri de conținuturi – jocuri, desene animate, secvențe video, imagini etc. – recomandăm la lecția despre imagini selectarea prioritară pentru diferite etape ale lecției a activităților care pun accent pe emoții la accesarea diferitelor tipuri de conținuturi.
- ✓ Dacă la lecția precedentă ați aflat că elevii din clasa Dvs. sunt utilizatori mai avansați și deja comunică cu alți utilizatori pe rețele sociale sau platforme de joc, recomandăm alocarea timpului suficient pentru a discuta despre transmiterea diferitelor imagini altor utilizatori.
- Schița proiectului didactic propus nu recomandă o activitate concretă pentru acasă.

- În cazul în care elevii nu reușesc să finalizeze/elaboreze/creeze desenul în sala de clasă, recomandăm finalizarea acestuia la următoarea activitate, nu acasă. Acest exercițiu are drept obiectiv de a-i ajuta pe elevi să identifice persoane de încredere, ghidați fiind de către învățător.
- În cazul în care elevii vor finaliza desenul în clasă, reușindu-se și inițierea discuției referitoare la persoane de încredere, vom recomanda elevilor să-l arate părinților și să discute cu ei în baza acestuia. A doua zi îi vom întreba pe elevi dacă, discutând cu părinții, au identificat și alte persoane din familie care ar putea fi persoane de încredere.

Clasa II-a.

- Recomandăm realizarea majorității activităților/sarcinilor propuse în scenariul didactic propus pentru desfășurarea unei lecții de 45 minute, urmându-se logica activităților.
- La necesitate, acordați mai mult sau mai puțin timp desfășurării unor activități concrete.
- La necesitate și/sau preferință, recomandăm adaptarea sau modificarea conținutului metodelor/sarcinilor de lucru. Adaptările și modificările trebuie să țină cont de obiectivele operaționale ale lecției. De exemplu, la activitatea 3, în locul discuției ghidate, pentru a capta atenția elevilor prin câteva imagini ce reprezintă diferite acțiuni atât în mediul online, cât și offline, elevilor li se propune să grupeze acțiunile în 3 categorii/grupuri: a) acțiuni ce pot avea loc doar în mediul online; b) acțiuni ce pot avea loc doar în mediul offline și c) acțiuni ce pot avea loc atât în mediul online, cât și în cel offline. Doar după ce elevii își argumentează opțiunile, se va reveni la exemple concrete și se va identifica asocierea cu mediul online în care nu tot ce poate fi accesat este pentru copiii care au alte cunoștințe decât adulții și pot face doar anumite acțiuni.

Clasa III-a și a IV-a.

- Se recomandă desfășurarea demersului didactic așa cum este recomandat în scenariul didactic propus, adaptând puțin activitățile pentru a le conferi un grad de complexitate mai mare.
- La decizia cadrului didactic rămâne și selectarea activităților pe care le consideră mai relevante, alocând mai mult timp activităților pe care le consideră mai esențiale și/sau mai aproape nevoilor copiilor.

Jocul didactic. Activitatea poate propune mai multe acțiuni corelate cu diferite situații ce se referă la mediul online, cu scopul de a capta atenția elevilor. De exemplu: *Schimbați locul caietului pe masă dacă căutați imagini foto sau video pe Internet, dacă ...*

Sondaj. Internetul și vârsta utilizatorilor. De regulă, la această activitate elevii numesc 2-3 persoane care reprezintă utilizatorii în mediul online. Elevilor li se solicită să identifice în imagine minimum 5-6 persoane care pot fi utilizatori, să dea nume acestor utilizatori. Astfel, la final se va ajunge la aceeași concluzie: Internetul poate fi accesat de oricare persoană, indiferent de vârstă, dar care are un dispozitiv și conexiune la Internet.

Exercițiu. Discuție ghidată. Se pot selecta doar câteva acțiuni din lista propusă sau pot fi completate cu alte acțiuni ce țin nemijlocit de mediul online. Discuția va fi ghidată cu scopul de a valorifica la maximum subiectul lecției.

Învățăm să delimităm. Imagini bune și imagini rele/nepotrivite. Recomandăm a folosi pentru această activitate oricare alte imagini. Este important folosirea imaginilor care nu reprezintă situații cu caracter violent. Pentru fiecare dintre imaginile folosite, puteți propune câteva opțiuni de apreciere pe

care copilul le va comenta. Astfel activitatea va fi focusată pe atitudinea personală referitor la anumite imagini accesate în mediul online și pe ideea că Internetul este un loc public în care poți vedea și lucruri care nu îți plac.

Prezentarea/valorificarea experienței concrete. Activitatea reprezintă o continuare logică a activității precedente. Copiii învață să facă deosebire între imaginile bune și imaginile rele. În clasele III - IV se recomandă a modera o discuție mai detaliată pentru a-i învăța pe elevi să distingă/înțeleagă care imagini sunt bune și care sunt imagini rele. Explicația va porni de la emoțiile care pot fi provocate de anumite imagini în mediul online și referire la faptul că nu toate imaginile sunt potrivite pentru copii.

Important de menționat! Explicațiile referitoare la imaginile rele/nepotrivite ar putea stârni diferite reacții ale copiilor: glume jenă, neînțelegere. Unii copii vor încerca să povestească despre anumite lucruri pe care ei le-au văzut pe Internet și nu le-a plăcut. Este important de a prelua fiecare idee și a o explica astfel ca elevii să înțeleagă de ce anumite imagini sunt bune, și de ce alte imagini nu sunt bune, chiar nepotrivite pentru ei.

În clasele III-IV se pot exemplifica tipurile de imagini bune și rele.

File de dicționar

Imagini bune – imagini care arată lucruri frumoase și plăcute. De exemplu, acestea pot fi imagini cu activități interesante, locuri frumoase, lucrări confecționate etc.

Imagini rele/nepotrivite – imagini care pot speria sau arată comportamente urâte ale oamenilor; imagini care sunt modificate, trucate intenționat cu scopul de a face glume; imagini care reprezintă oameni care nu poartă haine etc.

Banca de activități suplimentare/complementare

Posterul (7-10 minute)

Activitatea poate fi organizată pentru a generaliza conținutul lecției și îi va provoca pe elevi să reflecteze asupra imaginilor bune pe care ar dori să le vadă pe Internet. Se va ajunge la ideea că fiecare utilizator este responsabil ca Internetul să fie un loc plăcut și sigur pentru toată lumea.

Notă. Această activitate poate fi propusă elevilor ca sarcină pentru acasă, explicată fiind de învățător. Posterul va conține doar imagini și cuvinte-cheie corespunzătoare subiectului. Elaborarea unui poster pe care vor fi mai multe imagini bune și frumoase vor fi selectate și discutate cu plăcere de către toți membrii familiei. În elaborarea posterului poate fi implicată și familia copilului, iar posterul va fi acroșat/prezentat la lecția următoare.

Studiu de caz (5-7 minute)

Duminică, Dumitru, căutând online câteva imagini pentru proiectul propus de învățător, a accesat întâmplător niște imagini care l-au speriat. A închis repede calculatorul. Le-ar povesti părinților, dar îi este frică pentru că ar putea fi certat. Îi este rușine să le povestească bunicilor.

Formulați cât mai multe sfaturi pentru Dumitru. Care sunt riscurile? Cu cine poate și trebuie să discute totuși?

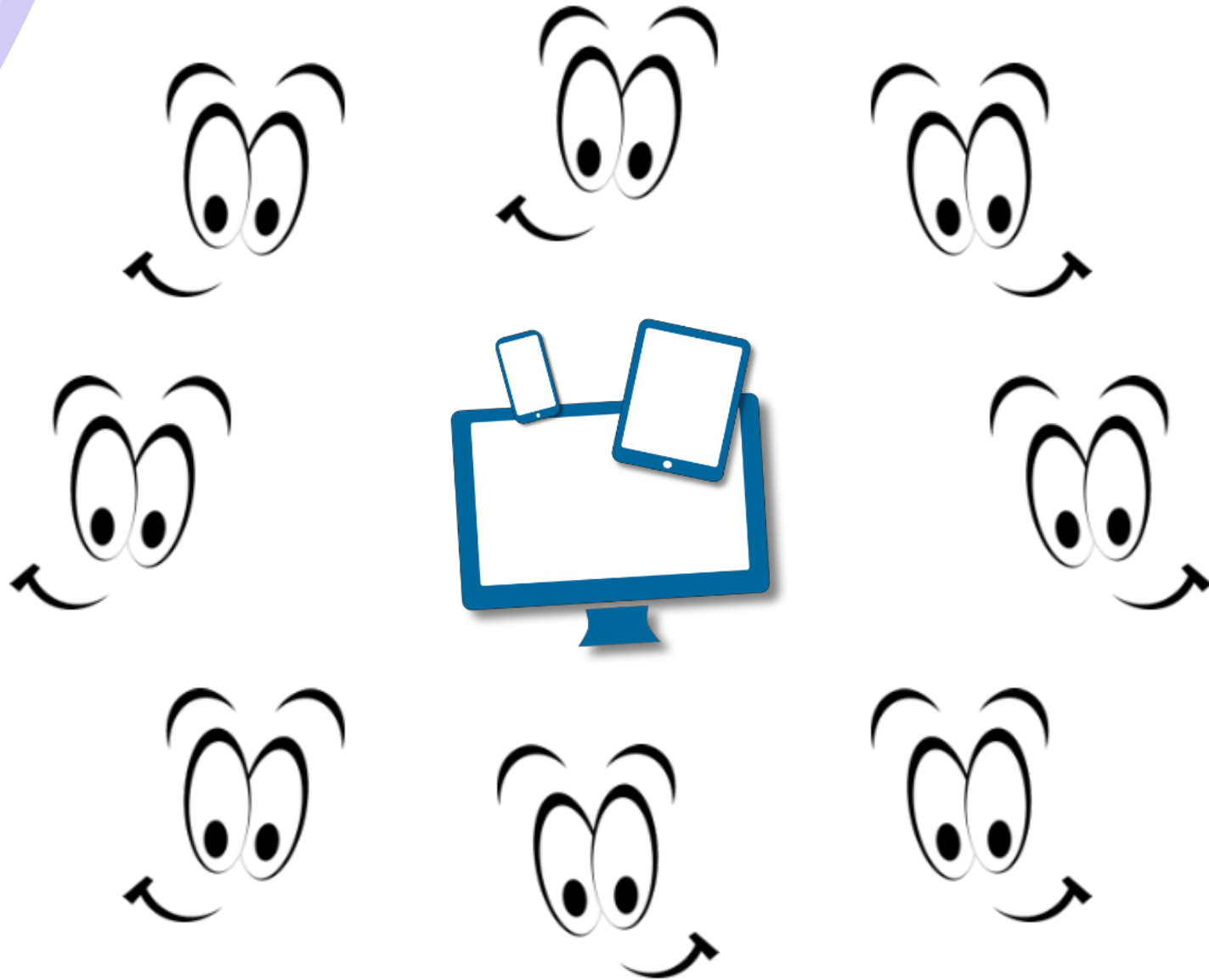
Activitatea „Ședința Decelușilor”

Se solicită elevilor să se împartă în două echipe: Echipa Experților și Echipa Decelușilor. Cea de-a doua echipă va putea să adreseze primei echipe diverse întrebări în baza informațiilor discutate la lecție sau alte întrebări la care ar dori să afle răspunsuri referitor la subiect. Se pot propune echipelor și niște fișe cu diverse întrebări sau cu informații suplimentare.



II.2.2. Anexe pentru lecția/activitatea „Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite”

Fișa 1.



Fişa 2.

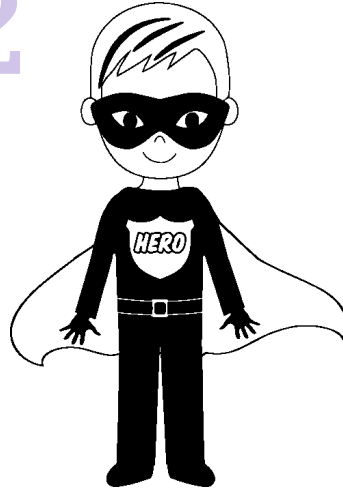


Fişa 3.

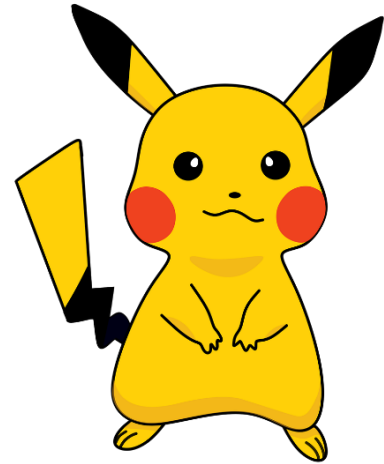
1



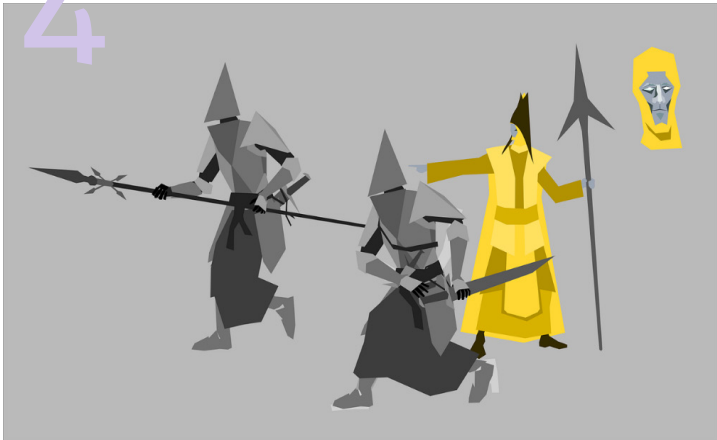
2



3



4



5



6



II.3. Lecția 3. Imaginea mea online

„Imaginea mea online” este subiectul lecției/activității care urmărește scopul de a forma elevilor abilități de gestionare sigură a informațiilor despre sine și conținuturilor cu sine.

NB: Proiectul didactic pentru lecția/activitatea cu subiectul „Imaginea mea online” poate fi descărcat pe portalul www.siguronline.md, rubrica „Resurse didactice”.



Tabelul 7. Subiectul lecției/activității „Imaginea mea online”

| | |
|----------------------------|---|
| Competența specifică | Apelarea la instrumente și resurse digitale în situații de învățare și cotidiene, dând dovadă de corectitudine, respect și grijă pentru imaginea online personală și cea a altor utilizatori. |
| Subiectul lecției | Imaginea mea online. |
| Tipul lecției | Lecție mixtă. |
| Obiective operaționale | La finele lecției/activității, elevii vor fi capabili: O ₁ – să identifice care dintre informațiile pe care le dețin au un caracter personal; O ₂ – să denumească și să exemplifice diverse tipuri de date cu caracter personal; O ₃ – să deducă și să exemplifice cum informațiile cu caracter personal ajung să fie cunoscute de alți oameni în mediul online; O ₄ – să conștientizeze importanța imaginii online a utilizatorului prin asocieri cu situații din viața reală; O ₅ – să manifeste curiozitate și disponibilitate pentru studierea subiectului lecției. |
| Resurse | Umane: elevii din treapta primară de învățământ. Temporale: 45 de minute. |
| Strategii didactice | Forme de organizare: frontal, individual, în perechi, în grupuri. Metode, tehnici și procedee didactice: problematizarea, lucrul cu fișa, jocul didactic, exercițiul, Turul galeriei, discuția, explicația, exercițiul, lectura imaginii, brainstorming-ul. Mijloace: fișa de lucru, foi albe, carioci, creioane, foarfece, hârtie colorată. |
| Strategii de evaluare | Autoevaluare, evaluare reciprocă, evaluare inițială, evaluare formativă interactivă (jocul). |
| Concepte/ Termeni-cheie | Imagine online, informații personale, siguranța online. |

Schița demersului didactic

EVOCARE

Problematizarea (5-6 minute)

- Elevii sunt anunțați că la începutul lecției vor putea ajuta 2 prietene care sunt în dificultate.
- Li se propune următorul **studiu de caz**.

Prietenele Laura și Elena

Laura și Elena sunt prietene. Locuiesc pe aceeași stradă și învață în aceeași clasă. La școală sunt mereu în același grup de lucru, iar acasă se ajută reciproc la pregătirea temelor. Au realizat multe proiecte comune la lecție și frecventează același cerc de dans.

Într-o zi, familia Laurei a decis să-și schimbe locul de trai într-un alt oraș. Laura și Elena sunt foarte triste. Cum credeți, de ce fetele sunt triste? Cum vor comunica ele, locuind în orașe diferite?

- Răspunsurile posibile/așteptate: *Probabil fetele vor comunica la telefon. Sau ar putea să comunice prin aplicații de tip Messenger, apeluri video sau să-și creeze un cont într-o rețea socială.*
- Elevii ghidați vor afla care este rolul platformelor sau aplicațiilor online de comunicare.

Filă de dicționar

Rețea socială – o platformă online cu informații despre utilizator. Utilizatorii pot comunica prin rețele sociale, pot face postări sau vedea postările prietenilor din rețea.



Jocul „Soarele strălucește” (3-4 minute)

1. Elevilor li se propune să se așeze în cerc, ocupând toate scaunele. Conducătorul stă în centru, în picioare. Conducătorul jocului spune: „Soarele strălucește pentru...”. Toți acei ce corespund afirmației spuse se scoală și caută să se așeze pe alt scaun. Jocul poate continua până când toți elevii s-au ridicat de pe scaun cel puțin o dată.

Exemple.

„Soarele strălucește pentru cei care folosesc Skype-ul”.

„Soarele strălucește pentru cei, care vorbesc prin Messenger”.

„Soarele strălucește pentru cei, care comunică prin Viber”.

„Soarele strălucește pentru cei, părinții cărora au cont pe rețele de socializare”.

„Soarele strălucește pentru cei, părinții cărora scriu mesaje electronice”.

„Soarele strălucește pentru cei, rudele cărora au poștă electronică”.

„Soarele strălucește pentru cei, care au comunicat cu mai multe persoane odată, utilizând dispozitive digitale”.

„Soarele strălucește pentru cei, care au cont pe rețele de socializare”...

2. În urma jocului se pot formula și câteva concluzii.

REALIZAREA SENSULUI

Descoperire ghidată. Datele personale ale utilizatorului (5-6 minute)

- ▶ Elevilor li se distribuie câte o fișă (Fișa 1) și li se explică sarcina. Pe fișă vedeți un cont al unui utilizator. Ce informație puteți afla despre acest utilizator din această fișă?
- ▶ Răspunsurile posibile/așteptate. Nume și prenume /Vârsta /Școala în care învață/Numărul de telefon / Prietenii săi /Interesele sale.
- ▶ Pentru a facilita discuția și a-i face pe elevi să înțeleagă ce înseamnă datele cu caracter personal și imaginea online a utilizatorului, lor li se pot propune diverse întrebări.



- ✓ Cum arată băiatul? Ce îi place?
- ✓ Cum credeți, în viața reală acest băiat spune oamenilor necunoscuți din stradă cum se numește, unde învață și care este numărul său de telefon? Cine știe în viața reală această informație?
- ✓ Cine poate afla această informație dacă ea este oferită în mediul online?
- ✓ Ce spun postările lui Mihai despre sine?
- ✓ Credeți că oamenii își fac impresii despre alți oameni atunci când le urmăresc postările?

Numele și prenumele, vârsta, școala, numărul de telefon, adresa de acasă, fotografiile personale, membrii familiei și prietenii sunt date cu caracter personal. Toate aceste informații și ceea ce face utilizatorul în mediul online creează o imagine a sa în mediul online.



Jocul „DA sau NU?”. Studiu de caz (5-6 minute)

- ▶ Elevilor li se explică regulile jocului.
- ▶ Ei sunt rugați, după citirea fiecărei situații, să bată din palme de 2 ori și să rostească cuvântul „Daaaaaa!” în cazul răspunsului afirmativ. În cazul răspunsului negativ, elevii vor lovi ușor cu palmele peste bancă și vor spune scurt „Nu!”.
- ▶ Situații propuse elevilor.
 - ✓ Cineva v-a făcut câteva fotografii cu telefonul nou. Sunt calitative. Ați hotărât să le arătați altor oameni. Vreți să ieșiți în stradă și să le arătați trecătorilor necunoscuți?
 - ✓ Părinții au în telefonul lor fotografii cu tine foarte micuț. Vrei ca ei să arate aceste fotografii rudelor acum, când ești mai mare?
 - ✓ Ai văzut la cineva scris pe ghiozdan numele și prenumele său. Vrei și tu să faci la fel?
 - ✓ Ai telefon, dar nu prea ai cu cine vorbi la el. Vei scrie numărul tău pe foite și îl vei împărți la toți copiii din curtea școlii?
 - ✓ Taxatoarea din troleibuz te-a întrebat adresa de acasă. Vei refuza politicos să i-o spui?
 - ✓ Frecventezi un cerc de dansuri. Părinții ți-au făcut câteva fotografii cu colegii. Vei posta aceste fotografii în mediul online fără a-i întreba pe colegii tăi dacă sunt de acord ca aceste fotografii să fie postate de tine?
 - ✓ Vei încărca online secvențe video făcute de tine?
- ▶ Pentru a formula concluzii, se va utiliza și informația din boxă.

Este o greșeală să oferim informații personale oamenilor pe care nu îi cunoaștem bine, cu atât mai mult celor străini, chiar dacă ei ne cer astfel de informații. Același lucru este valabil și pentru mediul online. Chiar dacă un copil joacă online și i se cer detalii despre nume sau vârstă, ori, împreună cu părinții, își creează un cont într-o rețea socială (Facebook, OK, VK, Instagram, Snapchat etc.), este corect să fie indicate cât mai puține informații personale.

De asemenea, dacă un copil dorește să încarce o fotografie sau o secvență video, neapărat trebuie să vorbească cu părinții despre aceasta. Nu toate secvențele video și fotografiile sunt potrivite pentru a fi văzute de alți utilizatori. Este important ca fiecare copil să țină minte, că dacă dorește să posteze o fotografie cu colegii sau prietenii, trebuie neapărat să ceară permisiunea acestor colegi sau prietenii.



- ▶ Elevii, ghidați, vor înțelege că informația cu caracter personal nu trebuie să fie oferită persoanelor străine, inclusiv în mediul online. Iar atunci când doresc să posteze fotografii sau alte informații despre o altă persoană, este necesar acordul acesteia.

REFLECȚIE

Exerciții cu ... „provocări”! (8-10 minute)

- ▶ Elevilor li se vor distribui fișe cu provocări (Fișa 2) și vor fi îndemnați să rezolve independent situația.
- ▶ După ce elevii finalizează sarcina, pentru fiecare provocare li se explică fiecare situație, folosind informația din boxă.

- ✓ În jocurile online nu este necesar să-ți scrii numele complet. Foarte mulți copii aleg să creeze un nume scurt sau inventează un nume de utilizator.
- ✓ Atunci când creezi un nume pentru joc, ai grijă să nu oferi informații despre anul nașterii, localitatea ta sau școala în care înveți.
- ✓ În viața reală nu spui străinilor unde locuiești sau ce număr de telefon ai. Același lucru este valabil și pentru mediul online.
- ✓ Fiecare copil are dreptul să nu răspundă la întrebările străinilor din mediul online. Dacă persoana este insistentă și adresează tot mai multe întrebări, e cazul de anunțat adulții.
- ✓ Deseori oamenii își fac impresii despre alți oameni din ceea ce văd sau urmăresc în mediul online. Dacă un utilizator distribuie imagini cu o echipă de fotbal, alți utilizatori ar putea crede că aceasta este echipa sa preferată.
- ✓ Decizia de a oferi și a nu oferi informații despre sine altor persoane aparține oricărei persoane. Iar alegerea corectă îi va aduce siguranță.



Turul galeriei (circa 20 minute)

- ▶ Elevilor li se va propune o activitate practică.
- ▶ Ei vor avea la dispoziție foi albe, carioci, creioane, foarfecă, hârtie colorată etc. Fiecare elev va confecționa o mască, făcând apel la propria imaginație.
- ▶ Înainte de realizarea măștii, li se reamintește elevilor că din moment ce ei accesează Internetul și navighează pentru a căuta filmulețe, informații, joacă online, au primele conturi în rețele sociale, ei sunt utilizatori ai mediului online. În acest exercițiu li se propune ca fiecare să-și creeze o mască de utilizator.
- ▶ Toate măștile vor fi acroșate prin clasă. Nicio mască nu va fi semnată. Elevilor li se propune să se plimbe prin clasă și să privească atent măștile.
- ▶ Aceste măști pot fi plasate pe un perete lung, pe coridor, ca elevii să poată realiza un tur al galeriei și să analizeze lucrările colegilor.
- ▶ Ulterior se va organiza o discuție cu explicații.
 - ✓ Colegii din altă clasă ar putea spune a cui este fiecare mască?
Explicație: Măștile sunt anonime. Exact așa pot fi și oamenii în mediul online.
 - ✓ Cine a hotărât cum va arăta fiecare mască?
Explicație. Fiecare a decis cum va arăta masca sa de utilizator. Fiecare utilizator, prin ceea ce el arată altor oameni în mediul online, își creează propria imagine online.
 - ✓ Ați fi fost de acord ca în locul acestor măști să fie fotografiile voastre personale? Explicație. Fotografiile personale sunt informații personale. Fiecare utilizator trebuie să fie foarte atent la ce fotografii publică în mediul online. Atunci când un copil își dorește un cont într-o rețea socială, el neapărat va discuta despre acest lucru cu părinții. Informațiile care vor apărea despre sine vor fi publicate numai cu acordul părinților. Copiii nu vor încărca fotografii personale sau cu familia, fără acordul părinților.
- ▶ Elevii vor formula și câteva concluzii referitoare la anonimatul utilizatorilor în mediul online și responsabilitatea pentru imaginea pe care și-o creează.

REFLECȚIE

Votarea cu cartonașele: „Roșu sau verde?” (2-3 minute)

- ▶ Elevilor li se prezintă câteva situații. Ei vor ridica câte un cartonaș colorat pentru a da apreciere situației; cartonaș roșu – variantă greșită, cartonaș verde – variantă corectă!
 - ▶ Situații
 - ✓ Mediul online oferă oamenilor posibilitatea să fie mai aproape chiar dacă locuiesc departe unii de alții.
 - ✓ În mediul online fiecare utilizator trebuie să ofere cât mai multe informații personale despre sine.
 - ✓ Utilizatorii în mediul online pot rămâne anonimi.
 - ✓ Fiecare își poate crea o imagine online prin fotografii pe care le publică și informațiile pe care le oferă despre sine.
 - ✓ Copiii pot face orice în online fără să ceară acordul părinților.
- Învățătorul va comenta fiecare dintre afirmații.
- ▶ Elevii vor fi ghidați să înțeleagă importanța confidențialității informațiilor cu caracter personal și nepublicarea fotografiilor personale.
 - ▶ Elevilor li se propune ca teme pentru acasă, în cazul în care au conturi pe rețele sociale, să verifice

ce fotografii au fost postate acolo și ce informații despre sine au scris. Ulterior acestor activități, li se propune să ceară ajutorul părinților dacă sunt decizi să ștergă o informație/fotografie.

Evaluarea lecției. Autoaprecierea, reflecția. Elevilor li se propune să formuleze concluzii, redând anumite emoții, trăiri, impresii acumulate la sfârșitul orei, completând expresiile lacunare din tabelul alăturat.

| | |
|---------------------------------|--|
| Astăzi la lecție am aflat... | Mi-au plăcut următoarele idei ale colegilor:... |
| Sunt curios/curioasă să aflu... | Vreau să povestesc... despre cele învățate astăzi la lecție, și anume... |

II.3.1. Sugestii metodologice privind proiectarea și desfășurarea activităților în clasele I, II, III, IV

Utilitatea lecției

Lecția/activitatea cu subiectul „Imaginea mea online” reprezintă o oportunitate pentru cadrul didactic ca să identifice dacă elevii își creează identități virtuale, orientându-i spre acțiuni sigure în acest sens.

Se recomandă desfășurarea lecției „Imaginea mea online” după lecția introductivă „Mediul online și utilizatorii” și lecția „Imagini bune. Imagini rele/nepotrivite”. Astfel învățătorul va cunoaște mai bine interesele/preferințele elevilor în mediul online și dacă aceștia au conturi pe rețele sociale, despre care se va discuta mult în timpul lecției „Imaginea mea online”.

Sugestii metodologice pentru desfășurarea lecției

Clasa I-a.

- În cazul în care ați identificat că elevii nu au conturi pe rețele sociale la această vârstă sau doar puțini dintre ei cunosc ce înseamnă aceasta, se recomandă desfășurarea lecției în conformitate cu scenariul didactic propus. Conținutul lecției este accesibil, iar explicațiile adiționale ale învățătorului vor permite o înțelegere rapidă/facilă a conținuturilor.

- În activitatea de la începutul lecției se recomandă captarea atenției elevilor prin folosirea imaginilor generice ce vor reprezenta prietenele Laura și Elena.

- La necesitate, metoda „Turul galeriei” va fi adaptată, facilitând astfel înțelegerea de către elevi a importanței imaginii online a utilizatorului prin asocieri cu situații din viața reală. Astfel, elevii vor fi încurajați să confecționeze o mască ce va reprezenta utilizatorul în mediul online, care poate rămâne oricând anonim. Elevilor le vor fi adresate câteva întrebări esențiale care îi vor ajuta să deducă mesajele importante.

- ✓ Dacă vă puneți masca și ieșiți pe terenul de joacă, se poate întâmpla ca cineva să nu vă recunoască?
- ✓ Se poate întâmpla ca o mască veselă să ascundă o față tristă și supărată?
- ✓ Cum se poate întâmpla ca și în mediul online oamenii să poarte măști? (Se va detalia sau exemplifica întrebarea).

Clasa II-a.

- Dacă activitățile recomandate au fost desfășurate în clasa I, se recomandă abordarea repetată a subiectului prin activități selectate și adaptate din scenariul recomandat. De asemenea, elevilor li se pot propune alte tipuri de activități ce reflectă obiectivele lecției. De exemplu, în timpul lecției să completeze împreună un poster pe care vor indica ce tipuri de informații pot/nu pot fi postate în mediul online.

- Tema pentru acasă rămâne valabilă pentru orice vârstă. Încurajarea de a-și verifica repetat informațiile postate va crea spațiu pentru un exercițiu de reflecție acasă.

Clasa III-a și a IV-a.

- În cazul desfășurării repetate a lecției „Imaginea mea online”, în clasele a III și a IV, sunt recomandate unele adaptări ale conținuturilor.

- Se poate revedea timpul acordat fiecărei activități didactice.

Problematizarea. Elevilor li se propune să completeze lista întrebărilor de la situația propusă spre discuție: *De ce Laura și Elena sunt triste?/Cum vor comunica fetele locuind în orașe diferite?/Ce informații pot cunoaște una despre alta prietenele, dacă fiecare dintre ele are un cont pe o rețea social?/Dar voi aveți conturi pe rețelele sociale?/Care sunt rețelele sociale pe care aveți conturi?*

Obiectivul acestei activități este ca elevii să identifice tipurile de informații despre utilizatori ce sunt oferite de către rețelele sociale.

Descoperire ghidată. Datele personale ale utilizatorului. În locul fișei propuse, la ecran se va proiecta pagina de pe o rețea socială a unei persoane publice. Se va discuta cu elevii despre informațiile pe care le-au aflat/le pot afla despre această persoană. Se va stabili în discuția ghidată dacă este bine sau nu să fie făcute publice atât de multe informații personale.

NB. Nu se recomandă folosirea pentru exemplu pagina de pe rețeaua socială a unui copil (din clasă sau școală). Înainte de a propune elevilor spre analiză o pagină de pe o rețea socială a unei persoane publice, este necesar de a analiza foarte atent conținuturile, pentru a le evita pe cele nepotrivite. Poate fi analizată pagina oficială a instituției sau a unui vlogger cunoscut de copii.

Jocul „DA sau NU?”/ Studii de caz. Se vor propune elevilor alte situații pe care ei ar trebui să le confirme sau nege. Li se propune să modeleze chiar ei câteva situații.

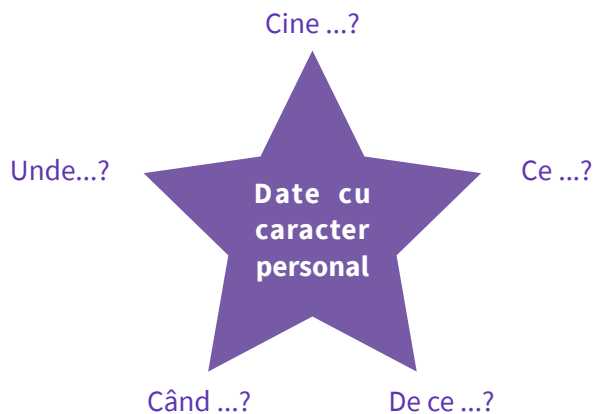
Exerciții cu... „provocări”. Dacă provocările propuse pentru elevi par prea simple, li se propune să lucreze în perechi și să modeleze câte o provocare pentru alți colegi din clasă. Ghidați în formularea provocărilor ce trebuie să reflecte ideea lecției, elevilor li se pot oferi informații personale ale unor utilizatori străini.

Turul galeriei. După confecționarea și etalarea măștilor, se pot pregăti mai multe întrebări referitoare la mesajul transmis de aceste măști, asemănarea sau diferența dintre mască și creator, ce informații transmite fiecare mască. Se vor comenta răspunsurile, iar la final elevii vor fi întrebați ce au aflat nou din această activitate.

Votarea cu cartonașele „Roșu sau verde?” Se vor diversifica situațiile prezentate, iar elevii vor fi întrebați care dintre acțiuni, după părerea lor, trebuie și care nu trebuie întreprinse pentru a crea o imagine bună în mediul online. Se va reveni la discuția despre persoane de încredere la care pot apela copiii în cazul în care li se întâmplă o situație neplăcută în mediul online.

Lucru în grup (5-6 minute)

Elevii sunt împărțiți în grupuri. Unui grup i se propune să formuleze pentru colegii de clasă, în baza informațiilor citite/ascultate, câte 2 întrebări, utilizând îmbinarea-cheie și începutul dat. Celorlalți colegi li se propune să răspundă.



Corecțai ceea ce este de corectat (3-4 minute)

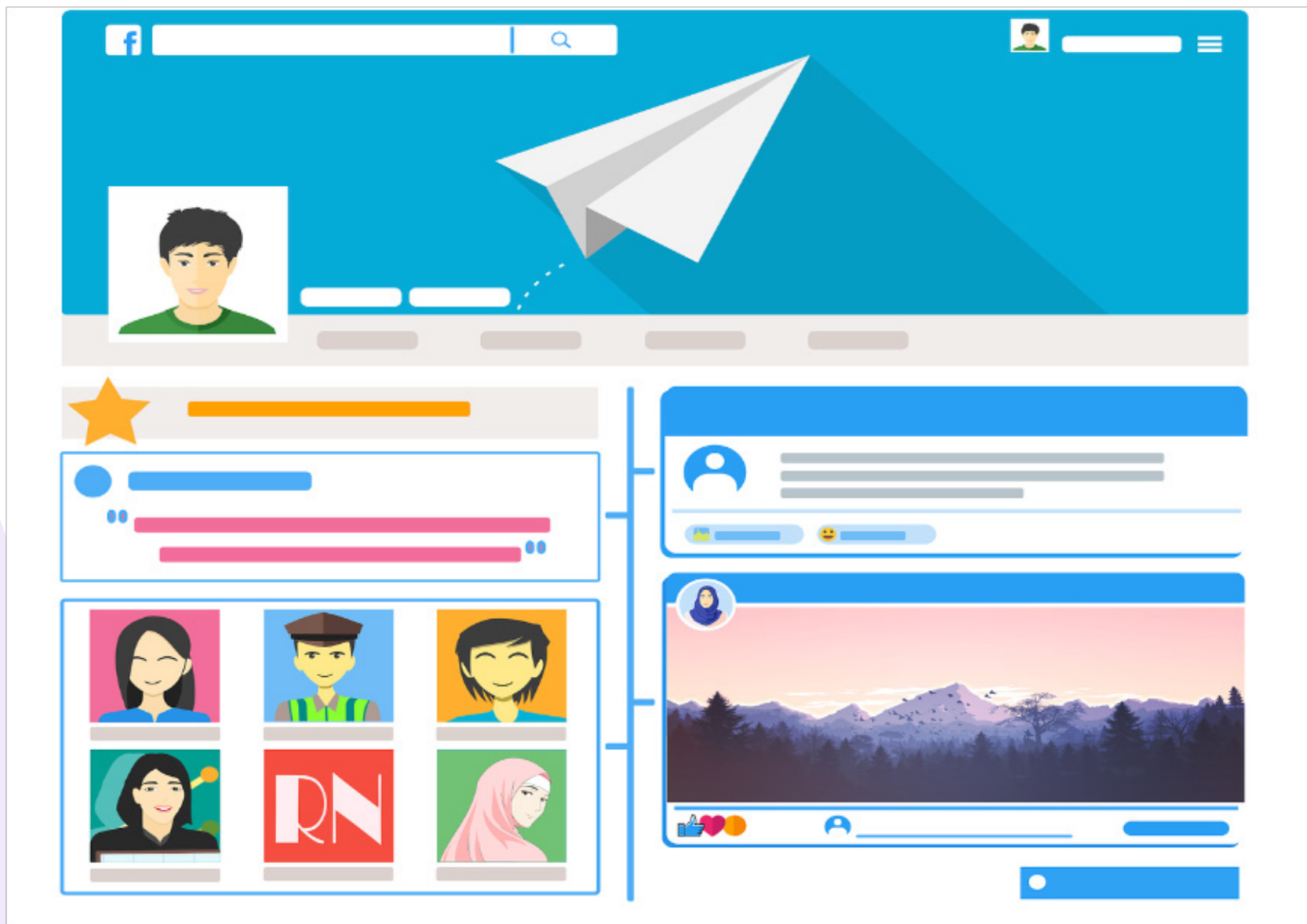
Elevilor le sunt propuse câteva afirmații formulate în baza informațiilor discutate la lecție. Ei pot bate din palme, în cazul afirmațiilor adevărate și să ridice mâna pentru a corecta afirmațiile false.

- ✓ *Oamenii comunică între ei prin mesaje scrise, sonore, vizuale.*
- ✓ *Oamenii pot folosi pentru comunicare dispozitive digitale conectate la Internet.*
- ✓ *Copiii tot pot avea cont pe rețele de socializare.*
- ✓ *Pe rețelele de socializare copiii trebuie să-și scrie doar numele, prenumele și adresa.*
- ✓ *În spațiul online copiii pot posta doar fotografii de calitate bună.*
- ✓ *Atunci când se joacă, copiii trebuie să-și scrie numele complet, altfel ei riscă să nu fie recunoscuți de colegi.*



II.3.2. Anexe pentru lecția/activitatea „Imaginea mea online”

Fișa 1.



Fișa 2.

Provocarea nr. 1

Te-ai înregistrat în *School of dragons* (joc online). Ai nevoie de un nume pentru acest joc.

Vei scrie numele tău adevărat? Încercuiește DA sau NU.

Provocarea nr. 2

Inventează un nickname (adică nume) pentru tine în acest joc.

Provocarea nr. 3

Ridică-te din bancă. Apropie-te de un coleg și spune-i ce informații nu vei oferi niciodată persoanelor străine în mediul online.

Provocarea nr. 4

Spune profesoarei/învățătorului ce răspunzi unui utilizator necunoscut din mediul online care te întreabă câți ani ai și unde locuiești.



II.4. Lecția 4. Prietenii din mediul online

„Prietenii în mediul online” este subiectul lecției/activității care urmărește să formeze la elevi abilități de evaluare a unor posibile riscuri în comunicarea cu persoane necunoscute în mediul online și deprinderea de a povesti persoanelor adulte de încredere despre comunicările, prietenii în mediul online.

NB: Proiectul didactic pentru lecția/activitatea cu subiectul „Prietenii în mediul online” poate fi descărcat pe portalul www.siguronline.md, rubrica „Resurse didactice”.



Tabelul 8. Subiectul lecției/activității „Prietenii din mediul online”

| | |
|-------------------------|--|
| Competența specifică | Adoptarea unor comportamente responsabile și respectuoase în mediul online în situații de interacțiune cu utilizatorii online. |
| Subiectul lecției | Prietenii din mediul online. |
| Tipul lecției | Lecție mixtă. |
| Obiective operaționale | La finele lecției/activității, elevii vor fi capabili: O ₁ – să explice în cuvinte proprii ce înseamnă o prietenie în mediul online; O ₂ – să identifice asemănări și deosebiri dintre prietenii online și prietenii din viața reală; O ₃ – să identifice, ghidați, caracteristicile unui prieten online bun; O ₄ – să determine posibilități de a se adresa după ajutor în cazul în care un prieten din mediul online îi deranjează; O ₅ – să manifeste disponibilitate pentru cooperare, răbdare și bună înțelegere, precum și curiozitate, interes în realizarea sarcinilor propuse, pentru studierea subiectului lecției |
| Resurse | Umane: elevii din treapta primară de învățământ. Temporale: 45 de minute. |
| Strategii didactice | Forme de organizare: frontal, individual, în perechi, în grupuri. Metode, tehnici și procedee didactice: problematizarea, ghicitoarea, exercițiul, jocul didactic, posterul, brainstorming-ul, lectura imaginii. Mijloace: fișe de lucru. |
| Strategii de evaluare | Autoevaluare, evaluare reciprocă, evaluare inițială, evaluare formativă interactivă (jocul). |
| Concepte/ Termeni-cheie | Imagine online, informații personale, siguranța online. |

Schița demersului didactic

EVOCARE

Ghicitorea (1-2 minute)

- ▶ Lecția începe cu o ghicitorea. Întrebare: *E lângă tine mereu și te-ajută când ți-e greu. Cine este acesta?* (Răspuns: Prietenul)
- ▶ Se inițiază un brainstorming prin care se află când și cum se ajută prietenii între ei.
- ▶ Elevii ghidați vor defini prietenii ca persoane din viața reală cu care ei se pot întâlni, discuta, juca ș.a.m.d.

REALIZAREA SENSULUI

Problematizarea (3-4 minute)

- ▶ Elevilor li se propune să găsească soluția pentru următoarea problemă.
Prietenul/prietena tău/ta a plecat cu familia într-o vacanță pentru câteva săptămâni. Vrei să vorbești cu el/ea și să afli cum îi mai merg treburile. Cum comunicați la distanță?
- ▶ Vor fi reamintite toate posibilitățile tehnice de comunicare cu oamenii la distanță: *Apel telefonic; Aplicații pentru apeluri audio/Viber; Aplicații mesagerie; Rețele sociale.*
- ▶ Ulterior elevii vor fi întrebați cine sunt prietenii lor pe rețelele sociale. Ei vor deduce statutul de prieten în mediul online – persoană reală sau ireală, necunoscută cu care se întrețin comunicări pe o rețea socială, creată cu un profil fără identitate recunoscută.
- ▶ În această activitate elevii, ghidați, vor distinge diferența dintre un prieten real și un prieten virtual.

Lucrul cu fișa. Prietenul meu virtual (4 minute)

- ▶ Elevii primesc fișa „Prietenul meu virtual” (Fișa 1). Ei încercuiesc sau bifează acțiunile pe care le fac prietenii în mediul online.
- ▶ Pentru a facilita discuția și a-i face să înțeleagă că o prietenie în mediul online este diferită de o prietenie în viața reală, elevilor li se pot propune diverse întrebări:



- ✓ Ce nu pot face împreună prietenii în mediul online?
- ✓ Pe platformele de jocuri online sau cele sociale, unde oamenii comunică, pot exista prieteni care nu se cunosc în viața reală?
- ✓ Cât de multe putem cunoaște despre un prieten pe care nu l-am văzut în viața reală?

REFLECȚIE

Problematizarea (3-4 minute)

- ▶ Elevilor li se propune să-i ajute pe Eli și Ela să ia o decizie (Fișa 2). Ei sunt ghidați/ajutați să aleagă răspunsul corect.
- ▶ Elevii sunt ghidați să deducă, apoi să înțeleagă că trebuie să învețe să ia decizii corecte în situațiile în care hotărâsc să prietenească cu cineva în mediul online sau când încep a comunica cu prieteni necunoscuți în mediul online.
- ▶ Drept concluzii, li se pot propune recomandările din boxă.



- ✓ *Este bine să cunoașteți prietenii voștri din mediul online în viața reală.*
- ✓ *Internetul permite oamenilor să rămână anonimi. Unii oameni folosesc Internetul pentru a se prezenta drept alte persoane.*
- ✓ *Numărul de telefon și adresa de acasă sunt date cu caracter personal, care nu se comunică persoanelor străine din mediul online, chiar dacă îi numim prieteni pe acești oameni.*

Descoperire ghidată. Prieten virtual bun/Prieten virtual rău (13-15 minute)

- ▶ Elevii primesc fișa *Prieten virtual bun/Prieten virtual rău intenționat*. Utilizând informațiile din fișă, ei sunt rugați să-l ajute pe Eli să-și găsească prietenii virtuali buni și să-i ștergă din listă/să-i blocheze/să-i neglijeze pe cei rău intenționați.
- ▶ Ei sunt ghidați să distingă comportamentele bune de cele periculoase ale prietenilor din mediul online.
- ▶ Elevii vor discuta fiecare alegere. Sunt explicate comportamentele periculoase ale prietenilor răi. Elevii vor deduce că fiecare copil trebuie să fie la rândul său prieten virtual bun pentru alți copii.
- ▶ Li se va propune să realizeze un poster cu genericul *Prietenul virtual bun*.

Notă în ajutorul profesorului.

- **Prietenul 1** este prietenos online – prieten virtual bun.
Mesajul transmis elevilor: Este foarte important să fiți prietenoși online. Să nu ofensați pe nimeni, inclusiv online. La fel, ceilalți trebuie să fie prietenoși cu voi și să nu vă offenseze.
- **Prietenul 2** scrie cuvinte urâte – prieten virtual rău.
Mesajul transmis elevilor: Este foarte nepolitic să scrieți cuiva cuvinte urâte sau jignitoare. Puteți răni pe cineva. La rândul vostru, vă puteți simți rănit și ofensat dacă cineva vă scrie cuvinte neplăcute.
- **Prietenul 3** întreabă adresa mea – prieten virtual rău.
Mesajul transmis elevilor: Acasă părinții vă repetă deseori să nu dați adresa străinilor care vă solicită acest lucru. În mediul online acest lucru este, de asemenea, periculos. Dacă cineva vă întreabă adresa, ar putea avea intenții rele.
- **Prietenul 4** întreabă telefonul meu – prieten virtual rău.
Mesajul transmis elevilor: Aveți telefon ca să vorbiți cu părinții, rudele și prietenii de școală pe care îi cunoașteți bine și despre care știu părinții voștri. Numărul de telefon este o informație cu caracter personal. Nu se dă la persoane străine. Persoanele străine care cer numărul tău de telefon pot avea intenții rele.
- **Prietenul 5** întreabă în ce școală învăț – prieten virtual rău.
Mesajul transmis elevilor: Dacă aveți un prieten virtual pe care nu îl cunoașteți în realitate, nu este bine ca el să știe în ce școală învățați. Acest prieten ar putea fi o persoană cu intenții rele.
- **Prietenul 6** este coleg de școală – prieten virtual bun.
Mesajul transmis elevilor: Un coleg pe care îl cunoașteți bine poate fi un prieten virtual bun. La școală vă puteți întâlni și puteți discuta despre jocurile voastre preferate. Chiar dacă vă supărați unul pe altul, vă puteți împăca mai târziu când vă întâlniți. Desigur, uneori un coleg de școală poate fi și un prieten virtual rău dacă vă scrie lucruri neplăcute.
- **Prietenul 7** este un necunoscut – prieten virtual rău.
Mesajul transmis elevilor: În viața reală nu comunicați cu necunoscuții. În mediul online se respectă aceeași regulă. În mediul online nici nu putem ști cine sunt în realitate acești oameni.

- **Prietenul 8** este cineva mai mare ca mine – prieten virtual rău.
Mesajul transmis elevilor: Se întâmplă deseori să fiți prieteni cu copii mai mari decât voi. Sunteți prieteni, fiindcă aveți interese comune. Atunci când diferența de vârstă e prea mare, interesele sunt diferite. Aceasta înseamnă că, un prieten virtual, cu mult mai mare decât voi, vă poate minți că are interese asemănătoare. El poate avea intenții rele.
- **Prietenul 9** este politicos – prieten virtual bun.
Mesajul transmis elevilor: Un prieten virtual politicos este un prieten care respectă alți copii care folosesc Internetul. Voi, de asemenea, trebuie să fiți politicoși cu alți colegi de la școală, din curtea voastră și din mediul online atunci când navigați pe Internet.
- **Prietenul 10** mă invită să ies undeva – prieten virtual rău.
Mesajul transmis elevilor: Orice copil, când este invitat undeva sau invită pe cineva undeva, cere permisiunea părinților. Copiii, atunci când merg să se întâlnească undeva cu un prieten din mediul virtual, dar pe care nu-l cunosc în viața reală, trebuie să fie însoțiți de un părinte, un alt adult din familie sau un profesor. Dacă prietenul din mediul online refuză să accepte aceste condiții, el poate fi cineva cu intenții rele sau vă minte despre cine este cu adevărat. Anunțați imediat părinții.
- **Prietenul 11** vorbește doar despre jocuri online și offline – prieten virtual bun.
Mesajul transmis elevilor: Da, poate fi un prieten bun dacă este interesat doar de jocul vostru și nu vă cere alte informații personale și dacă nu vă jignește.
- **Prietenul 12** scrie cuvinte diminutive (doar părinții spun așa cuvinte) – prieten virtual rău.
Mesajul transmis elevilor: Sunt lucruri pe care voi le permiteți doar părinților sau persoanelor apropiate. De exemplu, să vă îmbrățișeze, să vă ia de mână. Așa și cuvintele – doar persoanelor apropiate trebuie să le permiteți să vă numească cu diminutive. Poate fi un prieten rău.

Votăm alegând „Zona sigură” (7-8 minute)

- ▶ Pentru realizarea acestei activități avem nevoie să plasăm postere în 4 colțuri ale clasei, fiecare colț reprezentând câte o *zonă sigură online*.
 - Zona 1 – Părinții și familia.
 - Zona 2 – Școala și profesorii
 - Zona 3 – Prietenii buni
 - Zona 4 – Portalul pentru copii www.siguronline.md.
- ▶ Li se propune elevilor să se plimbe prin clasă și să găsească acele 4 zone sigure.
- ▶ Elevii se ridică din bănci, se plimbă prin clasă și aleg un colțșor/o zonă acolo unde ei se simt cel mai sigur și știu că pot primi ajutor dacă au o problemă. Elevii rămân în picioare în dreptul zonei pe care au selectat-o.
- ▶ Li se vor adresa întrebări pentru discuție:
 - ✓ Ce v-a făcut să alegeți anume Zona 1? Dar Zona 2? Zona 3? Zona 4?
 - ✓ Cum credeți că vă pot ajuta oamenii din fiecare zonă?
- ▶ După ce elevii fac mișcare și identifică zonele sigure marcate prin desene sau simboluri, li se explică cât de important este ca un copil să povestească părinților, profesorului sau altor persoane de încredere dacă i se întâmplă ceva neplăcut în mediul online.
- ▶ Ei sunt ghidați ca să ia cunoștință de diferite posibilități de a cere ajutor de la persoane de încredere atunci când trăiesc situații neplăcute în urma prietenilor online.
- ▶ Elevii sunt informați despre portalul www.siguronline.md care poate răspunde la întrebările tuturor copiilor.

REALIZAREA SENSULUI

Cuvinte în careu (5 minute)

- ▶ Elevilor li se propune să găsească pe fișă (Fișa 4) cuvintele-cheie ale acestei activități (Cuvintele pot fi găsite pe linii orizontale și verticale, de sus în jos sau invers).
- ▶ Rezolvând fișa, elevii discută pentru a confirma noțiunea de „prieten online” în contextul prieteniiilor online cu prietenii/amicii pe care îi cunosc bine în viața reală.
- ▶ Li se comunică elevilor că ei sunt în siguranță online atunci când comunică cu prieteni buni.
- ▶ Elevilor li se va spune că sintagmele „prieten virtual” și „prieten online” sunt sinonime.

Evaluarea lecției. Autoaprecierea, reflecția.

- ▶ Elevilor li se propune să formuleze, în baza anumitor cunoștințe, emoții, impresii, concluzii acumulate la sfârșitul orei, completând enunțurile lacunare.

Cel mai curios lucru aflat astăzi este că

Avem și noi nevoie de

- ✓ acasă, pentru
- ✓ în școală/ în curtea școlii
- ✓ pe stradă, fiindcă
- ✓ în mediul virtual, deoarece

Deși prietenii virtuale uneori sunt, au un rol important, și anume:

Am înțeles că prietenii virtuale

Pentru a fi protejați când comunicăm online, trebuie să ținem cont de următoarele:

Aplicăm și acasă!

- ▶ Li se propune elevilor să acceseze, împreună cu părinții/rudele, portalul www.siguronline.md, apoi să verifice dacă au în mediul online prieteni pe care nu îi cunosc în viața reală și ce fel de prieteni sunt: prieteni buni sau prieteni răi.

II.4.1. Sugestii metodologice privind proiectarea și desfășurarea activităților în clasele I, II, III, IV

Utilitatea lecției

Lecția/activitatea cu subiectul „Prietenii în mediul online” reprezintă o oportunitate pentru a organiza discuții despre tipurile de prietenii pe care le poate avea un copil. Astfel, în cadrul lecției/activității, elevii vor fi ghidați să analizeze comunicarea cu prietenii lor online, identificând dacă o prietenie cu o persoană este sigură sau nu.

Sugestii metodologice pentru desfășurarea lecției

Clasa I-a și clasa II-a.

- Se recomandă desfășurarea lecției sau a activității despre prietenii în mediul online după activitățile/lecțiile despre *imaginea online, imaginile bune și rele din mediul online*, indiferent de clasă. Elevii vor învăța conștientizat să facă diferența între prietenii online buni și prietenii

online răi, după ce vor putea să explice de ce Internetul este considerat loc public, să identifice informațiile/datele cu caracter personal ce nu trebuie oferite/transmise altor persoane, să distingă imaginile bune de imaginile rele/nepotrivite.

- Recomandăm adaptarea activităților recomandate pornind de la nevoile copiilor: extinderea timpului pentru realizarea sarcinilor, micșorarea numărului de activități în cadrul lecției, realizarea activităților timp de 2 lecții.
- În cazul în care se decide organizarea conținutului timp de 2 lecții, este necesar să se țină cont de următoarele aspecte importante:
 - ✓ prima lecție va fi orientată spre a-i ghida pe elevi să conștientizeze diferența dintre *prietenii online și prietenii din viața reală*; la următoarea lecție elevii vor fi ghidați să identifice caracteristicile unui prieten virtual bun/unui prieten virtual rău;
 - ✓ la prima lecție se va reaminti elevilor despre discuțiile de la lecția cu subiectul „*Imaginea mea online*”, în care au fost identificate informații ce nu trebuie postate, distribuite sau transmise altor persoane;
 - ✓ primele 4 activități vor servi ca lecții introductive a temei „*Prietenii în mediul online*”, următoarele 3 activități vor dezvolta abilități de selectare a prietenilor în lumea virtuală;
 - ✓ sarcina pentru acasă, neapărat, va fi propusă după prima lecție desfășurată, fiind adaptată obiectivelor lecției. De exemplu: *Verificați conturile în jocuri sau/și pe rețele/aplicații și găsiți prietenii/utilizatorii pe care nu îi cunoașteți în viața reală.*

Clasa III-a și a IV-a.

- Pentru a adapta conținuturile sarcinilor propuse în scenariul didactic pentru elevii claselor III-IV, cu vârsta de 9 – 10 ani, vom ține cont de următoarelor sugestii de mai jos.

Ghicitoarea. Ghicitoarea despre prietenie poate fi urmată de o discuție despre caracteristicile unui prieten adevărat. Pentru a reveni la aceste caracteristici, ele pot fi fixate pe tablă.

Problematizarea. Se va discuta cu elevii despre mai multe posibilități de comunicare cu prietenii, în cazul în care aceștia locuiesc în altă localitate sau pe altă stradă. Împreună se vor enumera diversele modalități de comunicare de-a lungul timpului. Li se va propune elevilor să argumenteze de ce comunicările prin intermediul rețelelor sociale, aplicațiilor mobile de comunicare, caht-urilor din jocuri au devenit mai comode pentru utilizatori. În cadrul acestei activități elevii vor explica cum unii utilizatori, pe care nu îi cunoaștem în realitate, pot deveni prieteni virtuali.

Lucrul cu fișa. *Prietenul meu virtual.* În baza fișei recomandate pentru lucru, elevilor li se propune să identifice și să completeze cu alte acțiuni pe care le pot face prietenii online. Se va discuta și despre activitățile interesante pe care le pot face împreună prietenii din viața reală. Elevii vor formula avantajele prietenilor în online cu prietenii din viața reală.

Studiu de caz. În baza primului text se va discuta cu elevii despre acțiunile necesare înainte de a trimite cuiva o cerere de acceptare în prietenii sau cerere de urmărire. În baza celui de-al doilea text se va discuta cu elevii despre acțiunile ce trebuie întreprinse înainte de a răspunde la întrebările unui prieten virtual pe care nu îl cunosc în viața reală.

Descoperire ghidată. *Prieten virtual bun/Prieten virtual rău.* Li se va propune elevilor să completeze lista caracteristicilor cu alte 2 calități pentru prietenii virtuali buni și cei răi. Discuția se va realiza în baza caracteristicilor din listă.

Votăm, alegând „Zona sigură”. Această activitate poate fi organizată la oricare dintre lecțiile despre siguranța online, diversificând modalitatea în care se desfășoară. De exemplu, fiecare copil va primi

câte 2 simboluri decupate (steluță, inimă, emoticon ce exprimă bucurie) și le va lipi în 2 zone pe care le consideră cele mai sigure și de încredere. Va lipi doar un singur simbol, dacă identifică doar o zonă sigură. Nu va lipi nici unul, dacă nu identifică nicio zonă sigură pentru sine. Dacă elevii nu vor selecta nicio zonă din cele propuse, nu se va insista. Elevii se pot întreba, individual, ce i-a făcut să nu se simtă în siguranță nici în una din zonele propuse.

Cuvinte în careu. Se poate propune elevilor un careu care conține mai multe cuvinte-cheie de la lecțiile/activitățile despre siguranța online. Elevilor li se va propune de asemenea să formuleze câte un sfat/mesaj pentru un prieten virtual bun.

II.4.2. Anexe pentru lecția/activitatea „Prietenii în mediul online”

Fișa 1.

Prietenii în mediul online pot:

- scrie mesaje;
- trimite fotografii;
- juca fotbal cu o minge nouă;
- merge împreună la înghețată;
- merge pe același drum la școală;
- să-și prezinte unul altuia membrii familiei;
- juca în echipe online;
- spune glume;
- asculta muzică;
- să-și arate jucăriile;
- să aibă vârste apropiate.



Fișa 2.

Eli are 9 ani și este un utilizator activ – joacă mult pe diferite platforme. Comunică cu prietenii de clasă într-un grup Viber. Își dorește să devină un youtuber foarte cunoscut. Are foarte mulți prieteni în mediul online. Aceștia sunt copii care învață în școala sa. Eli vrea să prietenească și cu alți copii din altă școală. La o competiție a făcut cunoștință cu un băiat pe nume Gicu Popescu.

L-a căutat în rețeaua socială *odnoklassniki*. A găsit mai mulți utilizatori cu așa nume. Nici unul nu semăna cu Gicu cel pe care el îl cunoaște. Era și un utilizator Gicu Popescu, care avea doar o singură fotografie nu prea clară și 5 prieteni adăugați.

Ce să facă Eli?

- *Click pe „Adaugă în prieteni”.*
- *Să-i scrie un mesaj.*
- *Să găsească alți prieteni în viața reală.*

Ela are 10 ani. În timpul liber Ela descarcă diferite jocuri și joacă. Îi plac jocurile în care cunoaște alți jucători. Într-o zi, când echipa sa online dezvoltă o strategie, a primit în chat privat un mesaj de la unul dintre jucători: „Hey, Ela. Te descurci bine!”. Ela i-a răspuns ceva. Peste 2 zile acel jucător i-a scris că vrea să prietenească și i-a cerut un număr de telefon să poată discuta mai ușor, utilizând aplicația Viber.

Ce să facă Ela?

- Să comunice numărul său de telefon.
- Să-i răspundă că pot vorbi prin chat-ul de joc.
- Să spună părinților că cineva îi cere numărul de telefon.

Fișa 3.

Vezi mai jos cum se comportă prietenii virtuali ai lui Eli.
Spune cine este prieten bun și cine este prieten rău.



Prieten 1 – *este prietenos online.*

Prieten 2 – *scrie cuvinte urâte.*

Prieten 3 – *întreabă adresa mea.*

Prieten 4 – *întreabă telefonul meu.*

Prieten 5 – *întreabă în ce școală înveți.*

Prieten 6 – *este coleg de școală.*

Prieten 7 – *este un necunoscut.*

Prieten 8 – *este cineva mai mare ca mine.*

Prieten 9 – *este politicos.*

Prieten 10 – *mă invită să ies undeva afară.*

Prieten 11 – *vorbim doar despre joc.*

Prieten 12 – *scrie diminutive (doar părinții spun așa cuvinte).*

Fișa 4.

| | | | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| R | P | S | X | H | G | R | T | K | V |
| P | K | X | G | L | R | S | Y | I | H |
| C | O | M | P | U | T | E | R | C | B |
| V | I | F | T | R | M | T | E | G | P |
| O | R | S | T | Y | U | S | G | R | S |
| N | S | E | M | A | E | T | I | M | R |
| L | H | D | L | P | A | E | H | S | U |
| I | S | R | H | R | T | B | R | D | G |
| N | D | P | A | E | O | I | H | J | I |
| E | R | O | N | E | B | D | P | L | S |

II.5. Lecția 5. Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online

„Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online” este subiectul lecției/activității care urmărește scopul să dezvolte elevilor abilități constructive de comunicare în mediul online, pentru a preveni apariția situațiilor de cyberbullying între semeni.

NB: Proiectul didactic pentru lecția/activitatea cu subiectul „Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online” poate fi descărcat pe portalul www.siguronline.md, rubrica „Resurse didactice”.



Tabelul 9. Subiectul lecției/activității „Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online”

| | |
|-------------------------|---|
| Competența specifică | Adoptarea unor comportamente responsabile și respectuoase în mediul online în situații de interacțiune cu utilizatorii online. |
| Subiectul lecției | Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online. |
| Tipul lecției | Lecție mixtă. |
| Obiective operaționale | La finele lecției/activității, elevii vor fi capabili: O ₁ – să explice ce înseamnă un comportament răutăcios în mediul online; O ₂ – să identifice trăirile unui copil hărțuit în mediul online; O ₃ – să identifice, ghidați, modalități de reacționare asertivă la comentarii răutăcioase online; O ₄ – să determine posibilități de a se adresa după ajutor în cazul în care sunt hărțuiți online; O ₅ – să manifeste disponibilitate pentru cooperare, răbdare și bună înțelegere, precum și curiozitate, interes în realizarea sarcinilor propuse pentru studierea subiectului lecției. |
| Resurse | Umane: elevii din treapta primară de învățământ. Temporale: 45 de minute. |
| Strategii didactice | Forme de organizare: frontal, individual, în perechi, în grupuri. Metode, tehnici și procedee didactice: desenul, exercițiul, lucrul cu fișa, jocul didactic, brainstorming-ul, lectura imaginii. Mijloace: fișe cu activități, cartonașe colorate cu întrebări și provocări. |
| Strategii de evaluare | Autoevaluare, evaluare reciprocă, evaluare inițială, evaluare formativă interactivă (jocul). |
| Concepte/ Termeni-cheie | Cyberbullying/hărțuire online; comportament online prietenos. |

Schița demersului didactic

EVOCARÉ

Desenul (4-5 minute)

- Pentru realizarea acestui joc elevii au nevoie de foi albe și creioane/carioci.
- Prin intermediul acestei activități elevii stabilesc o atmosferă prietenoasă de lucru de la începutul lecției.
- Fiecare elev va desena pe o foaie un zâmbet pentru un coleg și va face schimb de zâmbete desenate.

REALIZAREA SENSULUI

Mesajele prietenoase din mediul online (6 minute)

- În cadrul acestei activități elevii vor înțelege că în mediul online mesajele prietenoase sunt la fel de importante ca și în viața reală.
- Elevii vor fi întrebați dacă ei scriu mesaje sau comentează fotografiile în rețele și aplicații sociale sau platforme de joc.
- Sunt distribuite fișe (Fișa 1) și li se propune elevilor să selecteze mesajele pe care le-ar spune în viața reală unui prieten sau coleg.



✓ Care dintre aceste cuvinte nu le-ați spune unui alt copil?

✓ Care dintre aceste cuvinte nu le-ați scrie unui alt copil în mesaje private, de grup sau comentarii?

- Drept concluzii, li se pot propune recomandările din boxă.

Se întâmplă ca în mediul online unii utilizatori să fie neprietenoși și să scrie cuvinte urâte, intenționat, despre cineva, folosind telefonul, tableta și/sau computerul. Utilizatorul neprietenos ofensează intenționat alți utilizatori, într-o perioadă de timp mai îndelungată, cu mesaje, în privat sau în grupuri, comentarii răutăcioase sau imagini ofensatoare. El, utilizatorul neprietenos, răspândește intenționat bârfe în mediul online sau folosește niște imagini jenante pentru a lua în derâdere pe cineva. Acest fenomen se numește Cyberbullying sau hărțuire în mediul online.



Exercițiu. Urmele online (6 minute)

- Elevii vor decupa din fișă mesajele scrise. Li se va comunica că toate aceste mesaje i-au fost scrise lui Alex, un băiat de 9 ani, care acum este trist.
- Elevilor li se va propune să identifice care dintre mesaje l-au întristat pe Alex. Mesajele ofensatoare și neprietenoase vor fi rupte. Elevii vor fi întrebați dacă au dispărut bucățelele de hârtie pe care au fost scrise acele cuvinte după ce a fost ruptă hârtia pe care erau scrise cuvintele neplăcute și ofensatoare.
- Suplimentar, li se pot propune recomandările din boxă.



Mesajele, fotografiile sau secvențele video în mediul online lasă urme chiar dacă sunt șterse. Cuvintele în mediul online nu zboară și nu dispar. Ele pot fi văzute de alți utilizatori.

În mediul online, la fel ca și în viața reală, ofensele și jignirile provoacă aceleași sentimente de durere și tristețe.

REALIZAREA SENSULUI

Jocul didactic „Întrebări sau provocări” (17 minute)

- ▶ După ce elevii primesc cartonașe colorate cu întrebări și provocări (Fișele 2 și 3), li se explică că sunt 2 tipuri de încercări, fiecare tip de încercare având o culoare:

Verde – întrebare;

Albastru – provocare.

- ▶ Elevii vor fi împărțiți în 2 echipe. Fiecare echipă va parcurge câte 4 - 5 încercări. Echipa își alege singură tipurile de încercări, selectând una din cele 2 culori de fiecare dată. Întrebările și provocările sunt notate pe cartonașe colorate pregătite din timp. Numărul încercărilor pentru echipe poate varia în funcție de numărul de elevi din clasă și timpul necesar pentru fiecare echipă de a trece încercările. Nu există câștigători în jocul respectiv. Prin acest joc, împreună, elevii vor afla multe lucruri utile.
- ▶ Ajuțați, elevii vor găsi răspunsurile corecte la întrebări și vor depăși încercările.
- ▶ Se va atrage o atenție deosebită la ceea ce trebuie să facă un copil care este hărțuit și un copil care cunoaște situații de hărțuire.
- ▶ În ajutorul cadrului didactic este și Fișa 3.
- ▶ Implicarea în acest joc le va permite elevilor să exerseze comportamente menite a-i ajuta să evite și să facă față unei situații de cyberbullying.

Alege varianta corectă de răspuns (6 minute)

- ▶ Elevilor li se propune o fișă ce conține un text (Fișa 4).
- ▶ Ei urmează să completeze fiecare propoziție cu cuvintele corecte/potrivite.
- ▶ Propozițiile pot fi scrise pe foi de hârtie sub formă de postere pentru a fi reguli pe care fiecare copil trebuie să le țină minte.
- ▶ Acest exercițiu le va permite elevilor să cunoască mai multe despre ce trebuie neapărat să facă în cazul în care sunt hărțuiți online.

EXTENSIE

Desenul „Eu sunt prietenos online!” (5 minute)

- ▶ Elevii primesc foi de desen și creioane.
- ▶ Li se solicită să deseneze un personaj preferat și să-l prezinte ca fiind utilizator online prietenos. De exemplu, cum poate fi prezentat personajul Spiderman desenat: *Acesta este Spiderman. El este prietenos online. El nu face glume pe seama altor copii în Internet.*

Evaluarea lecției. Autoaprecierea, reflecția. Li se propune elevilor să formuleze concluzii, redând anumite informații, impresii acumulate la sfârșitul orei, completând enunțurile de mai jos.

Online eu mereu sunt...:

- , atunci când
- , ca să
- pentru a
- datorită

Aplicăm și acasă!

- ▶ Li se propune elevilor să deseneze acasă un prieten al personajului redat în clasă și care este prietenos online.

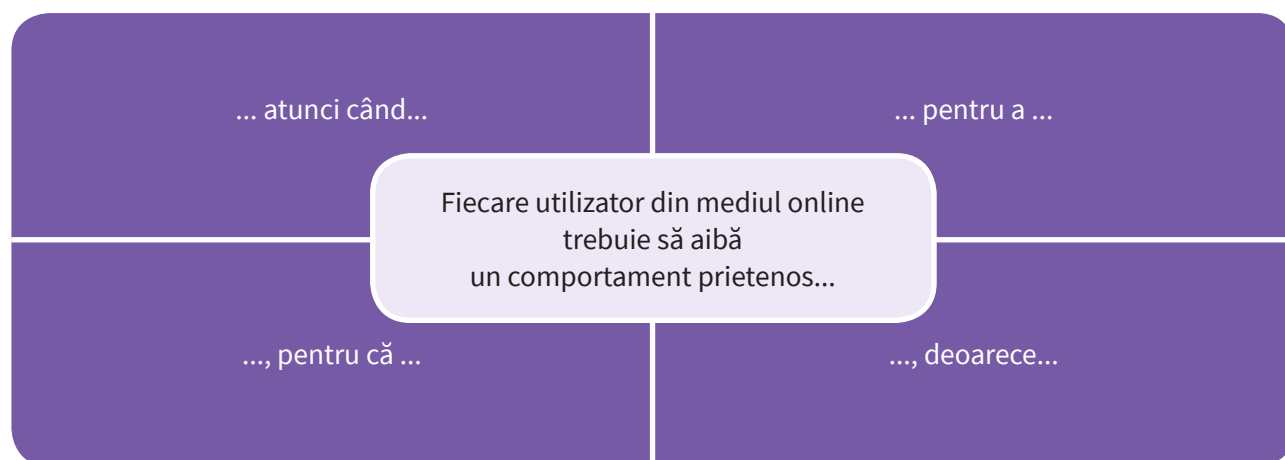
Banca de activități suplimentare/ complementare

Reguli desenate (5-7 minute)

- ▶ Elevii sunt îndemnați să reprezinte cât mai multe reguli de comportament în mediul online prin intermediul desenelor.
- ▶ Sub fiecare imagine care reprezintă un comportament corect, vor scrie „Așa DA!”. Spre exemplu: emoticoane care redau emoții pozitive, simboluri și gif-uri pozitive, personaje pozitive din desene animate și filme pentru copii ș.a. Sub imaginile care denotă un comportament neprietenos, incorect, vor scrie „Așa NU!” Spre exemplu: emoticoane care redau emoții negative, simboluri și gif-uri negative, personaje negative din desene animate și filme pentru copii ș.a.
- ▶ Pentru elevii din clasele mai mici se pot folosi diferite imagini/fotografii descărcate din Internet.

Diagrama cu idei (4-5 minute)

- ▶ Elevilor li se propune să completeze diagrama cu cât mai multe idei desprinse din conținutul lecției.



„Zidul siguranței”.

Se va propune elevilor să completeze cărămizile cu cuvinte ce caracterizează/descriu/semnifică **Zidului siguranței**, selectându-le doar pe cele potrivite din șirul propus mai jos, precum și cu alte cuvinte potrivite pentru **Zidul siguranței** întâlnite/auzite la lecție.

Protecție, ajutor, camere video, răufăcător, dispozitiv digital, prevenire, persoane de încredere, familie, școală, avertizare, informare, ranchiună, prietenie, politețe, hărțuire în mediul online, cuvinte urâte ș.a.

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

II.5.1. Sugestii metodologice privind proiectarea și desfășurarea activităților în clasele I, II, III, IV

Utilitatea lecției

Lecția/activitatea cu subiectul „Cyberbullying sau hărțuirea în mediul online” reprezintă o oportunitate pentru a iniția discuții cu elevii despre comportamentele corecte în mediul online și importanța de a fi prietenos, a nu tolera comportamentele răutăcioase ale altor utilizatori și a cere ajutor în cazul în care un copil trece prin cyberbullying. Este recomandat de a desfășura activități despre cyberbullying în toate clasele ciclului primar. Activitățile recomandate pot fi adaptate și modificate în funcție de interesele și nevoile elevilor.

Sugestii metodologice pentru desfășurarea lecției

Clasa I-a și clasa II-a.

- Lecția despre cyberbullying în clasele I și II se va desfășura după ce au fost desfășurate lecțiile despre imaginea online și imagini bune/rele.
- Lecția despre cyberbullying în clasele I și II poate fi desfășurată fie înainte, fie după lecția despre prietenie în mediul online.
- Recomandăm folosirea termenul *cyberbullying* în lucrul cu elevii, chiar dacă este un termen de origine străină.
- Conținutul fișelor 1 și 2 necesită a fi adaptate, utilizându-se imagini și fraze mai scurte, pentru a face conținutul mai accesibil elevilor cu vârsta de 7 – 8 ani.
- Desenul „Eu sunt prietenos online” poate fi înlocuit cu imagini desenate deja, elevilor propunându-li-se să aleagă din multitudinea de personaje pe cele prietenoase, după care să le prezinte. Elevii pot realiza desenul personajului prietenos acasă, cu ajutorul părinților.

Clasa III-a și a IV-a.

- În scopul adaptării conținuturilor sarcinilor propuse în scenariul didactic pentru elevii claselor III-IV, cu vârsta de 9 – 10 ani, vom ține cont de următoarele sugestii.

Desenul. La dorință, elevii vor comenta de ce au dăruit zâmbetul unui anumit coleg. De exemplu: *Eu dăruiesc un zâmbet pentru colegul meu de bancă Andrei, deoarece ne cunoaștem de la grădiniță și suntem prieteni buni.*

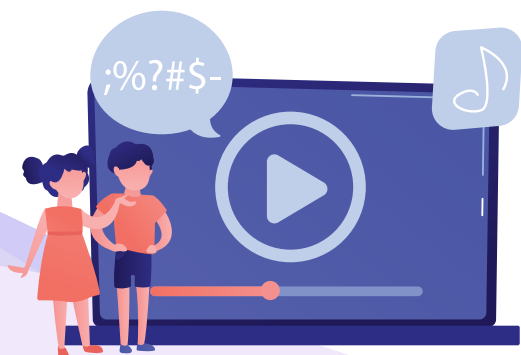
Mesajele prietenoase din mediul online. Ghidați, elevii vor formula și alte mesaje cu caracter pozitiv pentru prieteni buni. Ei vor fi întrebați dacă ar folosi aceleași mesaje în cazul în care nu s-ar vedea cu prietenii din clasă în viața reală, dar ar trebui să comunice la distanță, așa cum a fost în timpul pandemiei sau așa cum o fac atât timp cât sunt separați în vacanță.

Exercițiu. *Urmele online.* Elevilor li se propune să facă câte o găurică pe fișele care conțin mesaje pe care ei nu le-ar spune sau scrie prietenilor. Se va reveni la discuția despre situațiile din mediul online când cuvintele scrise, emoticoanele, reacțiile, fotografiile sau imaginile video pot răni pe cineva, în special când acestea sunt postate intenționat și se repetă.

Jocul didactic „Întrebări sau provocări”. Se oferă explicații elevilor, din start, că prin jocul ce urmează ei vor învăța împreună despre: ceea ce trebuie și ce nu trebuie să facă un copil în cazul în care cineva continuă să se comporte urât cu el în mediul online; ce acțiuni trebuie să întreprindă când cunoaște sau observă că un copil sau mai mulți copii se comportă sau au avut un comportament urât cu alt copil sau copii în mediul online. În baza întrebărilor se vor formula un șir de acțiuni bune și corecte care se vor fixa pe un poster.

Alege varianta corectă de răspuns. În baza enunțurilor propuse se va discuta cu elevii despre posibile situații neplăcute ce ar putea urma în cazul în care fac sau nu anumite acțiuni. De exemplu, *Dacă cineva îmi scrie un mesaj răutăcios, eu răspund/nu răspund la acest mesaj. Dacă răspund la un mesaj răutăcios, persoana care l-a scris ar putea scrie și alte mesaje neplăcute mie, precum și altora.*

Desenul „*Eu sunt prietenos online!*” Personajele virtuale, create de elevi, pot fi fixate într-un colț al clasei. Aceștia vor forma echipa de prieteni online buni. În cazul discuțiilor despre siguranța online la alte lecții, în raport cu personajele create, se vor folosi întrebări de genul: *Dar cum ar proceda Spiderman dacă ar primi o cerere de urmărire în mediul online de la o persoană pe care nu o cunoaște în viața reală? Ar accepta această cerere?*



II.5.2. Anexe pentru lecția/activitatea „Cyberbulling sau hărțuirea în mediul online”

Fișa 1.

Ce cuvinte sau expresii le-ai adresa prietenilor tăi? Care din expresiile de mai jos nu le-ai adresa amicilor tăi?

| | |
|--|---|
| Salutare! Ai jucat tare bine azi la lecția de sport. | Pleacă din grupul nostru! |
| Îmi place să mă joc cu tine. | Te ajut cu mare plăcere la tema de matematică. |
| Nu vreau să fii în echipa noastră. | Am un video cu tine realizat în vestiar, înainte de lecția de educație fizică. Îl voi arăta la toată lumea. |
| Voi spune la toată lumea cât ești de plictisitor. | Pot să-ți spun o strategie bună de joc. |
| A fost o zi teribilă din cauza ta. | Pisica mea are numele tău. Ha-ha-ha! |

Fișa 2.

În jocul online de echipă este un jucător mai slab și din cauza lui uneori pierdeți. Îi vei cere să părăsească jocul?

Cineva a filmat cum colegul tău de clasă cade jos. S-a lăudat că va încărca acea secvență video în grupul Viber al clasei. Ce îi spui?

Cineva necunoscut îți scrie cuvinte urâte și îți trimite emoji supărați. Îi răspunzi sau îl ignori?

Ce înseamnă opțiunea *Blocare*?

Cui povestești dacă cineva te hărțuiește online?

Cum se simte un copil dacă cineva îl hărțuiește în mediul online?

**Scrive pe tablă mesajul:
Sunt prietenos online!**

**Spune-i unui coleg de clasă
ce poate să facă pentru a
opri utilizatorul care îi scrie
cuvinte urâte despre el.**

**Desenează un emoji
prietenos pentru colegul tău
de bancă.**

**Spune-i profesorului să-ți
explice ce este
www.siguronline.md și
cum poți accesa această
platformă pentru copii.**

**Spune colegilor tăi cum
oprești un prieten supărat,
care scrie mesaje răutăcioase
și anonime altui prieten cu
care s-a certat.**

**Întreabă profesorul ce
drepturi ai dacă ești
hărțuit online.**

Fișa 3. (în ajutorul învățătorului).

În jocul online de echipă este un jucător mai slab și din cauza lui uneori pierdeți. Îi vei cere să părăsească jocul?

Fiecare copil, la fel ca și tine, are dreptul să facă parte din echipa de joc. Dacă el nu joacă foarte bine, îl puteți ajuta să depășească obstacolele. Dacă el încalcă regulile jocului, îl puteți ruga să joace corect.

Cineva a filmat cum colegul tău de clasă cade jos. S-a lăudat că va încărca acea secvență video în grupul Viber al clasei. Ce îi spui?

Explici colegului tău că oricine poate avea situații jenante. Nu este corect să filmezi situații jenante ale altor oameni și să le faci publice pentru alți oameni pe Internet.

Cineva necunoscut îți scrie cuvinte urâte și îți trimite emoticoane supărătoare. Îi răspunzi sau îl ignori?

Dacă cineva îți scrie sau trimite ceea ce pe tine te deranjează sau supără, ai tot dreptul să ignori acest utilizator nepoliticos. Acest utilizator așteaptă să-i răspunzi. Nu te lăsa provocat(ă).

Ce înseamnă opțiunea *Blocare*?

Orice utilizator neprietenos și obraznic poate fi blocat astfel ca să nu-ți mai poată trimite mesaje sau vedea ceea ce tu postezi pe pagina ta. Întreabă un adult sau profesorul cum poate fi găsită și utilizată această opțiune.

Cui povestești dacă cineva te hărțuiește online?

Dacă ești hărțuit online sau știi un alt copil care este hărțuit, nu-ți fie frică să povestești despre acest lucru părinților, unui prieten/unei prietene mai mare ca tine sau profesorului tău. Ai dreptul să ceri ajutor atunci când ai nevoie de el.

Cum se simte un copil dacă cineva îl hărțuiește în mediul online?

Un copil care este hărțuit online se va simți trist. Orice cuvânt urât sau remarcă răutăcioasă este foarte dureroasă. În mediul online aceste cuvinte nu dispar. Ele sunt în buzunar acolo unde este telefonul.

Fișa 4. Alege cuvântul corect.

Dacă cineva îmi scrie un mesaj răutăcios, eu **răspund/nu răspund** la acest mesaj.

Eu **pot/nu pot bloca** utilizatorii răutăcioși.

Eu **trebuie/nu trebuie** să am un comportament online prietenos!

Eu știu că **pot/nu pot** să cer ajutor părinților dacă sunt hărțuit(ă) online.

Eu **nu particip/particip** la glume urâte online pe seama unui coleg chiar dacă unii fac aceasta.

Resurse

1. Portalul SigurOnline/resurse informative și didactice pentru copii, părinți și învățători (limbile română și rusă) – www.siguronline.md
2. Studiul „Siguranța copiilor pe Internet”. Centrul Internațional „La Strada”, 2021; disponibil pe: http://lastrada.md/pic/uploaded/Studiu_Siguranta_online-comportamente_si_riscuri-FINAL.pdf
3. Portalul *Better Internet for Kids*/Resurse și materiale informative pentru grupuri profesionale, părinți și copii dezvoltate de specialiști din diferite state (diferite limbi); disponibil pe: <https://www.betterinternetforkids.eu/en-GB/resources>
4. Portalul *Internet Matters*/Resurse educaționale pentru părinți și copii, resurse didactice pentru lucrul cu copiii (limba engleză); disponibil pe: <https://www.internetmatters.org/>
5. Portalul *Ora de Net*/Resurse pentru părinți, copii și învățători dezvoltate în cadrul proiectului derulat de „Salvați Copiii” România; disponibil pe: <https://oradenet.ro/>
6. Portalul *Internet Sans Crainte*/Resurse educative și didactice pentru părinți și cadre didactice (limba franceză); disponibil pe: <https://www.internetsanscrainte.fr/>
7. Platforma *UK Safer Internet Centre*/Resurse informative, educative pentru grupuri profesionale, copii, tineri și îngrijitori (limba engleză); disponibil pe: <https://www.saferinternet.org.uk/>



