



# Ne jucăm și învățăm: Navigarea pe Internet



BIP BIP  
BIP



PLAY



Cu sprijinul:



ins@fe

@sigur.info



upc

# Despre această broșură

Astăzi, copiii accesează Internetul de la o vârstă tot mai fragedă. Ca atare, această broșură își propune să introducă conceptele aferente tehnologiilor moderne în vocabularul și activitățile lor cotidiene.

Broșura le oferă copiilor cu vârste cuprinse între 4 și 8 ani peste 30 de pagini cu jocuri și activități recreative, însă contribuie și la consolidarea competențelor lor lingvistice, matematice, sociale și culturale. De asemenea, le permite să-și facă o idee despre impactul pe care-l pot avea tehnologiile moderne asupra vieții lor cotidiene. Mai presus însă de aceste aspecte, oferă părinților și cadrelor didactice ocazia de a discuta aceste subiecte importante cu copiii.

Deși materialul a fost conceput astfel încât copiii să-l poată parcurge singuri, multe dintre exerciții au un nivel mai profund. Broșura caută să stimuleze discuțiile dintre părinți și cadre didactice, pe de o parte, și copii și elevi, pe de altă parte, pe marginea unor subiecte precum protecția datelor cu caracter personal și tehnologiile moderne, dat fiind că aceste subiecte joacă deja un rol important în viața acestora.

Tabelul de la pagina 4 conține un sinopsis al temelor prezentate în broșură și al exercițiilor aferente. Pentru informații suplimentare, vizitați [www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org). Vă recomandăm să consultați cuprinsul, pentru că acolo veți găsi informații mai ample despre obiectivele pedagogice ale fiecărui joc și despre mesajele pe care dorim să le transmitem copiilor.

## Despre Insafe

Rețeaua Insafe a fost înființată în 2004 și are rolul de sensibilizare a opiniei publice, fiind vârf de lance al programului „Un Internet mai sigur” al Comisiei Europene.

În prezent, Insafe cuprinde un centru de informare, o linie telefonică de asistență, consilii ale tinerilor în 30 de țări din Europa și din afara ei, precum și un consiliu paneuropean, care se reunește o dată pe an. Pentru informații suplimentare, vizitați [www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org).

Programul „Un Internet mai sigur” al Comisiei Europene a fost inițiat în 1999 și își propune să protejeze tinerii în mediul online și să promoveze utilizarea responsabilă și sigură a tehnologiilor de navigare pe Internet.

Programul cuprinde următoarele direcții de acțiune:

- sensibilizarea opiniei publice
- lupta împotriva conținutului online dăunător și ilegal
- asigurarea unui mediu online mai sigur
- crearea unei baze de date despre siguranța online.

Pentru informații suplimentare, vizitați <http://ec.europa.eu/saferinternet>.

# Caiet de lucru

# Bine ai venit!

Hai să ne distrăm împreună!

Acest caiet îi aparține:

prenume: .....

nume: .....

# Sumar „Ne jucăm și învățăm: Navigarea pe Internet”

Fiecare pagină a broșurii este notată cu unul, două sau trei simboluri ★ în funcție de nivelul de dificultate și de necesitățile elevilor de 4-8 ani.

★ = ușor/ vârsta 4-5 ani   ★★ = moderat/ 6-7 ani   ★★★ = dificil/ peste 8 ani

Temă	Pagina	Aspecte TIC	Exerciții:	Competențe/obiective
Înapoi la școală	p.6*, p.7	Dispozitive TIC deținute	Găsește perechea, descoperă diferențele.	Să compare și să descopere deosebirile. Simboluri ale statutului social și agresiunea.
Familie și prieteni	p.8, p.9*	Profiluri și intimitatea online	Descoperă corespondențe între profiluri, creare profil propriu.	Datele din profilul meu: să perceapă diferența dintre public și privat, să gândească critic cu privire la informațiile furnizate.
Stil de viață sănătos	p.10*, p.11*	Atingerea unui echilibru în activitățile cotidiene	Intervale orare și lipire abțibilduri, povestire	Să reflecteze asupra activităților, să le ordoneze, să stimuleze gândirea critică asupra timpului rezervat învățării, jocului, discuțiilor, igienei etc.
Ațiuni și funcții	p.12, p.13	Dispozitive multifuncționale, convergență	Descoperă corespondențe între dispozitive și calități și capacități.	Să înțeleagă că unele dispozitive pot să realizeze aceeași acțiune, iar un dispozitiv poate să realizeze mai multe acțiuni.
Ce-mi poți spune despre...?	p.14, p.15	Manipularea datelor	Analiză: cum s-a întâmplat.	Să încurajeze gândirea critică, să facă distincția între real și virtual.
Transfer de informații	p.16*, p.17	Protejarea datelor cu caracter personal	Divulgare date și păstrarea confidențialității	Să facă diferența dintre tangibil și intangibil, real și virtual. Gândire critică despre protejarea informațiilor și/sau obiectelor
Învățare	p.18	Competențe online și offline	Cuantificare și identificare competențe și capacități	Cunoașterea de sine, metacunoaștere (să reflecteze la acțiunile proprii).
Tehnologia actuală	p.19*	Evoluția tehnologiei	Ce foloseau părinții și bunicii mei?	Să vorbească despre trecut și viitor, despre evoluția tehnologiei.
Valori	p.20*	Costurile tehnologiei	Ordonare și numărare, descoperirea valorilor	Valoarea dispozitivelor TIC, gândire critică asupra prețului acestor dispozitive, pe care uneori copiii consideră că li se cuvin de la sine.
Limbă	p.21	Simboluri TIC	Descoperă corespondențe între simboluri și țări.	Să conștientizeze diferențele culturale.
Protejarea obiectelor	p.22, p.23, p.28, p.30	Protejarea propriului computer	Să creeze parole, să potrivească obiectele cu cheile lor, jocuri de cuvinte.	Să soluționeze probleme, să descopere noi simboluri, să decodifice mesaje.
Protecția personală	p.24*, p.29*	Funcții de ajutor și servicii bazate pe localizare	Cuvinte încrucișate despre siguranță, labirint	Să-și dezvolte limbajul. Să înțeleagă conceptul de anonim și servicii bazate pe localizare.
Emoții/responsabilitate (acțiune/reacțiune)	p.25, p.26	Comunicare online	Să descopere corespondențe între emoticon-uri și incidente, să reacționeze la mesaje.	Să contracareze hărțuirea online, să învețe să-și exprime/manifeste emoțiile și empatia.
Huliganism	p.27*	Comunicare online și offline	Povestire	Să facă distincție între real și virtual, să ceară ajutor, să discute despre probleme.

\*Exerciții cu nivel suplimentar. Părinții și cadrele didactice pot găsi explicații suplimentare pentru activitățile cu elevii la adresa [www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org)



# Să facem cunoștință cu membrii familiei și cu prietenii acestora

Bunicul

Mama

Tata

Helen,  
dădaca



Ben  
un prieten

Anna

Tom  
un prieten

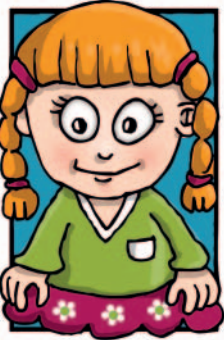
Alex

Sarah  
o prietenă



# Înapoi la școală

Astăzi, Anna, Tom, Alex și Ben încep școala. Uită-te la ghiozdanele, cutiile pentru mâncare, telefoanele mobile și computerele lor.



Găsește perechile.





# Descoperă cele cinci diferențe!





# Unește profilul cu persoana potrivită.

1  
Îmi place să mănânc pizza.  
Îmi place să cânt la chitară.  
Vreau să devin pompier.  
Îmi place să ascult muzică.

2  
Îmi place să mă joc pe  
computer.  
Aș vrea să fiu medic  
veterinar.  
Locuiesc cu mama și cu  
cele două surori ale mele.  
Îmi plac abțibildurile.

3  
Îi iubesc pe mama și pe  
tata.  
Îmi place înghețata.  
Îmi place să merg la plajă.  
Îmi plac desenele animate.

4  
Îmi place să joc fotbal.  
Îmi plac spaghetti.   
Culoarea mea preferată e  
albastru.  
Am un câine pe nume  
Rocco.



Ben



Alex



Sarah



Anna



# Eu, familia și prietenii mei!



Pot să le spun totul:



Pot să le spun aproape totul:



Pot să le spun unele lucruri:

## Completează-ți profilul!

- Cum te numești? \_\_\_\_\_
- Câți ani ai? \_\_\_\_\_
- Unde locuiești? \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- Ce număr de telefon ai? \_\_\_\_\_
- La ce școală înveți? \_\_\_\_\_
- Care e prietenul tău? \_\_\_\_\_



## Încercuiește imaginile.

Îmi place să mănânc



Îmi place să merg la



Îmi place să



Am un/o



Bifează    , ca să vedem cui i-ai spune aceste informații.



# O zi din viața mea:

Ce ai făcut astăzi? Pune abtiboldurile **A** în intervalul orar corect.



--	--



--	--



--	--



--	--



--	--



--	--

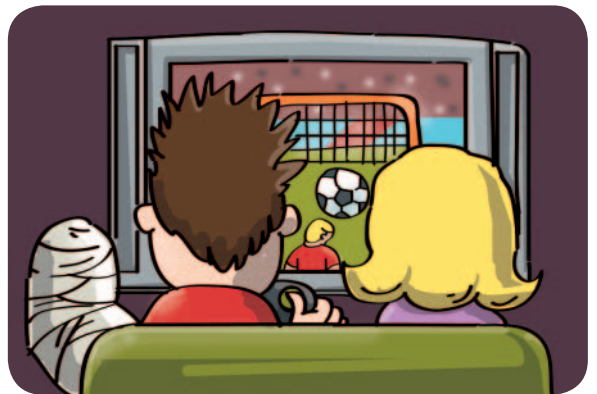


Alege un moment al zilei.  
Desenează ce ai făcut atunci.





# Povesteste ce s-a întâmplat.





# Care obiecte pot...

face o fotografie:



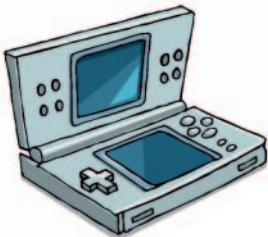
trimite o fotografie:



reda muzică:



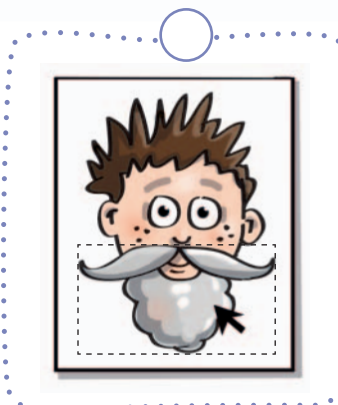
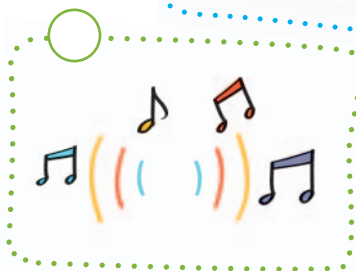
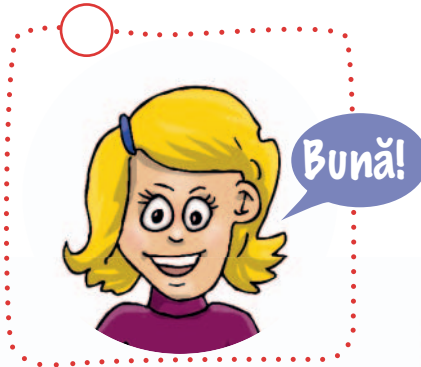
scrie o scrisoare:





# Ce poți face pe computer?

Bifează imaginile corecte.





# Ce-mi poți despre...? spune

Unește punctele și descoperă ce obții atunci când combini imaginile.

Puzzle 1: A dog and a house. The dog is on the left, and the house is on the right. The puzzle consists of 39 numbered dots and lines that form the dog's body and the house's roof and windows.

Puzzle 2: A man with glasses and a shark. The man is on the left, and the shark is on the right. The puzzle consists of 20 numbered dots and lines that form the man's face and the shark's body.

Puzzle 3: A boy and a UFO. The boy is on the left, and the UFO is on the right. The puzzle consists of 19 numbered dots and lines that form the boy's body and the UFO's shape.



Încercuiește  
imaginile  
care nu ți se  
par reale!



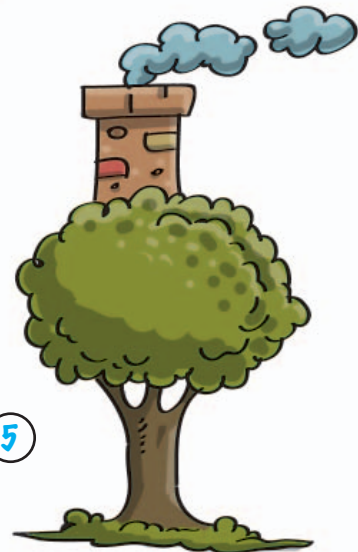
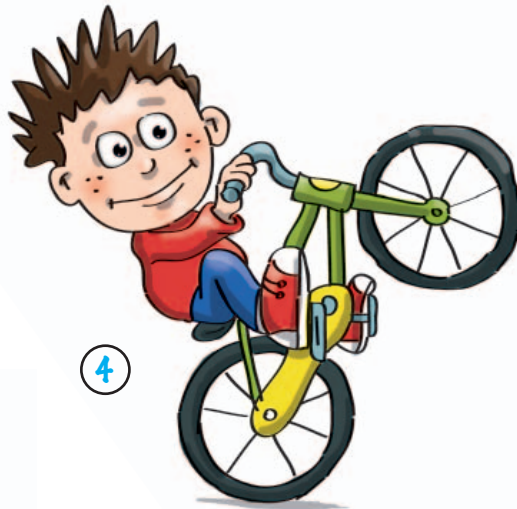
1

2



3

4



5

6







# Pr tejează-ți informațiile personale

Colorează chenarele și arată cui i-ai încredința următoarele:



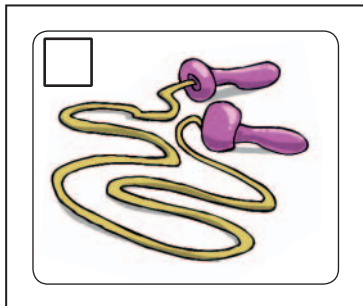
familiei



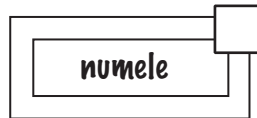
familiei și prietenilor



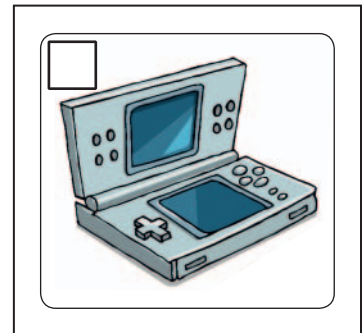
tuturor



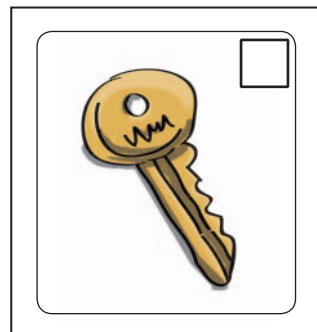
un secret



numele



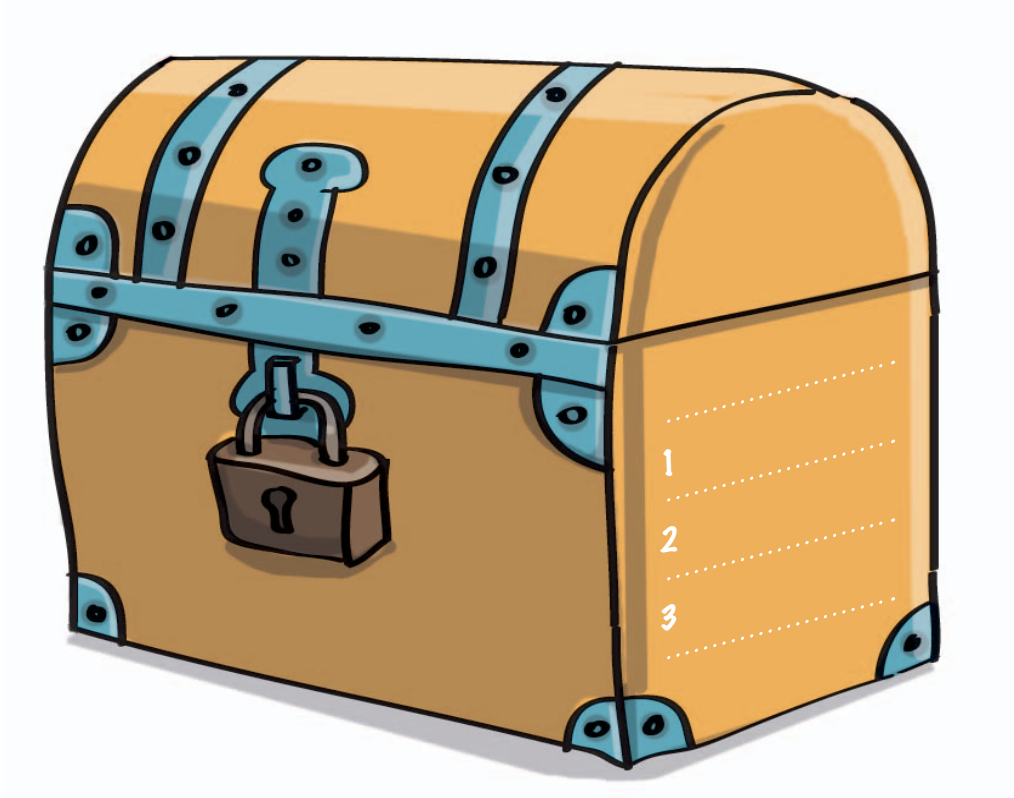
parola



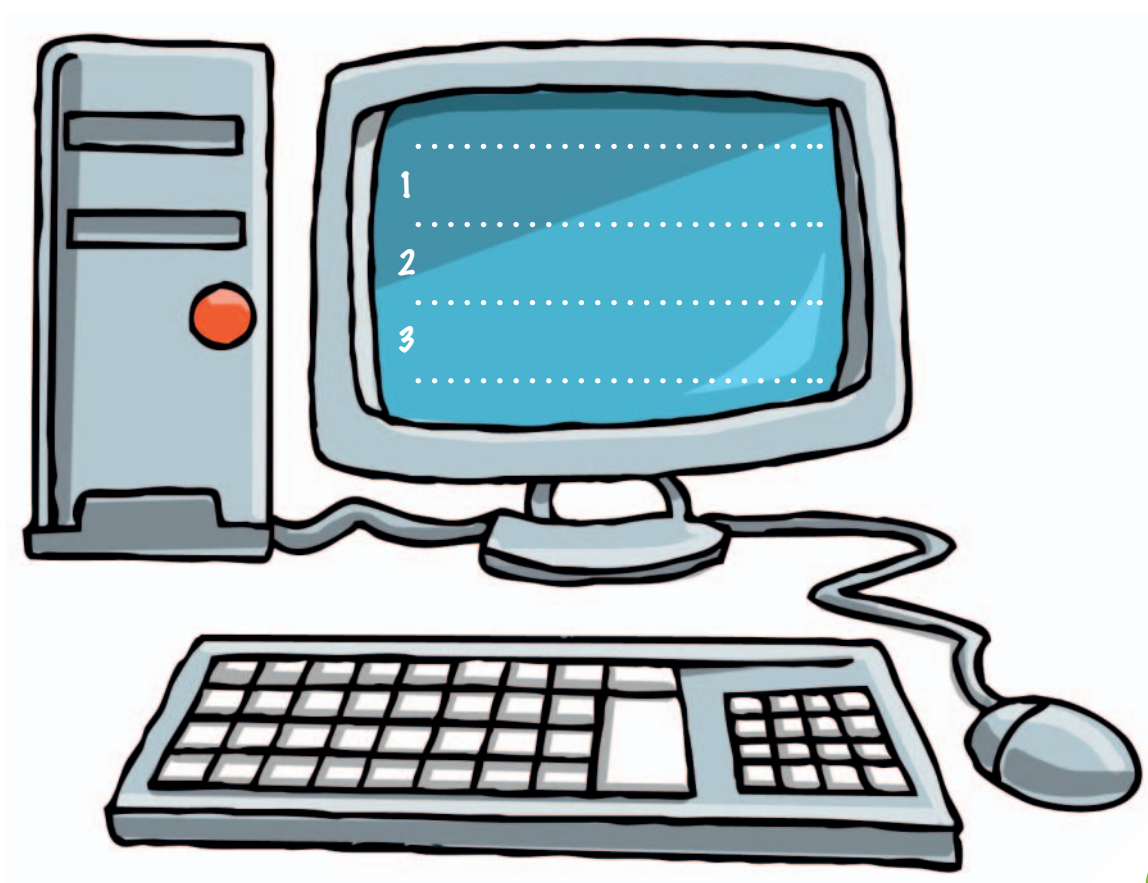
Acum bifează  pentru a arăta care obiecte le poți lua înapoi.



Scrie trei lucruri pe care le-ai păstra în siguranță într-un cofăr.



Scrie trei lucruri pe care le-ai păstra în siguranță pe computerul tău.





# La ce te pricepi?

Pentru a ne arăta, pune abțibildurile  în cele trei secțiuni.

Mă pricep la

Mă pricep destul de bine la

Nu prea mă pricep la

# Bifează cercurile și spune-ne dacă...



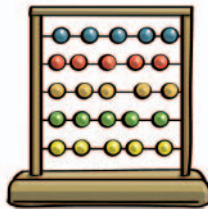
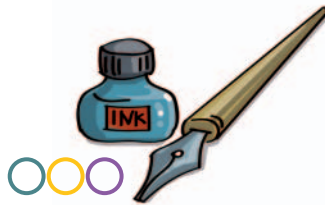
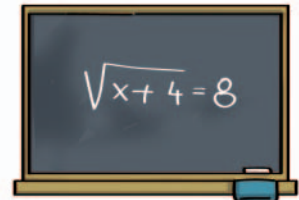
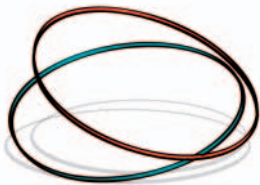
...bunicii tăi le-au folosit



...părinții tăi le-au folosit

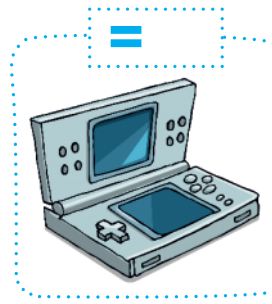
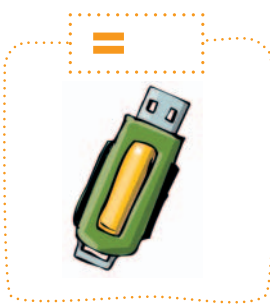


...tu le-ai folosit





Un CD este egal cu 1,  
un telefon mobil este egal cu 3.  
Ce valoare au celelalte obiecte?



Să facem și câteva calcule.

= + =

= + =

= + + + =

= + + =





Simbolul



Urmărește liniile și află cum se numește simbolul @ în aceste țări.



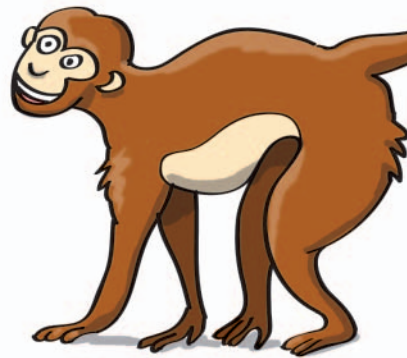
Danemarca



Rățușca



Coadă de maimuță

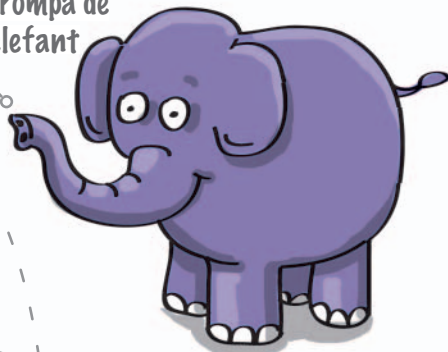


Norvegia



Țările de Jos

Trompă de elefant



Coreea

Coadă de purcel



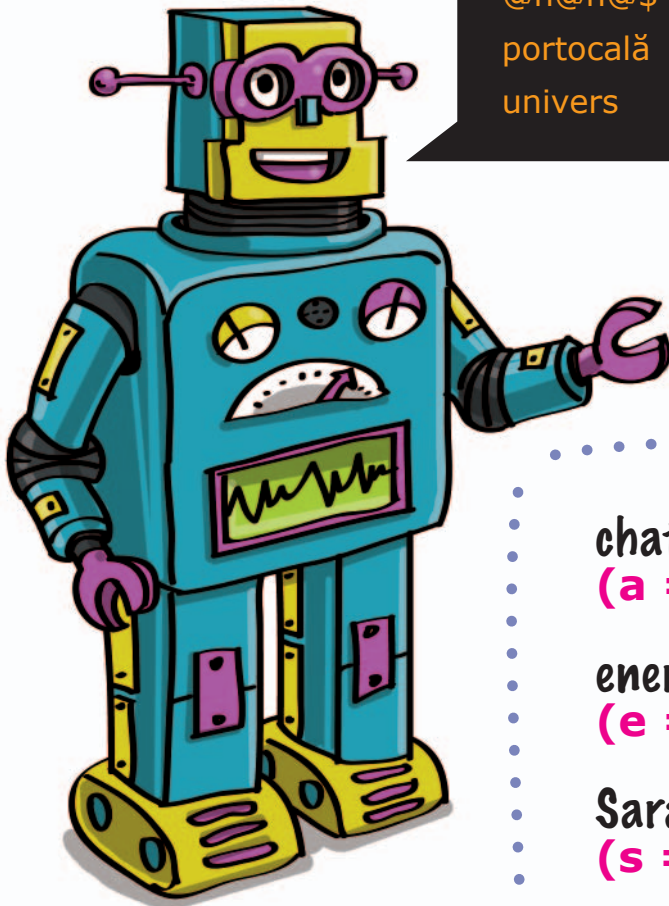
Melcul



Grecia



# Ajutați robotul să creeze parole noi.



@n@n@\$ = ananas  
portocală = p0rt0c@l@  
univers = un!v€rș

chat

(a = @)

energie

(e = €)

Sarah

(s = \$)

leșire

(i = !)

televiziune

(t = +, u = μ)

zero

(z = 7, o = 0)

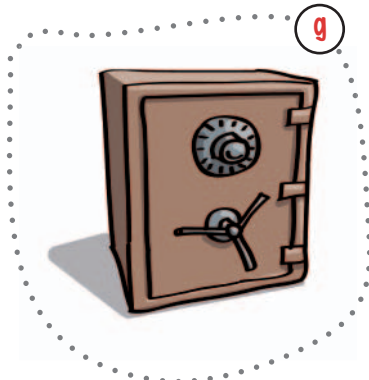
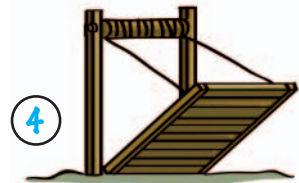
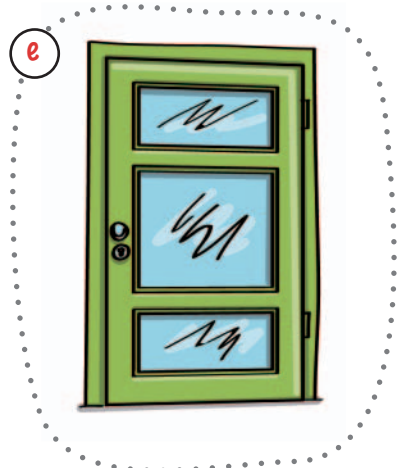
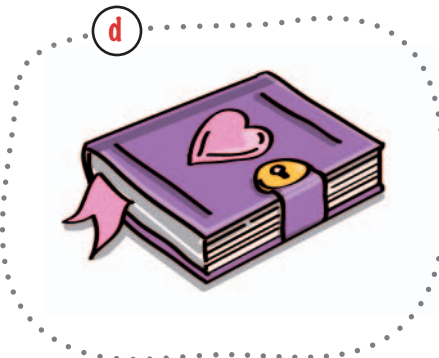
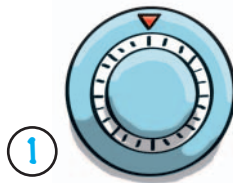
internet

(i = !, e = €)



# Sub lacăt!

Unește cheia potrivită cu obiectul pe care-l închide.





# C U V I N T E încrucișate

Completați spațiile libere!

polițist  
 pericol  
 ieșire  
 ajutor  
 SOS  
 foc  
 stop  
 doctor  
 prim ajutor



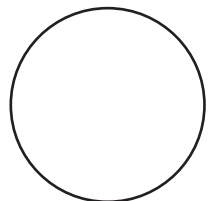
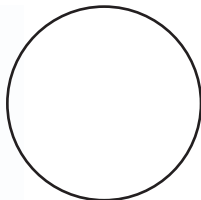
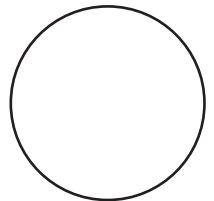
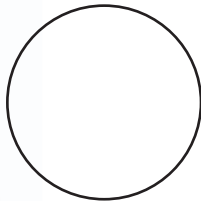
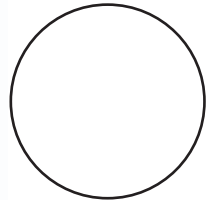
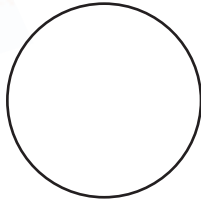


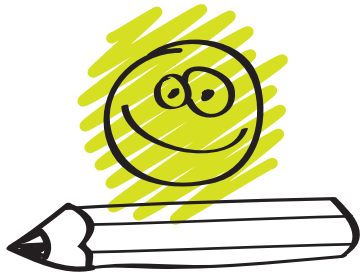


# EMOTIC NURI

Cum te simți?

Potrivește abțibildurile cu emoticonuri  cu imaginile corecte.





## Cum te simți?

Desenează propriile tale simboluri!





# Povesteste ce s-a întâmplat.





Tăiați cuvintele 'SPAM' și 'VIRUS' și completați mesajul din chenar cu literele lipsă.

V	I	R	U	S	B	S	U	V	N
S	A	S	P	A	M	P	V	I	S
P	P	A	R	S	E	A	I	R	P
A	M	A	S	P	A	M	S	U	A
M	A	V	M	A	V	I	A	S	M
I	L	I	A	M	A	P	S	P	M
V	I	R	S	S	P	A	M	N	S
I	M	U	E	P	M	M	S	P	M
R	A	S	A	N	A	E	A	A	A
U	P	J	U	C	P	M	P	P	P
S	S	P	A	M	S	S	A	M	S

Sugestie: căutați cuvintele de la stânga la dreapta, de la dreapta la stânga, în sus, în jos și pe diagonală.

Alex

---

B\_\_\_\_,

\_\_\_\_\_ S \_\_\_\_\_ I \_\_\_\_\_

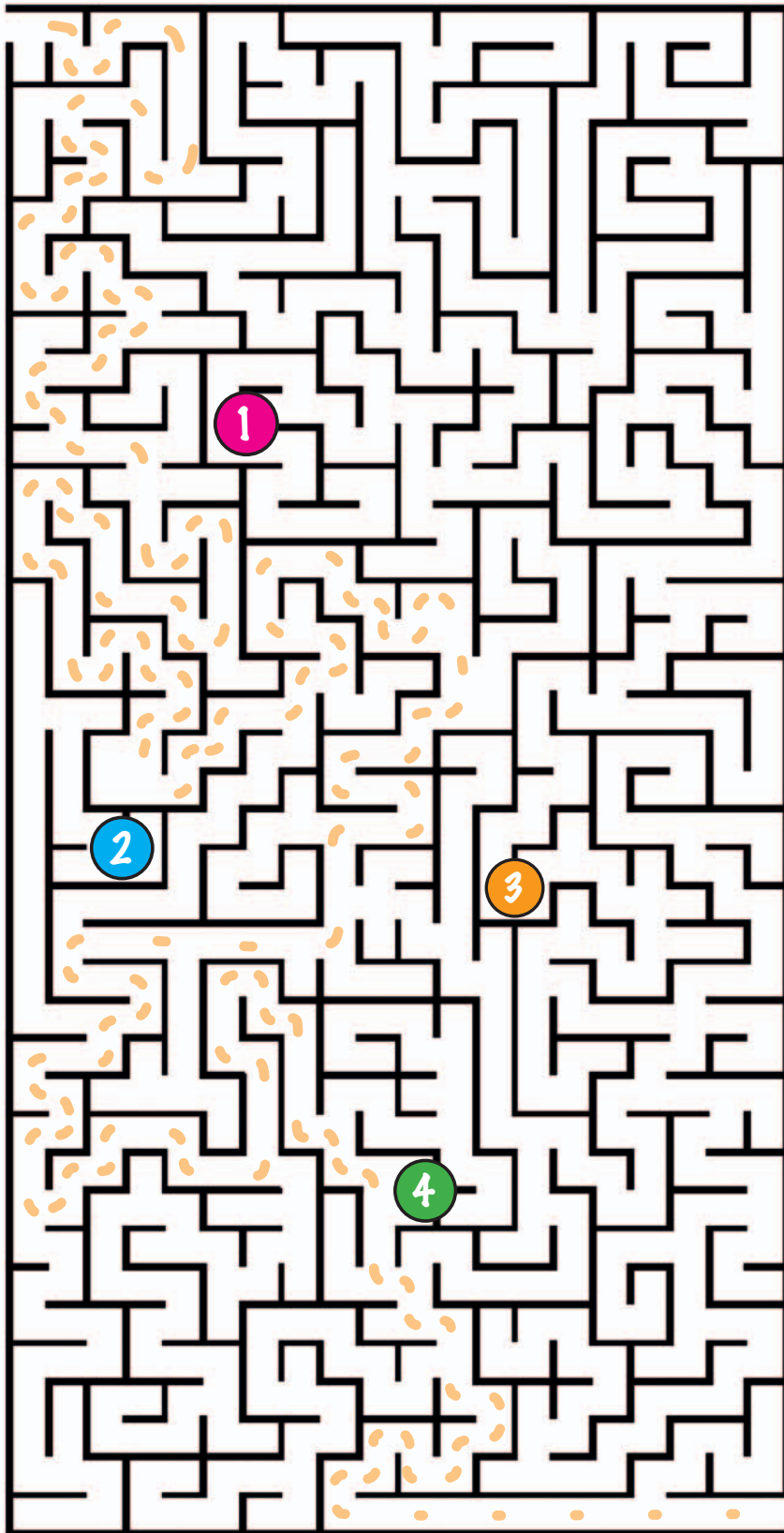
\_\_\_\_\_ M ?



# ATENȚIE LA PERICOLE!



Află unde se duce Anna. Mergi pe urmele ei.





# PR TEJEAZĂ-ȚI COMPUTERUL!

Virusii îți invadează computerul. Descoperă-i pe toți zecel!



# Contactează Centrul Național Insafe

Austria	<a href="http://www.saferinternet.at">www.saferinternet.at</a>
Belgia	<a href="http://www.clicksafe.be">www.clicksafe.be</a>
Bulgaria	<a href="http://www.safenet.bg">www.safenet.bg</a>
Cipru	<a href="http://www.cyberethics.info">www.cyberethics.info</a>
Danemarca	<a href="http://www.medieraadet.dk">www.medieraadet.dk</a>
Estonia	<a href="http://www.targaltinternetis.ee">www.targaltinternetis.ee</a>
Finlanda	<a href="http://www.ficora.fi">www.ficora.fi</a>
Franța	<a href="http://www.internetsanscrainte.fr">www.internetsanscrainte.fr</a>
Germania	<a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a>
Grecia	<a href="http://www.saferinternet.gr">www.saferinternet.gr</a>
Irlanda	<a href="http://www.webwise.ie">www.webwise.ie</a>
Islanda	<a href="http://www.saft.is">www.saft.is</a>
Italia	<a href="http://www.easy4.it">www.easy4.it</a>
Letonia	<a href="http://www.drossinternets.lv">www.drossinternets.lv</a>
Lituania	<a href="http://www.draugiskasinternetas.lt">www.draugiskasinternetas.lt</a>

Luxemburg	<a href="http://www.bee-secure.lu">www.bee-secure.lu</a>
Malta	<a href="http://www.mca.org.mt">www.mca.org.mt</a>
Norvegia	<a href="http://www.medietilsynet.no">www.medietilsynet.no</a>
Polonia	<a href="http://www.saferinternet.pl">www.saferinternet.pl</a>
Portugalia	<a href="http://www.internetsegura.pt">www.internetsegura.pt</a>
Regatul Unit	<a href="http://www.saferinternet.org.uk">www.saferinternet.org.uk</a>
Republica Cehă	<a href="http://www.saferinternet.cz">www.saferinternet.cz</a>
România	<a href="http://www.sigur.info">www.sigur.info</a>
Rusia	<a href="http://www.saferunet.ru">www.saferunet.ru</a>
Slovacia	<a href="http://www.zodpovedne.sk">www.zodpovedne.sk</a>
Slovenia	<a href="http://www.safe.si">www.safe.si</a>
Spania	<a href="http://www.protegeles.com">www.protegeles.com</a>
Suedia	<a href="http://www.medieradet.se">www.medieradet.se</a>
Țările de Jos	<a href="http://www.mijndigitalewereld.nl">www.mijndigitalewereld.nl</a>
Ungaria	<a href="http://www.saferinternet.hu">www.saferinternet.hu</a>

## PEGI

PEGI, cu sprijinul programului „Un Internet mai sigur” al Comisiei Europene, informează părinții despre grupa de vârstă cărora li se adresează jocurile video, cu ajutorul unui set de pictograme care oferă și informații despre conținut. Sistemul este disponibil în 30 de țări europene. Pentru mai multe informații, vizitați [www.pegi.info](http://www.pegi.info)



## AUTORI

### Creatie

o publicație a European Schoolnet

Insafe (Reteaua europeana cofinantata de Programul Uniunii Europene Safer Internet ), cu sprijinul Liberty Global/UPC Romania

Creat in 2011

### Imagini si design

Jacqueline M. Jomain  
Iddi Fix

### Mulumiri speciale

Salvati Copiii Romania, Anna Karidi Pirounaki, Marianne Kant-Schaps si profesorilor, parintilor si elevilor care au contribuit la testarea si conceperea acestei publicatii.

## COPYRIGHT

**Titlu:** Ne jucăm și învățăm: Navigarea pe Internet

**Prefix:** 9789490477

**ISBN-NUMBER:** 9789490477448

**EAN :** 9789490477448

**Copyright:** această lucrare este produsă sub licența Creative Commons Paternitate-Utilizare Non-Comercială – Fără Modificare 3.0 Unported. Pentru a vedea o copie a licenței, vizitați: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>





Cu sprijinul:



ins@fe

@sigur.info



upc