

SĂPTĂMÂNA ALTFEL

Vânătoarea comorilor: Detectivii internetului

Durată: 20 minute · Echipa de 3-4 copii · Pregătire: 5 minute

Materiale necesare

- Hârtie și marker, pentru numerele 1-6
- Bandă adezivă
- O „Foaie a echipei” pentru fiecare echipă (mai jos)

Pregătire, înainte de activitate

1. Scrieți sau printați numerele 1-6 pe hârtie și lipiți-le prin clasă: 1 lângă un telefon/computer, 2 lângă un ceas, 3 lângă o carte, 4 lângă ușă, 5 lângă un afiș, 6 lângă tablă.
2. Printați o „Foaie a echipei” pentru fiecare echipă (mai jos).

Desfășurarea activității, pas cu pas

1. Împărțiți copiii în echipe de 3-4 și dați fiecărei echipe o „Foaie a echipei”.
2. Spuneți: „Găsiți cele 6 semne numerotate din clasă. La fiecare semn, răspundeți la întrebarea cu același număr de pe foaia voastră.”
3. Porniți cronometrul (20 de minute).
4. Echipele se plimbă prin clasă, găsesc semnele, scriu răspunsurile pe foaia lor.
5. Prima echipă care e gata, ridică mâna — dar toate echipele trebuie să termine înainte de discuția finală.

Cheia răspunsurilor corecte (context pentru învățător)

- ✓ **Întrebarea 1** (Ce este o parolă?): Un cod secret care protejează contul. E puternică dacă are minimum 8-10 caractere, cu litere mari, mici, cifre și un simbol. Dacă un copil întreabă de ce contează: o parolă simplă („123456”, numele lui) poate fi ghicită în câteva secunde de un program automat.
- ✓ **Întrebarea 2** (Câte ore pe zi e bine să stai pe ecrane?): Nu există un număr unic, corect pentru toți copiii — recomandările variază de la o organizație la alta. Ce contează mai mult decât numărul exact e calitatea timpului (activ/educativ vs. pasiv) și dacă afectează somnul sau alte activități. Bun prilej să discutați ce a stabilit fiecare copil, acasă, cu familia.
- ✓ **Întrebarea 3** (Ce este un fapt? Dar o opinie?): Faptul e o împrejurare reală, verificabilă, care apare la fel indiferent de cine o privește. Opinia e o părere personală, care poate diferi de la o persoană la alta. Cuvinte care semnalează o opinie: „cred că”, „mi se pare”, „din punctul meu de vedere”.
- ✓ **Întrebarea 4** (Ce faci dacă un necunoscut îți scrie online?): Nu răspunzi cu informații personale, nu accepți să muți discuția pe altă aplicație și spui unui adult. Un semnal de alarmă suplimentar: dacă persoana cere să păstrați secretă discuția.
- ✓ **Întrebarea 5** (Ce este o reclamă?): Un mesaj construit să te convingă să cumperi un produs sau să crezi ceva, folosind tehnici precum apelul la emoții, celebrități sau oferte „de nerefuzat”. Diferă de conținutul informativ prin scopul de a convinge, nu doar de a informa.
- ✓ **Întrebarea 6** (Pe cine chemi în ajutor dacă ceva te sperie online?): Un adult de încredere — părinte, profesor, alt membru al familiei. Dacă prima persoană nu reacționează cum ar trebui, copilul poate și ar trebui încurajat să încerce cu altcineva.

Foaia echipei — printați câte una pentru fiecare echipă

1. Ce este o parolă? _____
2. Câte ore pe zi crezi că e bine să stai pe ecrane? _____
3. Ce este un fapt? Dar o opinie? _____
4. Ce faci dacă un necunoscut îți scrie online? _____
5. Ce este o reclamă? _____
6. Pe cine chemi în ajutor dacă ceva te sperie online? _____

La final, recitiți cu voce tare, împreună cu toată clasa, toate cele 6 răspunsuri corecte.

SĂPTĂMÂNA ALTFEL

Ștafeta: Fapt sau opinie?

Durată: 15 minute · Echipe de 3-6 copii · Pregătire: 5 minute

Materiale necesare

- 10 cartonașe cu propoziții (mai jos), decupate
- Foarfece
- 2 cutii sau coșuri, etichetate „FAPT” și „OPINIE” (puse pe o masă, la capătul sălii)

Pregătire, înainte de activitate

1. Decupați cele 10 cartonașe de mai jos.
2. Puneți toate cartonașele, amestecate, într-un teanc, pe masa de la capătul sălii.
3. Puneți lângă teanc cele 2 cutii, etichetate „FAPT” și „OPINIE”.

Text exact de scris pe fiecare bilet/cartonaș

Cartonașul 1:

Afară plouă.

Cartonașul 2:

Ploaia e neplăcută.

Cartonașul 3:

Câinele are patru picioare.

Cartonașul 4:

Câinii sunt cele mai bune animale.

Cartonașul 5:

Astăzi este luni.

Cartonașul 6:

Luni este cea mai grea zi.

Cartonașul 7:

Mărul este un fruct.

Cartonașul 8:

Mărul e mai gustos decât para.

Cartonașul 9:

Soarele răsare dimineața.

Cartonașul 10:

Dimineața e cel mai bun moment al zilei.

Desfășurarea activității, pas cu pas

1. Împărțiți copiii în 2-3 echipe, așezate la linia de start, în șir.
2. Spuneți: „Pe rând, alergați până la masă, luați UN cartonaș, citiți-l și puneți-l în cutia potrivită — FAPT sau OPINIE. Apoi alergați înapoi și atingeți mâna următorului coleg, care pornește abia atunci.”
3. Dați startul. Jocul continuă până se termină toate cartonașele.
4. Echipa care termină prima toate cartonașele câștigă runda de viteză — dar verificați împreună și corectitudinea, la final.

Cheia răspunsurilor corecte (context pentru învățător)

- ✓ 1. FAPT — se poate verifica uitându-te pe geam. 2. OPINIE — „neplăcută” e o judecată personală; altcuiva îi poate plăcea ploaia.
- ✓ 3. FAPT — anatomie verificabilă. 4. OPINIE — „cele mai bune” exprimă o preferință, nu un fapt măsurabil.
- ✓ 5. FAPT — verificabil în calendar. 6. OPINIE — „cea mai grea zi” depinde de persoană și context.
- ✓ 7. FAPT — clasificare botanică verificabilă. 8. OPINIE — gustul e subiectiv, diferă de la o persoană la alta.
- ✓ 9. FAPT — fenomen astronomic verificabil. 10. OPINIE — „cel mai bun moment” e o preferință personală.
- ✓ Dacă un copil ezită la un cartonaș: întrebați-l „Se poate verifica asta, sau depinde de cine o spune?” — e testul de bază pentru fapt vs. opinie.

La final, deschideți împreună cutiile și verificați fiecare cartonaș — discutați dacă a fost vreunul greu de decis.

SĂPTĂMÂNA ALTFEL

Bingo-ul siguranței online

Durată: 10-15 minute · Individual sau echipe · Pregătire: 2 minute

Materiale necesare

- Un cartonaș de bingo (mai jos), printat pentru fiecare copil sau echipă — toate cartonașele sunt identice
- Un pix sau creion, pentru bifat

Pregătire, înainte de activitate

1. Printați câte un cartonaș de bingo pentru fiecare copil sau echipă (mai jos).
2. Recitiți enunțurile de mai jos — fiecare se potrivește cu căsuța cu același număr.

Cartonașul de bingo (identic pentru toți jucătorii)

1. Am o parolă puternică	2. Nu vorbesc cu necunoscuți	3. Cer voie înainte să postez
4. Știu ce e un fapt	5. Știu ce e o opinie	6. Nu dau click pe linkuri ciudate
7. Spun unui adult dacă ceva mă sperie	8. Nu trimit poze personale	9. Știu ce e o reclamă

Desfășurarea activității, pas cu pas

1. Dați fiecărui copil sau echipă un cartonaș.
2. Citiți, cu voce tare, enunțurile de mai jos, în orice ordine.
3. Copiii bifează căsuța care se potrivește cu enunțul citit (fiecare enunț are exact o căsuță potrivită, cu același număr).
4. Primul copil/echipă care completează un rând întreg (orizontal, vertical sau diagonal) strigă „BINGO!” și câștigă runda.

Enunțurile de citit (context pentru învățător, între paranteze)

1. „Mi-am făcut o parolă cu litere mari, mici și cifre.” (Notă: bună dacă are minimum 8 caractere, cu un simbol.)
2. „Nu am vorbit cu un necunoscut, chiar dacă mi-a scris.” (Notă: nici cererile de prietenie de la necunoscuți nu se acceptă.)
3. „Am întrebat un adult înainte să postez o poză.” (Notă: mai ales dacă în poză apar și alte persoane.)
4. „Pot să spun ce este un fapt.” (Un lucru real, verificabil.)
5. „Pot să spun ce este o opinie.” (O părere personală, care poate diferi de la o persoană la alta.)
6. „Nu am dat click pe un link ciudat, primit pe mesaj.” (Notă: așa arată de obicei un mesaj de tip phishing.)
7. „I-am spus unui adult ceva ce m-a speriat online.” (Notă: important — cu cât vorbește mai devreme, cu atât mai bine.)
8. „Nu am trimis nicio poză personală unui necunoscut.” (Include și date precum adresa sau școala.)
9. „Pot să spun ce este o reclamă.” (Un mesaj făcut să te convingă să cumperi ceva sau să crezi ceva.)

Puteți relua jocul de mai multe ori — amestecați ordinea în care citiți enunțurile de fiecare dată.

SĂPTĂMÂNA ALTFEL

Detectivul reclamelor

Durată: 25 minute · Echipe de 3-4 copii · Pregătire: anunț cu 2-3 zile înainte

Materiale necesare

- Reviste vechi, ziare sau reclame tipărite — cereți copiilor să aducă de-acasă, cu 2-3 zile înainte
- Foarfece și lipici, pentru fiecare echipă
- O foaie A3 sau A4, pentru fiecare echipă

Pregătire, înainte de activitate

1. Cu 2-3 zile înainte, anunțați copiii să aducă o revistă veche sau un ziar cu reclame.
2. În ziua activității, adunați reviste de rezervă într-un teanc comun, pentru copiii care au uitat să aducă.
3. Pregătiți foarfece, lipici și o foaie A3/A4 pentru fiecare echipă.

Desfășurarea activității, pas cu pas

1. Împărțiți copiii în echipe de 3-4 și dați fiecărei echipe reviste, foarfece, lipici și o foaie.
2. Spuneți: „Găsiți în reviste cel puțin 3 reclame diferite. Decupați-le și lipiți-le pe foaie.”
3. Lângă fiecare reclamă lipită, echipa scrie răspunsul la cele 4 întrebări de mai jos.
4. Dați echipelor 15 minute pentru căutare și lipit.
5. În ultimele 10 minute, fiecare echipă prezintă pe scurt (1 minut) o reclamă celorlalți.

Cheia răspunsurilor corecte (context pentru învățător)

- ✓ Nu există răspunsuri „greșite” — este un exercițiu de observație, nu un test cu răspuns unic.
- ✓ Verificați dacă echipele au reușit să identifice: produsul vândut, o culoare/imagie folosită intenționat, dacă apare o persoană celebră/fericită, și un cuvânt-cheie tip „cel mai bun” sau „gratuit”.
- ✓ Context util pentru discuție: reclamele folosesc frecvent apelul la emoții (bucurie, teamă de a rata ceva), autoritatea unui expert sau a unei celebrități, și „oferte de nerefuzat” (reduceri, cadouri) — sunt cele 3 tehnici pe care le veți regăsi cel mai des în materialele aduse de copii.
- ✓ Dacă o echipă găsește o reclamă cu o promisiune exagerată („îți schimbă viața”, „rezultate garantate”), e un moment bun să discutați despre publicitatea înșelătoare — fără să dramatizați, doar ca observație.

Foaia echipei — printați câte una pentru fiecare echipă

1. Ce produs sau serviciu vinde reclama? _____
2. Ce culori sau imagini folosește, ca să-ți placă? _____
3. Apare vreo persoană celebră sau fericită? _____
4. Ce cuvinte mari sau promisiuni folosește („cel mai bun”, „gratuit”, „reducere”)? _____

Scop: să vedeți cu ochii voștri cum sunt construite reclamele, ca să le recunoașteți mai ușor oriunde le întâlniți.

SĂPTĂMÂNA ALTFEL

Marele joc: Cine știe, câștigă!

Durată: 20 minute · Toată clasa, împărțită în 2-3 echipe

Materiale necesare

- Lista de întrebări de mai jos
- Tabla clasei, pentru a nota punctele

Pregătire, înainte de activitate

1. Desenați pe tablă un tabel simplu, cu numele fiecărei echipe, pentru a nota punctele.

Text exact de scris pe fiecare bilet/cartonaș

Întrebarea 1:

Ce este un fapt?

Întrebarea 2:

Ce este o opinie?

Întrebarea 3:

Ce faci dacă un necunoscut îți scrie online?

Întrebarea 4:

Ce este o parolă puternică?

Întrebarea 5:

Ce faci dacă cineva te hărțuiește online?

Întrebarea 6:

Ce este o reclamă?

Întrebarea 7:

Ce este un influencer?

Întrebarea 8:

De ce nu trimiți poze personale unui necunoscut?

Întrebarea 9:

Pe cine chemi în ajutor dacă ceva te sperie online?

Întrebarea 10:

Ce este un deepfake?

Desfășurarea activității, pas cu pas

1. Împărțiți clasa în 2-3 echipe.
2. Citiți cu voce tare Întrebarea 1 (mai jos).
3. Prima echipă care ridică mâna răspunde. Dacă răspunsul e corect (vezi cheia răspunsurilor), echipa primește 1 punct și treceți la întrebarea următoare.
4. Dacă răspunsul e greșit, întrebarea trece la următoarea echipă cu mâna ridicată.
5. Continuați până epuizați toate cele 10 întrebări. Echipa cu cele mai multe puncte câștigă.

Cheia răspunsurilor corecte (context pentru învățător)

Material realizat în cadrul proiectului „Educație media digitală pentru tinerii din România”, finanțat de Fondation Botnar, coordonat de Centrul pentru Jurnalism Independent și implementat în parteneriat cu Ashoka România, E-Civis, EDUMI, Funky Citizens și Grupul PONT

- ✓ 1. Un lucru real, care poate fi verificat prin observație sau dovezi — apare la fel, indiferent cine îl privește.
- ✓ 2. O părere personală, cu care poți fi sau nu de acord; poate diferi de la o persoană la alta. Cuvinte-semnal: „cred că”, „mi se pare”.
- ✓ 3. Nu răspunzi cu informații personale, nu accepți să muți discuția în altă parte, spui unui adult.
- ✓ 4. Minimum 8-10 caractere, cu litere mari, mici, cifre și un simbol — diferită la fiecare cont.
- ✓ 5. Nu răspunzi la fel (nu escaladezi), păstrezi dovezi (capturi de ecran), spui unui adult. Diferențele față de un conflict obișnuit sunt repetiția și intenția de a răni.
- ✓ 6. Un mesaj construit să te convingă să cumperi ceva sau să crezi ceva — diferă de conținutul informativ prin scopul de persuasiune.
- ✓ 7. O persoană urmărită de mulți oameni pe rețelele sociale; poate influența decizii de cumpărare. Celebritatea nu înseamnă automat expertiză într-un domeniu.
- ✓ 8. Pentru că nu poți verifica sigur cine e persoana din spatele contului, chiar dacă pare de încredere.
- ✓ 9. Un adult de încredere — părinte, profesor, alt membru al familiei. Dacă primul nu ajută, încerci cu altcineva.
- ✓ 10. Un video/poza/audio falsă, creată cu inteligență artificială pe baza a mii de imagini reale ale unei persoane, care o face să pară că spune/face ceva ce nu a făcut.

Nu contează doar cine câștigă — la final, recitiți împreună întrebările la care echipele au ezitat.