



Joboteca

Viitorul este în mâinile tale

Suport de Curs

Dezvoltarea Competențelor Digitale



Finanțat de
Uniunea Europeană



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



Terre des hommes

Srijin copiilor.

Proiect implementat de Terre des hommes, biroul România și Moldova

Ghidul de față a fost elaborat de către Fundația Terre des hommes Moldova ca parte a proiectului „JOBOTECA – program pilot de pregătire a tinerilor din Moldova pentru piața muncii”, finanțat de Uniunea Europeană și implementat de Terre des hommes, biroul România și Moldova, în parteneriat cu Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova.

Opiniile exprimate în ghid aparțin autorilor și nu reflectă neapărat poziția donatorilor.

Autori la Ghid: Danu Marin, Consilier Soluții Digitale
Mark Mazureanu, Sanda Sandu, Echipa de Cercetare Asist

Redactor: dr. hab. Angela Savin-Zgardan

Editare grafică: Print Caro



Terre des hommes este cea mai importantă organizație elvețiană de ajutorare a copiilor. Fondată în 1960, organizația participă anual la eforturile internaționale de a îmbunătăți calitatea vieții a milioane de copii vulnerabili din întreaga lume.

Tdh activează în Republica Moldova începând cu anul 2004, fiind dedicată protecției copiilor.

Programele Tdh sunt orientate spre asigurarea ca toți copiii din țară să beneficieze de un sistem care le poate garanta supraviețuirea, protecția, dezvoltarea și participarea la evenimentele sociale, educaționale, culturale și de sănătate care îi privește.

Terre des hommes Moldova
str. Nicolae Iorga, 6, ap. 3,
MD-2009, Chișinău, Moldova
+373 22 238 039 / 22 238 637
tdh.md | childhub.org
stopbullying.md
facebook.com/tdhmoldova

© Reprezentanța Fundației Elvețiene „Terre des hommes – Lausanne” în Republica Moldova – 2022

Cuprins

INTRODUCERE.....	5
MODULUL DE BAZĂ: DEZVOLTARE A COMPETENȚELOR DIGITALE	7
Tema 1. Alfabetizarea informațională și a datelor	7
Tema 2. Alfabetizarea și lucrul cu datele	13
Tema 3. Protecția și igiena digitală.....	16
Tema 4. Protejarea sănătății și bunăstării online.....	23
Tema 5: Tehnologiile digitale și Guvernul.	30
Tema 6: Tehnologiile digitale și participarea civică	31
MODUL DE SPECIALIZARE: DIGITAL PENTRU CREATORI ȘI COMUNICATORI.....	33
Tema 1. Creatorul vs. Influencerul.....	33
Tema 2. Drepturile de autor și Fair Use.....	35
Tema 3. Distribuirea conținutului	37
MODUL DE SPECIALIZARE: DIGITAL PENTRU ANTREPRENORI	38
Tema 1. Spațiile de lucru virtuale și aplicațiile de productivitate.....	38
Tema 2. Principiile de monetizare în era digitală. Noi modele de afacere	41
RESURSE WEB UTILE PENTRU DISTRAȚIE ȘI EDUCAȚIE	44
Anexa 1. CURRICULUM. Program de dezvoltare a competențelor digitale	45

Materialele cuprinse în acest suport de curs nu constituie lucrări de cercetare științifică și nu revendică originalitatea. Scopul lor exclusiv este prezentarea unor cunoștințe / informații existente și să servească asigurării calității procesului didactic la implementarea Curriculului la disciplina „Dezvoltarea Competențelor Digitale”. Acest document vine drept suport pentru profesori în sporirea diversității activităților practice. Deși conținutul teoretic util poate fi accesat din mai multe surse, cărți, studii și articole online, activitățile practice, cu impact, sunt greu de găsit, precum și de ales pe cele mai potrivite.

INTRODUCERE

Competențele digitale sunt esențiale pentru secolul al XXI-lea ca urmare a transformării digitale a lumii în care trăim. Aceste competențe sunt aplicate în educație, angajare în câmpul muncii, interacțiune cu autoritățile publice și participare în spațiul civic.

Programul de dezvoltare a competențelor digitale își propune să formeze și să ghideze învățătorii din clasele gimnaziale și liceale, precum și lucrătorii de tineret, să utilizeze noi materiale de învățare pentru a ajuta tinerii în dezvoltarea abilităților și competențelor digitale. Curriculum va oferi un ghid organizațional care va include un curs de formare și va ajuta profesorii și lucrătorii de tineret să integreze tehnologiile informaționale și digitale în procesul de educație și formare a tinerilor.

La baza cursului este cadrul de competențe digitale pentru cetățeni (DigiComp 2.0) dezvoltat de Uniunea Europeană care oferă un instrument de îmbunătățire a competenței digitale a cetățenilor în domeniile educației, formării și ocupării forței de muncă. DigiComp 2.0 identifică 5 domenii de competențe digitale - alfabetizare informațională și a datelor, comunicare și colaborare, creare de conținut digital, protecție și igienă digitală, soluționare de probleme.



Cursul cuprinde modul de bază 2 cu module de specialitate care pot fi adaptate la interesele elevilor. Modulul de bază este parte esențială a programului și conține aspectele teoretice și practice care includ alfabetizarea informațională și digitală, protecția și igiena digitală, aspectele privind protejarea sănătății și bunăstării prin prisma tehnologiilor digitale și utilizarea tehnologiilor digitale pentru participare civică (digital citizenship).

Modulele de specialitate sunt partea opțională a programului. Tinerii împreună cu profesorul vor putea selecta modulul opțional dorit într-o activitate participativă. Modulele propuse includ:

1. Digital pentru creatori - este destinat persoanelor care doresc să utilizeze instrumente digitale pentru exprimarea creativă. Acest modul se concentrează pe tehnici și instrumente de creativitate digitale și modalitatea utilizării lor la crearea și distribuirea de conținut original.
2. Digital pentru antreprenori - este destinat persoanelor care doresc să utilizeze instrumente digitale pentru dezvoltarea unei idei sau afaceri. Acest modul se concentrează pe instrumente digitale pentru crearea și dezvoltarea unui startup.

Competența digitală reflectă utilizarea cu încredere și în mod critic a tehnologiilor informaționale și de comunicație pentru informare, comunicare și soluționare a problemelor în toate domeniile vieții. Competența digitală este esențială pentru educație, viața profesională și participare activă în societate.

03. Antreprenori

Utilizarea instrumente digitale pentru dezvoltarea unei idei sau afaceri



01. Modulul de bază

Alfabetizarea informațională și digitală, protecția și igiena digitală, utilizarea tehnologiilor digitale pentru participare civică

02. Creatori și comunicatori

Utilizarea instrumente digitale pentru exprimarea creativă, comunicare și interacțiunea cu oamenii

MODULUL DE BAZĂ: DEZVOLTARE A COMPETENȚELOR DIGITALE

Modulul de bază constituie o parte esențială a programului și conține aspecte teoretice și practice care includ alfabetizarea informațională și digitală, protecția și igiena digitală, aspectele privind protejarea sănătății și bunăstării prin prisma tehnologiilor digitale și utilizarea tehnologiilor digitale pentru participare civică (digital citizenship).

Tema 1. Alfabetizarea informațională și a datelor (2 lecții x 45 min)

Obiectivele de învățare

1. Accesarea responsabilă a informației și a datelor în mediul digital.
2. Analiza critică a informației în spațiul digital și social media.
3. Crearea, publicarea și partajarea responsabilă a conținutului digital.

Structura temei

- Consumul media: de unde și cum ne informăm?
- Prejudecăți cognitive: 10 prejudecăți pe care trebuie să le ținem minte.
- Identificarea falsurilor în media și internet.

SARCINA 1. EXERCIȚIU PRACTIC DE ANALIZĂ A CONSUMULUI MEDIA ÎN REPUBLICA MOLDOVA (25 MIN)

Notă pentru profesor

Consumul media este totalitatea mijloacelor de informare și divertisment, preluate de o persoană sau un grup. Acesta include activități precum citirea de cărți și reviste, vizionarea posturilor de televiziune, ascultarea radioului, navigarea în internet și social media.

- Elevii vor realiza un exercițiu practic pentru înțelegerea consumului media din Republica Moldova în baza Barometrului de Opinie Publică (BoP).
- Pentru a realiza exercițiul, elevii vor fi împărțiți în 4 grupe. Fiecare grup va găsi în internet Barometrul de Opinie Publică, realizat de Institutul pentru Politici Publice.
- Barometrul de Opinie Publică poate fi găsit pe site-ul instituției urmând [link-ul](#) sau accesând site-ul interactiv BOP (<http://bop.ipp.md/>). Se recomandă ca elevii să găsească cele mai recente date / rapoarte pentru lucrul în grup.
- Fiecare grup va avea la dispoziție 10 min. pentru a citi capitoul „Mass-media” din raport sau site-ul interactiv.
 - Grupul 1: va fi rugat să găsească răspunsul la întrebarea Care este cea mai importantă sursă de informare pentru oameni?
 - Grupul 2: va fi rugat să găsească răspunsul la întrebarea Care este sursa de informare în care oamenii au cea mai multă încredere?



- Grupul 3: va fi rugat să găsească răspunsul la întrebarea Care sunt principalele trei site-uri din care oamenii se informează?
- Grupul 4: va fi rugat să găsească răspunsul la întrebarea Care sunt cele mai accesate rețele de socializare?
- După 15 minute fiecare grup va face o scurtă prezentare privind rezultatele obținute (2-3 min. per prezentare).
- Profesorul va atenționa elevii la cenzul de vârstă al respondenților din acest sondaj, la mediul de reședință, la nivelul de educație etc., pentru a înțelege mai bine care sunt tendințele de informare în societate.

DEFINIȚII	Efectul de turmă – probabilitatea ca o persoană să adopte anumite viziuni crește odată cu numărul de oameni care împărtășesc aceste viziuni.	Efectul confirmării deciziei – atunci când luați o decizie, vă bucurați că ați făcut-o chiar dacă ea are dezavantaje evidente.	Iluzia legității – oamenii tind să vadă legități în evenimente întâmplătoare.
Ancorarea – oamenii se bazează excesiv pe prima informație care intră în discuție.			

SARCINA 2. DISCUȚII ÎN GRUP A CONSUMULUI MEDIA ÎN REPUBLICA MOLDOVA (20 MIN)

- După finalizarea prezentărilor, profesorul va organiza sesiunea de discuții în grup.
- Profesorul va ruga elevii să dea răspuns la următoarele 4 întrebări:
 - Care este cea mai importantă sursă de informare?
 - Care este sursa în care aveți cea mai multă încredere?
 - Care sunt principalele 3 site-uri din care elevii se informează?
 - Care sunt cele mai accesate rețele de socializare?
- Se discută cum aceste răspunsuri diferă sau se aseamănă cu răspunsurile din Barometrul de Opinie Publică și de ce?
- Profesorul va încheia discuția de grup prin întrebarea adresată elevilor: „Ce ați învățat în cadrul acestor exerciții?”

SARCINA 3. EXERCIȚIU PRACTIC DE ANALIZĂ A PREJUDECĂȚILOR COGNITIVE ȘI CUM ACESTE INFLUENȚEAZĂ CONSUMUL MEDIA (20 MIN)

Notă pentru profesor

O prejudecată cognitivă este o eroare în gândire care apare atunci când oamenii procesează și interpretează informațiile privind lumea din jurul lor și iau decizii în baza acestor informații. Prejudecățile sunt elemente importante despre cum oamenii înțeleg și dau un sens lucrurilor care se întâmplă în lume. Capacitatea de a înțelege prejudecățile cognitive ajută la îmbunătățirea gândirii critice și la analiza conținutului mediatic la care suntem expuși.

- În cadrul exercițiului practic elevii vor explora patru dintre cele mai întâlnite prejudecăți cognitive din viața de zi cu zi (a se vedea chenarul “definiții”).
- Pentru a începe exercițiul, profesorul va diviza elevii în patru grupe, fiecărei grupe i se va repartiza câte un studiu de caz.
- După ce elevii au citit studiile de caz, ei vor fi rugați să coreleze istorioara pe care au citit-o cu definiția prejudecăților cognitive. Definițiile fiecărei prejudecăți sunt în chenarul definiții.
- După finalizarea exercițiului, profesorul va iniția o discuție de grup cu elevii despre ce au învățat din acest exercițiu. Se recomandă ca profesorul să întrebe dacă elevii s-au întâlnit cu aceste prejudecăți în viața de zi cu zi și să descrie această experiență.

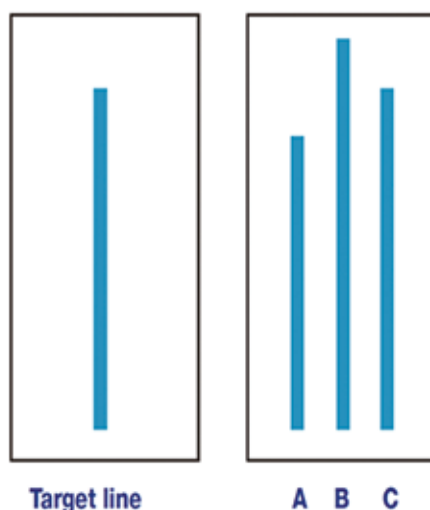
- După finalizarea discuției în grup, profesorul va recomanda elevilor să exploreze alte prejudecăți cognitive existente, utilizând internetul.

Studiu de caz 1. (Ancorarea)

Cercetătorii Tversky și Kahneman au descoperit că estimările oamenilor sunt puternic influențate de primul număr dat. De exemplu, participanților la un joc li s-a cerut să estimeze procentul de țări africane în cadrul Națiunilor Unite. Înainte de a-și da răspunsul, fiecare participant a trebuit să învârtă o „Roată a Norocului”, care ar determina procentul inițial de pornire. Rezultatul „Roții norocului” a fost întâmplător și lipsit de sens. În ciuda acestui fapt, estimarea participanților cu privire la țările membre ale ONU din Africa a fost foarte aproape de cifra aleatorie generată de „Roata Norocului”.

Studiu de caz 2. (Efectul de turmă)

Solomon Asch, renumitul psiholog American, a efectuat un experiment social pentru a investiga cum presiunea socială poate afecta o persoană să se conformeze. Asch a folosit un experiment, prin care 50 de studenți au participat la un test de vedere. La test participă 7 persoane concomitent, din care 6 sunt persoane special alese să răspunde greșit la întrebare.



Sarcina testului presupune ca fiecare persoană din cameră să precizeze cu voce tare care linie de comparație (A, B sau C) seamăna cel mai mult cu linia țintă. Adevăratul participant după ce a ascultat răspunsurile greșite de la restul participanților, în 90% de cazuri răspunde greșit, chiar dacă a fost anterior întrebat individual și a răspuns corect.

Studiu de caz 3. (Efectul confirmării deciziei)

Înainte ca știința criminalistică să devină parte integrantă a sistemului de justiție penală, relațiile martorilor oculari au stat la baza cazului unui procuror. Cu toate acestea, din cauza prejudecăților cognitive, martorii oculari adesea fac presupuneri non-factuale. Au fost înregistrate multe condamnări greșite, din cauza că martorii comunicau despre un fapt prin prisma propriei percepții. De exemplu, un vecin care crede că câinii sunt în mod natural periculoși (nu îi plac câinii), vede un câine răutăcios atacând un copil nevinovat. Un alt vecin care iubește câinii vede câinele apărându-se de un copil amenințător. Niciunul dintre martorii oculari nu este de încredere.

Studiu de caz 4. (Iluzia legității)

Un profesor se uită la comportamentul unui elev și la notele bune anterioare, prezicând că nu va avea probleme cu elevul și că acesta va obține cu ușurință nota 10 la final de an școlar. Ceea ce nu știe profesorul este că părinții copilului divorțează și au o perioadă dificilă - acest lucru poate face ca elevul să aibă probleme de comportament și notele lui să scadă. Prejudecat cognitivă l-a determinat pe profesor să facă o predicție care până la urmă nu se va putea adevăra.

SARCINA 4: EXERCIȚIU PRACTIC DESPRE DEZINFORMARE ȘI FALSURI ÎN ERA DIGITALĂ (25 MIN)

Media digitală este plină de falsuri și manipulări informaționale. Pentru a crește gândirea critică și analiza informației, elevii trebuie să fie capabili să distingă falsurile în mass media, să cunoască tehnicile de dezinformare și instrumentele de verificare a faptelor (fact-checking).

– Sarcina consistă din 3 exerciții practice care o să fie coordonate de profesor:

- 1) Cum să identifici o știre falsă în mass media?
- 2) Care sunt caracteristicile unei știri veridice?
- 3) Care este diferența între informare și propagandă?

Profesorul, înainte de a începe exercițiul, va pregăti o serie de articole media care să fie analizate de elevi. După posibilitate se face o colecție de articole din media locală, din facebook, un site de știri național, un site de știri internațional. Pentru inspirație poate fi utilizat link-ul <https://stopfals.md/ro/educatie-mediatica/ras-cu-plans>



Exercițiul 1. Cum să identifici o știre falsă în mass media

- Profesorul întreabă elevii cum, în opinia lor, se poate verifica o știre falsă. Răspunsurile elevilor sunt notate și discutate în grup.
- Se propune elevilor să analizeze 2 de articole media pregătite anterior de profesor (se recomandă să fie propusă o știre falsă și una veridică).
- Pentru a identifica o știre falsă, vedeți infograficul de mai jos.



Exercițiul 2. Care sunt caracteristicile unei știri veridice

- Profesorul întreabă elevii despre caracteristicile unei știri veridice, în opinia lor. Răspunsurile elevilor sunt notate și discutate în grup.
- Se propune elevilor să analizeze 2 de articole media pregătite anterior de profesor (se recomandă să fie propusă o știre falsă și una veridică).
- Pentru a cunoaște care sunt 5 indicii ale unei știri echidistante și profesioniste, vedeți infograficul de mai jos.

Sursa: Stopfals, Asociația Presei Independente (API)



Exercițiul 3. Care este diferența între informare și propaganda

- Profesorul întreabă elevii care este, în opinia lor, diferența între informare și propagandă. Răspunsurile elevilor sunt notate și discutate în grup.
- Pentru a fi la curent care sunt 5 indicii ale unei știri echidistante și profesioniste, vedeți infograficul de mai jos.

Sursa: Stopfals, Asociația Presei Independente (API)



Materiale de support

1. StopFals – Educație Mediatică (<https://stopfals.md/ro/educatie-mediataica/instrumente-anti-fals>)



- ABC-ul consumatorului de media (<https://stopfals.md/ro/educatie-mediataica/abc-ul-consumatorului-de-media>)



- Instrumente media anti-fals (<https://stopfals.md/ro/educatie-mediataica/instrumente-anti-fals>)



2. Youth.md – Educație Media (<https://youth.md/educatie-media1/>)



3. Barometrul Opiniei Publice (IPP)

Accesul la informației și surse de informare (<http://bop.ipp.md/>)



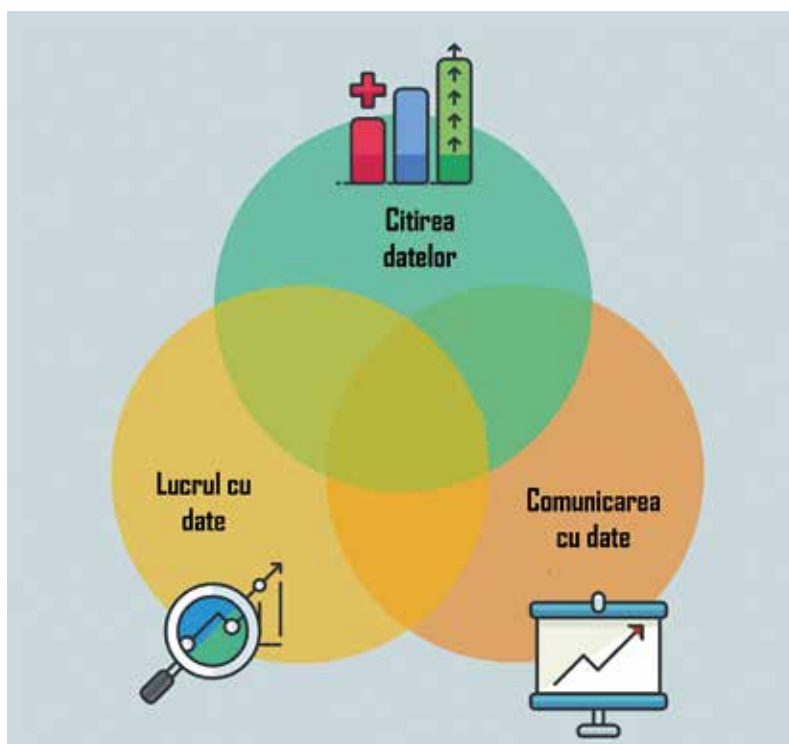
Tema 2. Alfabetizarea și lucrul cu datele (2 lecții x 45 min)

Obiectivele de învățare

1. Înțelegerea, interpretarea și utilizarea datelor în mediul digital.
2. Analiza și vizualizarea datelor în mediul digital.
3. Identificarea datelor cu caracter personal și protejarea lor.

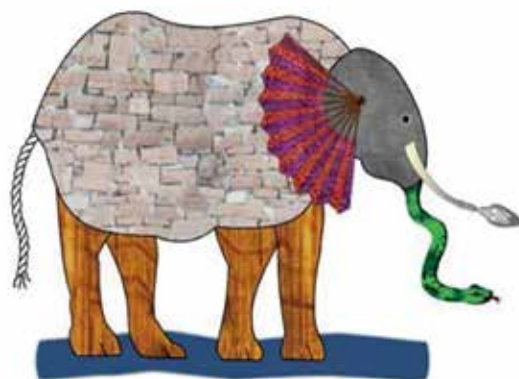
Notă pentru profesor

Alfabetizarea datelor este capacitatea de a citi date, de a lucra cu date și de a comunica despre date într-un context coerent.



Pentru a explica elevilor ce sunt datele, se propune povestirea unei fabule Indiene *Oameni orbi și un elefant*

Șase oameni orbi s-au dus să cunoască un elefant. Fiecare din ei observa doar o parte a elefantului. Prima persoană atinge corpul elefantului și credea că este un perete. A doua persoană atinge colțul elefantului și credea că este o sulică. A treia persoană atinge trompa elefantului și credea că este un șarpe. A patra persoană atinge picioarele elefantului și credea că este un copac. A cincea persoană atinge urechile elefantului și credea că este un evantai. A șasea persoană atinge coada elefantului și credea că este o funie.



Înțelegerea datelor este similară cu fabula indiană, pentru că fiecare din noi interpretează datele și informația într-o viziune limitată, fără a înțelege contextul general.

SARCINA 1. IDENTIFICAREA TIPURILOR DE DATE (20 MIN)

- Profesorul va prezenta câteva exemple de date și va ruga elevii să le categorizeze în 2 tipuri – date calitative și date cantitative. Datele cantitative sunt reprezentate și măsurate numeric, acestea adesea răspund la întrebări precum: „Cât de mult? Cât de des?” Datele calitative nu sunt măsurabile numeric, dar descriu calitatea unui lucru sau obiect, acestea sunt reprezentate prin cuvinte, simboluri, imagini etc.

Exemple	Tipul de date
În clasă sunt 10 băieți și 8 fete.	Cantitative
Rusia, Ucraina, Romania, Bulgaria și Turcia au access la Marea Neagră.	Calitative
Temperatura media în luna septembrie în Moldova este de 22.2 grade Celsius.	Cantitative
Magnitudinea cutremurilor – cutremur de magnitudine mică, de magnitudine medie și de magnitudine mare.	Calitative
Inflația anuală în Moldova a crescut până la 7,5 la sută în martie 2022.	Cantitative

- Elevii vor avea sarcina să găsească în internet următoarele exemple de date:
 - Date geografice.
 - Date financiare.
 - Date demografice.
 - Date meteo.
 - Date transport și mobilitate.
- Profesorul va discuta cu elevii sursa datelor găsite (de pe ce site-uri). Ce opinie au elevii despre veridicitatea acestor date? Și cum aceste date le sunt utile în viața de zi cu zi?

SARCINA 2. VIZUALIZAREA DATELOR (45 MIN)

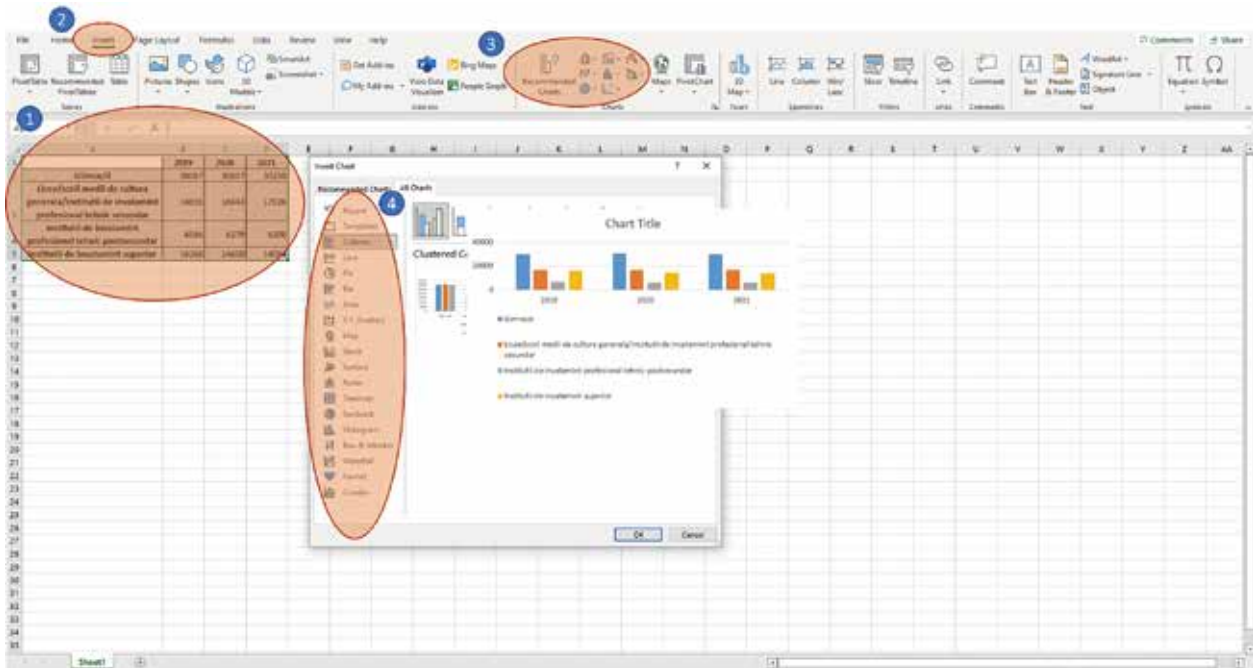
- Profesorul va împărți elevii în trei grupuri care vor efectua trei tipuri de vizualizări de date, în baza unui set de date.

Setul de date poate fi ales din mai multe surse sau dezvoltat în mod independent. Se recomandă utilizarea portalului web al Biroului Național de Statistică (BNS) <https://statistica.gov.md/> pentru alegerea seturilor de date.

Exemplu pentru un set de date:

Absolvenți pe Indicatori, Instituții de învățământ și Ani în Republica Moldova			
	2019	2020	2021
Gimnazii	30 087	30 837	30 250
Licee/școli medii de cultură generală/instituții de învățământ profesional tehnic secundar	16 855	16 843	17 026
Instituții de învățământ profesional tehnic postsecundar	6 586	6 279	6 208
Instituții de învățământ superior	16 266	14 650	14 084

- Fiecare grup va analiza setul de date (se recomandă utilizarea Microsoft Excel) și va face o serie de grafice pentru vizualizarea acestora.
- Sunt patru pași de bază pentru vizualizarea datelor în Excel, descrise în imaginea de mai jos. Dacă elevii întâmpină dificultăți, li se recomandă să privească tutoriale HTML pe YouTube despre inserarea graficelor în Excel.
 - 1) Selectarea setului de date.
 - 2) Selectarea panoului de Inserare.
 - 3) Selectarea subpanoului de grafice.
 - 4) Selectarea tipului de grafic dorit.



Tema 3. Protecția și igiena digitală (2 lecții x 30 min)

Obiectivele de învățare

1. Cunoașterea informației privind igiena digitală/cibernetică și de ce este importantă.
2. Înțelegerea riscurilor și amenințărilor de securitate cibernetică pentru utilizator.
3. Cunoașterea principiilor și instrumentelor de protecție în mediul online.

Structura temei

- Protecția și igiena digitală
- Riscurile și amenințările digitale

Notă pentru profesor

Pentru a asigura protecția tinerilor în spațiul online, ei trebuie să cunoască principiile de protecție și igienă digitală. Protecția digitală constă din 5 domenii:

- (1) Protecția identității digitale – constituie totalitatea informației digitale care poate identifica o persoană în mediul online. Acestea conțin informații precum numele / prenumele, adresa, datele de contact, date biografice, fotografii / video etc.
- (2) Securizarea accesului la rețea – accesul la rețea este modalitatea prin care o persoană accesează internetul. Este utilizarea responsabilă a Navigator web și a motoarelor de căutare.
- (3) Securizarea comunicațiilor – presupune securizarea canalelor de comunicare cu alți utilizatori în mediul online, începând de la comunicarea prin email, precum și de la comunicarea cu ajutorul aplicațiilor de mesagerie.
- (4) Securizarea și protecția dispozitivelor – presupune securizarea dispozitivelor utilizate, pentru a accesa internetul, precum PC-ului, smartphone-ul și alte dispozitive care se conectează la internet (IoT).
- (5) Securizarea rețelei sociale – presupune securizarea rețelelor sociale utilizate (Facebook, Instagram, TikTok etc.).

SARCINA 1. STUDIU DE CAZ – CE SE ÎNTÂMPLĂ CÂND NEGLIJĂM PROTECȚIA ȘI IGIENA DIGITALĂ (20 MIN)

- Profesorul împreună cu elevii vor aplica trei studii de caz care demonstrează prejudiciile și efectele neglijării protecției și igienei digitale.
- Profesorul va împărți elevii în trei grupuri, fiecare grup primind spre examinare un studiu de caz.
- După ce elevii examinează studiile de caz, profesorul discută în grup care sunt observațiile și opiniile elevilor despre aceste cazuri.

Studiu de caz 1. Istoria lui Roman Protasevici.

Raman Dzmitryevič Protasevič sau Roman Dmitryevic Protasevici este un jurnalist și activist politic din Belarus. A fost redactor-șef al canalului de Telegram Nexta, precum și editorul șef al canalului de Telegram „Belarus of the Brain”. Roman Protasevici era un disident politic al regimului Lukașenko din Belarus.

Zborul Ryanair 4978 și arestarea. La 23 mai 2021, zborul Ryanair 4978 (Atena–Vilnius), cu Protasevič la bord, a fost interceptat în spațiul aerian din Belarus de un avion de vânătoare și deviat de controlul traficului aerian belarus către Aeroportul Național din Minsk. În timp ce se afla la Atena, Protasevič a trimis mesaje prin Telegram, spunând că a văzut un bărbat chel pe aeroport urmându-l și făcându-i fotografii. Personalul aeroportului din Minsk a declarat că avionul a aterizat din cauza unui raport despre o bombă la bord. Autoritățile aeroportuare

lituaniene au declarat că nu au fost informate cu privire la o amenințare cu bombă și că pretextul ar fi fost de fapt un conflict între un pasager și un membru al echipajului. Avionul a schimbat cursul chiar înainte ca acesta să fi intrat în spațiul aerian lituanian. Potrivit unui martor citat de Reuters, la aflarea despre devierea spre Minsk, Pratasevič i-a dat imediat o parte din bagaje iubitei sale. La Minsk, Pratasevič și prietena lui au fost scoși din avion și arestați. La bord nu a fost găsită nicio bombă.

În ciuda faptului că avionul se afla mai aproape de Vilnius, președintele belarus Alexandr Lukașenko a ordonat personal, potrivit serviciului său de presă, redirectionarea avionului către Minsk și a trimis un avion de vânătoare MiG-29 al Forțelor Aeriene din Belarus să-l escorteze. Potrivit unui reprezentant al companiei Ryanair, citat de ziarul rus Novaia Gazeta, controlul traficului aerian din Belarus a informat echipajul avionului despre amenințare și le-a spus să schimbe cursul spre Minsk. În comunitatea de plane-spotting din Belarus, a fost postat un videoclip care ar arăta avionul MiG-29 care a efectuat interceptarea, echipat cu rachete aer-aer. La scurt timp după aterizarea la Minsk, Pratasevič a fost luat de miliția belarusă. Un alt pasager l-ar fi auzit pe Pratasevič vorbind despre posibilitatea de a se confrunta cu o condamnare la moarte, posibilitate despre care lidera opoziției belaruse Sviatlana Cichanoŭskaja a avertizat în aceeași zi. Acuzațiile de organizare de revolte în masă ar putea duce la o pedeapsă cu închisoarea de până la 15 ani.

Experții în securitatea cibernetică menționează că una din modalitățile de bază prin care Roman Protasevici a fost reținut este că serviciile secrete Belarus au aflat despre itinerarul și zborul lui Roman Protasevici, spărgând poșta sa electronică de pe Gmail.

*Mai multă informație despre cazul lui Roman Protasevici se poate afla prin căutare în internet și pe portale de știri internaționale.

Studiu de caz 2. Povestea unei victime ransomware.

Într-o dimineață din 2016, John și-a pornit computerul. Un mesaj de pe ecran spunea că are 14 zile pentru a plăti o răscumpărare în Bitcoin sau toate fișierele sale vor fi șterse pentru totdeauna. „Prima mea reacție a fost panica. A doua mea reacție a fost să conectez la alt computer și să-mi dau seama exact cât valorează 1,71 Bitcoin în dolari americani.” Avocat cu propriul cabinet în Chicago, John a fost îngrozit la gândul că va pierde toate fișierele clienților stocate pe computer, dintre care aproape niciunul nu a fost salvat în altă parte. Ar costa în jur de 600 de dolari, la rata din 2016. John a simțit că i se încalcă intimitatea în același mod ca atunci când casa lui fusese spartă cu ani în urmă. „Am decis că nu o să le dau un ban și că voi găsi o cale de a ocoli acest lucru.”

A consultat mai multe companii locale de securitate informatică, dar a găsit doar una care ar fi de ajutor. Prețul ar fi de 7.000 USD dacă ar putea sparge ransomware-ul și 0 USD dacă nu ar putea. A fost de peste 10 ori mai mare ca răscumpărarea, dar John a decis să spună da. Era supărat și nu avea încredere în criminalii care se ascundeau în spatele mesajului de pe ecranul computerului său. „M-am gândit, ce îi împiedică să-mi ceară mai mulți bani?” el spune. „Dacă ar fi fost computerul meu personal, probabil că nu aș fi plătit, dar acest lucru a fost absolut necesar pentru afacerea mea și pentru clienții mei.”

Trei zile mai târziu computerul lui s-a întors de la firma de securitate cu toate fișierele intacte, dar a observat emailuri suspecte în căsuța de e-mail care îl îndemneau să facă clic pe documente fără nume. Simțindu-se paranoic, a cumpărat un nou computer și acum stochează fișierele de pe vechiul computer pe un hard disk separat care nu este conectat la Internet. „Cred că întotdeauna am înțeles riscul, dar l-am ignorat. Acum, sunt mult mai precaut în ceea ce privește securitatea și actualizările de software și mă asigur întotdeauna că fac backup regulat.”

John nu a raportat niciodată crima la poliție, dar a contactat compania de asigurări și a avut norocul să vorbească cu un reprezentant care a fost dispus să ajute. Ei l-au clasificat pe plan intern drept „terorism cibernetic”, spune el. Și au plătit cei 7.000 de dolari. La puțin timp după experiența lui John din 2016, agențiile de aplicare a legii și companiile de securitate IT din diferite țări și-au unit forțele într-o inițiativă non-profit numită No More Ransom. Misiunea este simplă: „Să ajute victimele ransomware-ului să-și recupereze datele criptate, fără a fi nevoite să plătească infractorii”.

Atacurile ransomware au crescut în anii care au urmat, o tulpină deosebit de agresivă de ransomware, numită WannaCry care a afectat aproximativ 300.000 de companii din 150 de țări în doar câteva zile. Ceea ce a ajutat cel mai mult în cele din urmă a fost o actualizare de securitate Microsoft pentru sistemul de operare Windows, care de fapt fusese lansată înainte ca WannaCry să apară.

Studiu de caz 3. Cazul Wichita Swatting.

Casey S. Viner, în vârstă de 19 ani, a fost unul dintre cei trei inculpați într-un caz de „lovitură” (swatting) care a făcut un raport fals la poliția din Wichita. Acest raport fals a determinat poliția din Wichita să împuște și să-l ucidă în mod eronat pe Andrew Finch, în vârstă de 28 de ani, în 2017. Raportarea falsă la poliție s-a pornit ca o glumă care a rezultat dintr-o dispută într-un joc online „Call of Duty: WWII”.

„Swatting nu este o farsă și nu este o modalitate de a soluționa disputele dintre jucători”, a spus procurorul american Stephen McAllister. „Încă o dată, fac un apel către jucători să-și verifice comunitatea pentru a se asigura că practica de swatting se încheie odată pentru totdeauna.”

Viner a fost supărat pentru că jucătorul de la Wichita, un coechipier de-al său în timpul sesiunii de joc, potrivit unei declarații pe propria răspundere a poliției. În timpul altercației lor, Viner l-a amenințat pe alt jucător și i-a cerut adresa. Jucătorul i-a dat adresa și i-a spus să vină (adresa obținută în baza la IP calculatorului).

După ce a obținut adresa, Viner a făcut o raportare falsă la poliție (swatting). În seara zilei de 28 decembrie 2017 a fost înregistrat un apel la 911 (poliției) care a spus ca a auzit împușcături și o posibilă situație de ostatici la adresa indicată.

După raportare, poliția din Wichita a mers la casă și a înconjurat-o. Însă adresa raportată nu era corectă, era a unei persoane cu numele Andrew Finch. În urma unei neînțelegeri, Andrew Finch a fost împușcat mortal de către poliție.

Această tragedie, precum și alte sute de cazuri de swatting, au fost posibile pentru că unele persoane au putut obține adresa unei alte persoane în baza la IP public pe internet.

*Mai multă informație swatting se poate de aflat prin căutare în internet și pe portale de știri internaționale.

SARCINA 2: LUCRU ÎN GRUP - AMENINȚĂRI ȘI RISCURI CIBERNETICE (30 MIN)

- Profesorul va distribui elevii în patru grupuri. Fiecare grup va fi distribuit un tip de amenințare sau risc cibernetic des întâlnit în lumea digitală.
 - 1) Ce este Malware?
 - 2) Ce este Ransomware?
 - 3) Ce este Doxing?
 - 4) Ce este Ingineria socială (Phishing)?
- Participanții din fiecare grup vor utiliza internetul pentru a găsi informație despre aceste tipuri de amenințări și vor pregăti o scurtă prezentare pentru colegi (3 min per prezentare).

- Se recomandă ca în prezentare, elevii să se concentreze nu pe aspectele tehnice, dar pe exemple din viața reală și statistici globale cum aceste amenințări afectează lumea din jur.
- După ce elevii finalizează prezentare, profesorul va iniția o discuție de grup cu elevii să vadă ce opinie au amenințările și riscurile cibernetice.

Notă pentru profesor

Malware - Malware-ul este un termen abstract, care descrie o gamă largă de programe malițioase. Include troiani, viermi, rootkits, ransomware, amenințări cibernetice și chiar programe cu potențial nedorit (PUP). Malware-ul, de obicei, este instalat în sistem fără știrea sau aprobarea utilizatorului, exploatând vulnerabilitățile din securitate. Doar programele anti-malware actualizate sunt capabile să-i prevină infiltrarea. Experții din securitate îndeamnă oamenii să ia în considerare instalarea unei aplicații reputabile pentru a-și proteja calculatoarele și pentru a evita atacurile de tip malware.

Software-urile malițioase sunt utilizate în general pentru a iniția activități neautorizate în calculator și să își ajute proprietarul să genereze venituri. Poate fi proiectat pentru a fura informații personale, precum nume de autentificare și date bancare, sau poate încerca să cripteze fișierele importante din calculator și să facă pe proprietarul acestora să plătească o recompensă în schimbul cheii de decriptare. Indiferent, unele versiuni de malware (adware, browser hijackeri și altele similare) sunt utilizate doar pentru a afișa conținut promoțional în calculatoarele oamenilor și să genereze venituri pay-per-click. Aproape fiecare amenințare malware are abilitatea de a bloca un software de securitate legitim. În plus, se pot actualiza singure, să descarce malware adițional sau să cauzeze găuri în securitatea sistemului de PC afectat. <https://faravirus.ro/malware/>



Ransomware este un tip specific de malware care cere fraudulos o răscumpărare financiară de la victime, amenințând cu publicarea, ștergerea sau reținerea accesului la date personale importante. Consecințele unui atac ransomware pot fi catastrofale și victimelor le este greu să se descurce odată ce computerul a fost infectat. Prevenirea unui atac este strategia mai eficientă. <https://ro.safetydetectives.com/blog/ce-este-ransomware/>



SARCINA 3: EXERCIȚII PRACTICE – CUM SĂ TE PROTEJEZI ONLINE (20 MIN)

Profesorul va prezenta elevilor teste online privind igienă digitală. Se recomandă să fie administrat testul privind igiena digitală de la Pew Research Center <https://www.pewresearch.org/internet/quiz/cybersecurity-knowledge/>.

Testele online este în limba engleză. Pentru limba română vedeți traducerea. Se recomandă ca profesorul să re-creeze testul independent utilizând [Google Forms](#), [Typeforms](#) sau alte aplicații online pentru creare de sondaje.

- După ce elevii completează testele, profesorul va face o scurtă prezentare pentru elevi privind principalele reguli de igienă și protecție digitală (a se vedea chenarul de mai jos).



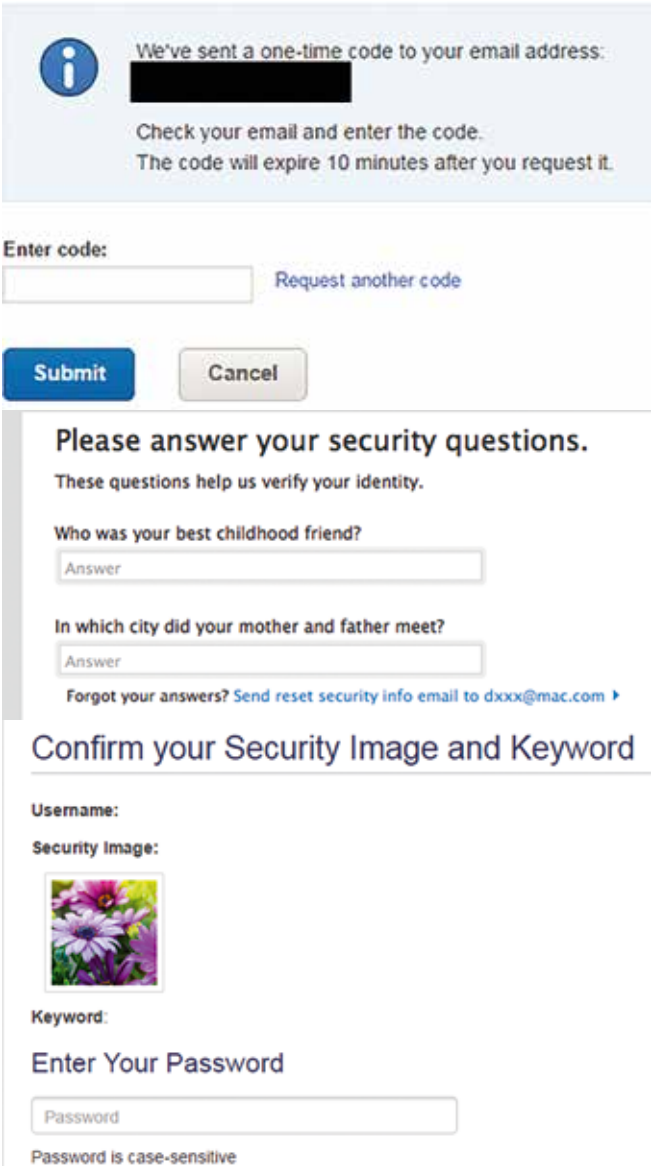
* Testele online sunt în limbă engleză. Pentru limba română vedeți chenarele respective

Reguli pentru igiena și protecția cibernetică

1. Ai grijă de parola ta
 - Creează parole puternice prin utilizare da litere, cifre și semne de punctuație.
 - Nu reutiliza aceeași parolă pe diferite conturi.
 - Utilizează autentificare în doi pași (two-factor authentication).
2. Actualizează software și aplicațiile
 - Nu instala software și aplicații străine.
 - Utilizează un antivirus modern.
 - Utilizează VPN la conectare internet.
3. Utilizează surse credibile la navigare în internet
 - Conectează doar paginile cu prefixul https.
 - Utilizează motoare de căutare securizate.
 - Nu deschide mesaje suspicioase și nu da click pe surse necredibile.

Test privind igiena digitală

	Întrebare	Opțiuni de răspuns (răspunsul corect este evidențiat în bold)
1	Ce denotă „https://” de la începutul unei adrese URL, spre deosebire de „http://” (fără „s”)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Că site-ul are o înaltă definiție specială 2. Aceste informații introduse în site sunt criptate 3. Că site-ul este cea mai nouă versiune disponibilă 4. Că site-ul nu este accesibil anumitor computere 5. Nici una dintre cele de mai sus 6. Nu sunt sigur
2	Care dintre următoarele este un exemplu de atac de tip „phishing”?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trimiterea cuiva un e-mail care conține un link rău intenționat care este deghizat pentru a arăta ca un e-mail de la o persoană pe care o cunoaște 2. Crearea unui site web fals care arată aproape identic cu un site web real pentru a-i păcăli pe utilizatori să-și introducă informațiile de conectare 3. Trimiterea cuiva a unui mesaj text care conține un link rău intenționat care este deghizat pentru a arăta ca o notificare că persoana respectivă a câștigat un concurs 4. Toate cele de mai sus 5. Nu sunt sigur
3	Un grup de computere care sunt conectate în rețea și utilizate de hackeri pentru a fura informații se numește...	<ol style="list-style-type: none"> 1. Botnet 2. Rootkit 3. DDoS 4. Sistem de operare 5. Nu sunt sigur

<p>4 Unele site-uri web și servicii online utilizează un proces de securitate numit autentificare în doi pași. Care dintre următoarele imagini este un exemplu de autentificare în doi pași</p>	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Nici una dintre cele de mai sus 2. Nu sunt sigur
<p>5 Care dintre următoarele patru parole este cea mai sigură?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Boat123 2. WTh!5Z (pentru că sunt utilizate o combinație de litere, cifre și semne orografice variate) 3. into*48 4. 123456 5. Nu sunt sigur
<p>6 Infractorii accesează computerul cuiva și criptează fișierele și datele personale ale utilizatorului. Utilizatorul nu poate accesa aceste date decât dacă plătește infractorii pentru a decripta fișierele. Această practică se numește...</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Botnet 2. Ransomware 3. Driving 4. Spam 5. Nici una dintre cele de mai sus 6. Nu sunt sigur

7	„Navigare privată” este o caracteristică a multor browsere de internet care permite utilizatorilor să acceseze pagini web fără ca nicio informație (cum ar fi istoricul de navigare) să fie stocată de browser. Pot furnizorii de servicii de internet să vadă activitățile online ale abonaților lor atunci când acești abonați folosesc navigarea privată?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Da 2. Nu 3. Nu sunt sigur
8	Oprirea funcției GPS a smartphone-ului dvs. împiedică orice urmărire a locației telefonului dvs.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adevărat 2. Fals 3. Nu sunt sigur
9	Dacă o rețea Wi-Fi publică (cum ar fi într-un aeroport sau o cafenea) necesită o parolă pentru a accesa, este, în general, sigur să utilizați acea rețea pentru activități sensibile, cum ar fi operațiunile bancare online?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Da, este sigură 2. Nu, nu este sigură 3. Nu sunt sigur
10	Ce fel de riscuri de securitatea cibernetică pot fi minimizate prin utilizarea unei rețele private virtuale (VPN)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizarea rețelelor Wi-Fi nesigure 2. Înregistrare cheie 3. De-anonimizarea de către operatorii de rețea 4. Atacurile de phishing 5. Nu sunt sigur
Fiecare întrebare are un punct. La finalizarea testului se calculează punctele primite.		

Materiale de suport

Institutul de Dezvoltare a Societății Informaționale - Siguranța pe Internet ([accesează](#))

Serviciul Tehnologii Informaționale și Securitate Cibernetică (STISC): Reguli de igienă cibernetică pe timp de COVID-19! ([accesează](#))

Digital Hygiene 101: How to practice digital safety and security ([accesează](#))

Spoturi și video tutoriale pentru siguranța online

Tema 4. Protejarea sănătății și bunăstării online (2 lecții x 45 min)

Obiectivele de învățare:

1. Înțelegerea care sunt riscurile de utilizare a internetului și social pentru tineri
2. Cunoașterea metodelor de protecție în mediul online

Structura temei

- Dependența de internet și smartphone
- Socializare și comunitățile online
- Hărțuire și bullying online

SARCINA 1: EXERCİTIU PRACTIC – DEPENDENȚA DE INTERNET (15 MIN)

- Profesorul va prezenta elevilor teste online privind dependența de internet și dispozitive digitale. Se recomandă utilizarea testelor de pe portalul siguronline.md.

1) **TEST. Ești dependent de Internet?** <https://siguronline.md/rom/copii/teste/test-esti-dependent-de-internet>



2) **TEST. Poți trăi fără Internet?** <https://siguronline.md/rom/copii/teste/test-poti-trai-fara-internet>



- După ce elevii finalizează testele, profesorul discută rezultatele obținute și opinia tinerilor.
- În cadrul discuției se recomandă ca profesorul să pună accept pe cazuri și exemple din viața reală, cum influențează utilizarea internetului bunăstarea tinerilor.

Notă pentru profesor

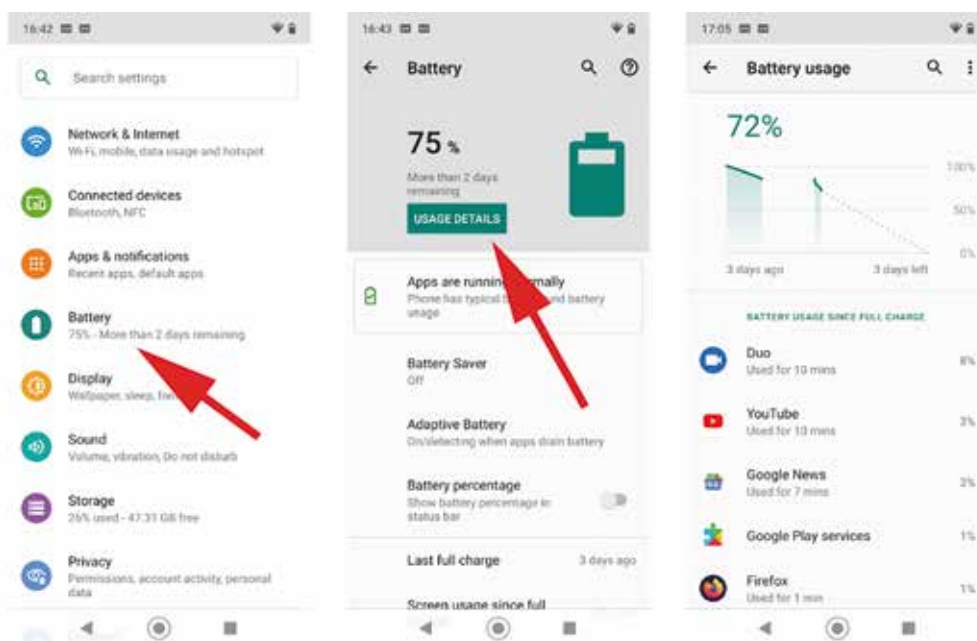
- Efectele negative ale dependenței. Efectele negative pot include izolare socială, neîncredere în sine, incapacitatea sau dificultatea de a interacționa cu alte persoane în viața reală, scăderea productivității la locul de muncă sau la școală, pierderea plăcerii de a desfășura activități în viața reală, cu oameni reali.
- Metode de reducere a dependenței. Pentru reducerea dependenței se recomandă socializarea și petrecerea timpului cu prietenii și familie, monitorizarea timpului petrecut în internet, discutarea cu psihologul/pedagogul.

SARCINA 2: EXERCİTIU INDIVIDUAL – TIMPUL PETRECUT LA ECRAN (25 MIN)

Notă pentru profesor

Timpul petrecut la ecran (screen time) este un instrument de a înțelege cum o persoană utilizează smartphone-ul personal și care este consumul media. Sunt mai multe modalități de a identifica timpul petrecut la ecran și ce fel de media consumă o persoană:

Metoda 1: Utilizarea bateriei. Fiecare smartphone are opțiunea de vizualizare ce aplicații utilizează cel mai multă energie. Aceste instrumente se găsesc în setările telefonului mobil. Fiecare persoană poate vizualiza cum utilizează telefonul mobil, spre exemplu navigând pe rețele de socializare (Facebook sau Instagram), viziunea video (YouTube sau TikTok), jocuri mobile, sau navigarea în internet (Chrome, Mozilla, Opera). Vedeți imaginea de mai jos pentru referință.



Metoda 2: Screen Time. O altă opțiune de verificare este instrumentul Screen time (timpul petrecut la ecran). Screen time înregistrează timpul total petrecut pe Telefonul mobil, în particular cât timp se petrece pe fiecare aplicație în parte. Screen time diferă de opțiunea 1 verificarea Bateriei telefonului, pentru că înregistrează exact timpul care o persoană are aplicația deschisă, pe cât utilizarea bateriei înregistrează cât de intensiv o aplicație utilizează energia stocată (spre exemplu, viziunea unui video cheltuie mai multă energie decât citirea unei noutăți). Această opțiune nu este disponibilă pentru toate telefoanele mobile și diferă de la un model la altul. Pentru utilizarea acestui instrument se recomandă fie descărcarea unei aplicații mobile specializate (din Play Market sau App Store) sau căutarea pe internet în dependență de modelul smartphone-ului. Vedeți imaginea de mai jos pentru referință.

Metoda 3: Trafic internet (data use). Prin intermediul la data use, utilizatorii pot vizualiza cum ei utilizează traficul mobil sau WiFi. Cu alte cuvinte, acest instrument indică cât de mult trafic internet este consumat de aplicațiile mobile. Este important de notat că nu toate aplicațiile utilizează internetul pentru a funcționa, astfel pot fi primite diferite rezultate în dependență de alte opțiuni. Vedeți imaginea de mai jos pentru referință.



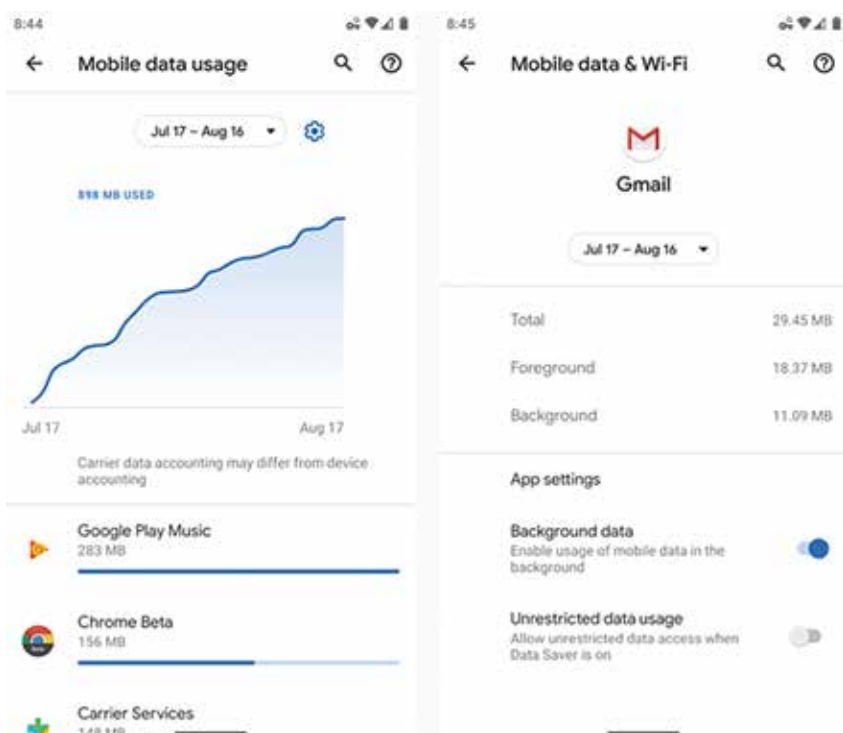
Screen Time

Get a weekly report with insights about your screen time and set time limits for apps you want to manage.

Ways to disconnect

- Dashboard
0 app timers set
- Wind Down

- Profesorul va distribui elevilor o fișă cu instrucțiuni cum să verifice timpul petrecut la ecran. **Fișa cu instrucțiuni** va descrie principalele 3 opțiuni de evaluare a timpului petrecut la ecran.
- Elevii vor utiliza dispozitivele personale pentru realizarea exercițiului. Dacă nu toți elevii au dispozitive mobile, se recomandă să fie create grupuri care să aibă acces la un dispozitiv mobil.
- Dacă elevii nu știu cum să realizeze exercițiul, se recomandă utilizarea motorului de căutare Google pentru a găsi răspuns la întrebare. Următorii termeni poți fi utilizați în motorul de căutare și se urmează instrucțiunile



- *How to check battery use / cum să verific utilizarea bateriei* urmat de modelul telefonului mobil (iPhone, Google Phone, Huawei etc.) sau sistem de operare (iOS, Android).
 - *How to check screen time or digital wellbeing / cum să verific timpul la ecran sau bunăstarea digitală* urmat de modelul telefonului mobil (iPhone, Google Phone, Huawei etc.) sau sistem de operare (iOS, Android).
 - *How to check data use / cum să verific utilizarea datelor* urmat de modelul telefonului mobil (iPhone, Google Phone, Huawei etc.) sau sistem de operare (iOS, Android).
- După completarea fișei, profesorul va discuta rezultatele obținute. Se recomandă să se discute următoarele subiecte:
- Ce deosebire observă elevii în utilizare telefonului mobil în dependență de metoda aplicată?
 - Cît de mult timp elevii petrec în telefonul mobil zilnic și ce tip de aplicații utilizează?
 - Ce alte dispozitive digitale utilizează tinerii și cât timp petrec în ele?
 - Ce concluzii au facut elevii după ce au observat aceste date?
 - Cât timp se recomandă tinerilor să petreacă în fața ecranului zilnic?

Notă pentru profesor:

Organizația Mondială a Sănătății (OMS) recomandă 2 ore de utilizare a dispozitivelor pentru tineri și adolescenți. Cu ajutorul instrumentelor de Screen Time/Digital Wellbeing, elevii pot să stabilească o limită de utilizare zilnică. Un alt instrument util este controlul parental (parental control) care permite părinților să restricționeze utilizarea instrumentelor digitale pentru copii.

INSTRUCȚIUNI: TIMP PETRECUT LA ECRAN

I. Utilizarea bateriei (battery use). Notați 10 cele mai utilizate aplicații din Telefonul mobil și procentajul de utilizare.

Denumirea aplicației	Procentaj	Denumirea aplicației	Procentaj
1)		6)	
2)		7)	
3)		8)	
4)		9)	
5)		10)	

II. Timpul petrecut la ecran (screen time). Notați 5 cele mai utilizate aplicații din Telefonul mobil și timpul de utilizare (minute) prin instrumentul *Screen Time / Digital Wellbeing* în ultimele 3 zile.

Denumirea aplicației (ziua curentă)	Timp	Denumirea aplicației (ziua precedentă)	Timp	Denumirea aplicației (2 zile în urmă)	Timp
1)		1)		1)	
2)		2)		2)	
3)		3)		3)	
4)		4)		4)	
5)		5)		5)	
Total timp petrecut		Total timp petrecut		Total timp petrecut	

III. Utilizarea internetului (data use). Notați 10 cele mai utilizate aplicații din Telefonul mobil (Internet Mobil/ WiFi) pe luna curentă.

Denumirea aplicației (Internet Mobil)	MB/GB Utilizați	Denumirea aplicației (WiFi)	MB/GB Utilizați
1)		1)	
2)		2)	
3)		3)	
4)		4)	
5)		5)	
6)		6)	
7)		7)	
8)		8)	
9)		9)	
10)		10)	

SARCINA 3: EXERCİTIU ÎN GRUP – (45 MIN)

Notă pentru profesor

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 de mai jos.

Termeni/ noțiuni	Securitatea online	Siguranța online
Definiția	<ul style="list-style-type: none"> Un set de măsuri întreprinse pentru a asigura protecția datelor, informațiilor și dispozitivelor unei persoane 	<ul style="list-style-type: none"> Un set de măsuri întreprinse pentru a proteja o persoană de conținut dăunător online și activități riscante.
Scopul	<ul style="list-style-type: none"> Protecția datelor, informațiilor, dispozitivelor unei persoane. 	<ul style="list-style-type: none"> Protecția integrității fizice, emoționale, sexuale a unei persoane în mediul online
Riscuri specifice	<ul style="list-style-type: none"> Spargerea de rețele de baze de date și informații secrete, malware, atac cibernetic care intenționează să edirecționeze traficul către un alt site fals, înșelăciune electronică, spam etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Hărțuirea online sau amenințare (ori „cyberbullying”), expunerea la conținut ilegal și/sau dăunător nepotrivit vârstei, trimiterea sau primirea de secvențe video, imagini sau mesaje cu caracter sexual (ori „sexting”), șantajul sexual, ademenirea copilului în scopuri sexuale (ori „grooming”), alte riscuri de contact, conduită, conținut
Soluții	<ul style="list-style-type: none"> Instalarea programelor anti-virus, crearea unor parole sigure pentru conturile online, programe software etc 	<ul style="list-style-type: none"> Educarea abilităților sociale, emoționale, de comunicare în mediul online
Aspecte abordate în educație	<ul style="list-style-type: none"> Conștientizarea amenințărilor și atacurilor cibernetice. Implementarea practicilor de Securitate cibernetică. Eticheta în lumea virtuală. Cum să devii cetățean digital responsabil etc 	<ul style="list-style-type: none"> Cum să construiești relații pozitive în mediul online. Cum să îți dai seama dacă utilizezi în exces tehnologiile digitale Cum să ai grijă de reputația online. Conștientizarea riscurilor (de siguranță online) în mediul online. Dezvoltarea abilităților de comunicare online. Dezvoltarea empatiei și abilităților emoționale etc.

- Profesorul va distribui elevii în trei grupuri. Fiecare grup va fi distribuit câte un cuvânt cheie din domeniul siguranței online.
 - 1) Ce este Cyberbullying?
 - 2) Ce este Sextortion (șantajul sexual) și sexting?
 - 3) Ce este Grooming?
- Participanții din fiecare grup vor utiliza internetul pentru a găsi informație despre aceste termeni și vor pregăti o prezentare pentru colegi (3 min per prezentare).
- Se recomandă ca în prezentare, elevii să se concentreze pe definirea și pe exemple din viața reală.
- După ce elevii finalizează prezentare, profesorul va iniția o discuție de grup cu elevii să vadă ce opinie tinerii despre aceste tipuri de pericole online.

Notă pentru profesor

Cyberbullyingul – înseamnă bullying prin folosirea tehnologiilor digitale. Se poate întâmpla pe rețelele de socializare, pe platformele de schimb de mesaje, platformele de jocuri și pe telefoanele mobile. Este vorba despre un comportament repetat cu scopul de a-i speria, înfuria sau umili pe cei vizați. Printre exemple se numără:

- răspândirea minciunilor sau postarea de fotografii jenante ale cuiva pe rețelele de socializare;
- transmiterea de mesaje supărătoare sau de amenințări prin platformele de schimb de mesaje;
- copierea identității unei persoane și transmiterea în numele acesteia de mesaje răuvoitoare cuiva.

Agresiunea de tip bullying față-în-față și cea în mediul online se pot petrece concomitent. Dar cyberbullying lasă amprente digitale- înregistrări care se pot dovedi utile și care pot oferi dovezile necesare pentru a putea pune capăt agresiunii.

Sextortion – este șantajul unei persoane, adică solicitare insistentă de a transmite fotografii sau secvențe video cu caracter sexual, alte favoruri sexuale, bani sau beneficii, amenințând cu distribuirea unor materiale foto sau video cu caracter sexual ori alte informații defăimătoare.

Sexting – este producerea imaginilor cu caracter sexual de către copil, schimbul de mesaje și imagini, crearea, expedierea, distribuirea imaginilor cu caracter sexual sugestiv sau explicit prin intermediul telefonului mobil sau a Internetului persoanelor cunoscute sau necunoscute.

Grooming – termen ce se referă la tehnicile manipulatorii în mediul online prin care abuzatorii fac cunoștință și ademenesc copilul/victimă cu scopul săvârșirii unui abuz sexual asupra acestuia.

Materiale de suport

SigurOnline – resurse informaționale pentru cadrele didactice ([accesează](#))

SigurOnline – teste pentru tineri ([accesează](#))

ITU – Ghid pentru protecția copiilor în mediul online ([accesează](#))

Tema 5: Tehnologiile digitale și Guvernul. (1 lecție x 45 min.)

Obiectivele de învățare:

1. Înțelegerea ce este guvernare electronică
2. Înțelegerea ce sunt serviciile digitale pentru cetățeni și cum acestea pot fi utilizate
3. Înțelegerea care sunt principalele tehnologii digitale pentru participare civică și cum acestea sunt utilizate

SARCINA 1: LUCRUL ÎN GRUP – GUVERNARE ELECTRONICĂ ȘI SERVICII PUBLICE DIGITALE (30 MIN)

- Elevii vor realiza un exercițiu practic pentru a explora conceptul de guvernare electronică și servicii digitale în baza Sondajului Național Anual 2021 realizat de Agenția de Guvernare Electronică (AGE).
- Pentru a realiza exercițiul, elevii vor fi împărțiți în 3 grupe. Fiecare grupă va deschide Sondajului Național Anual 2021 care poate fi găsit pe link-ul https://www.egov.md/sites/default/files/document/attachments/raport_sondaj_national_anual_2021.pdf. Se recomandă să se aloce 5 min ca elevii să citească pe scurt primul capitol din raport *Accesul populației la computer și internet*.



- Profesorul va distribuie la fiecare grup diferite segmente din raport și va oferi 15 min ca elevii să citească și să pregătească o prezentare ce au înțeles din acest raport.
- 1) Grup-ul 1: Figura 14. Cunoaștere despre Reforma de Modernizare a serviciilor guvernamentale, Figura 15. Gradul de înțelegere a Reformei de Modernizare a serviciilor guvernamentale, Figura 16. Beneficiile așteptate ale Reformei de Modernizare a serviciilor guvernamentale, Figura 17. Cunoașterea noțiunii de e-Guvernare sau Guvernare electronică, Figura 21. Nivelul de încredere în calitatea și siguranța serviciilor publice electronice
 - 2) Grup-ul 2: Figura 23. Nivelul de deschidere al cetățenilor spre accesarea serviciilor publice în regim online, per tip
 - 3) dispozitiv, Figura 25. Preferințele de accesare a serviciilor publice: online sau offline, Figura 27. Nivelul de utilizare a serviciilor publice online: tip de utilizator, Figura 30. Pondere și profilul utilizatorilor de servicii electronice
 - 4) Grup-ul 3: Figura 31. Servicii publice electronice: gradul de accesare, Figura 34. Sursele de informare despre servicii publice electronice, Figura 38. Gradul de satisfacție de serviciile publice accesate: după modul de accesare, Figura 43. Gradul de satisfacție de calitatea reacției la plângere/petiție
- După ce elevii vor finaliza prezentările profesorul va iniția o discuție în grup.
- 1) Ce cred elevii despre servicii publice digitale?
 - 2) Care din serviciile publice digitale enumerate sunt cunoscute de elevi?
 - 3) Ce este necesar pentru accesul la servicii publice digitale?
 - 4) Ce fel de serviciu ar dori elevii să acceseze în viitorul apropiat?
 - 5) Ce servicii digitale lipsesc în opinia lor?

Tema 6: Tehnologiile digitale și participarea civică (1 lecție x 45 min)

Obiectivele de învățare:

1. Înțelegerea care sunt principalele tehnologii digitale pentru participare civică și cum acestea sunt utilizate

SARCINA 1: LUCRUL ÎN GRUP – CE ESTE CROWDSOURCING ȘI CROWDFUNDING (20 MIN)

Notă pentru profesor

Crowdsourcing implică un grup mare de participanți dispersați care contribuie sau produc bunuri sau servicii - inclusiv idei, vot, micro-sarcini și finanțe - pentru plată sau ca voluntari. Unul din cele mai cunoscute implementări de crowdsourcing este enciclopedia online gratuită, creată și editată de voluntari din întreaga lume și găzduită de Fundația Wikimedia.

Crowdfundingul este o modalitate de a strânge bani pentru a finanța proiecte sau afaceri. Chiar dacă este mai cunoscut la noi pentru cauzele de caritate în care se adună bani, Crowdfunding-ul este cel mai adesea folosit de startup-uri sau de companiile în creștere ca o modalitate de a accesa fonduri alternative. Este o modalitate inovatoare de a obține finanțare pentru noi proiecte, afaceri sau idei.

- Profesorul va diviza elevii în două grupuri care vor utiliza internetul pentru a face o prezentare despre crowdsourcing și crowdfunding și exemple de utilizare.
- 1) Grupul 1 va face o prezentare despre noțiunea de crowdsourcing și exemple cum acestea sunt implementate în lume și în Republica Moldova
- 2) Grupul 2 va face o prezentare despre noțiunea de crowdfunding și exemple cum acestea sunt implementate în lume și în Republica Moldova
- Profesorul poate recomanda câteva exemple de crowdsourcing și crowdfunding din Moldova

Platforma de raportare a problemelor municipale Eu.Chisinau <https://eu.chisinau.md/>

Platforma de turism local #NeamPornit <https://neampornit.map.md/>

Platforma de crowdfunding Sprijină <https://sprijina.md/>

Platforma de participare Particip <https://www.particip.md/>

Sarcina 2: temă pentru acasă – pregătirea unei idei/proiect de crowdfunding

- Profesorul va discuta cu elevii despre crearea unui proiect de crowdfunding local. Elevii vor decide ce fel de proiecte doresc să realizeze, cum o să promoveze această idee și ce platformă de colectare de fonduri vor utiliza. Se recomandă ca elevii să lucreze în grup pentru realizarea acestui exercițiu.

Înainte de a începe dezvoltarea campaniei de crowdfunding se recomandă ca elevii și profesorul să citească Ghidul "Instrumente de colectare a fondurilor online cu implicarea diasporei" realizat de PNUD Moldova. Raportul este disponibil pe link-ul <https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/migration/md/Ghid-Crowdfunding-2020.pdf>



- Pentru inițierea campaniei de crowdfunding se recomandă să fi utilizat un checklist de obiective.

Crowdfunding checklist

Înainte de lansarea campaniei

1. Cercetează-ți publicul (cine, de ce și unde)	9. Cercetați potențiali parteneri
2. Aspecte juridice (cont bancar și structura juridică)	10. Creați un buget
3. Reunește-ți echipa	11. Colectați medii de campanie (imagini, videoclipuri)
4. Cercetați și alegeți platforma	12. Stabiliți avantajele
5. Decideți asupra unui obiectiv realist	13. Produceți videoclipul de prezentare
6. Găsiți idei de campanie împreună cu echipa dvs	14. Testează videoclipul cu publicul țintă
7. Cercetează-ți comunitatea și activitatea online	15. Pregătiți un plan de publicare pentru campanie
8. Începeți să vă dezvoltați comunitățile online și offline	

În timpul campaniei

1. Comunicat de presă despre lansare	5. Analizați și modificați avantajele
2. Continuați să vă dezvoltați rețeaua	6. Mulțumim susținătorilor
3. Lansați campania de e-mail	7. Informați-vă partenerii despre campanie
4. Campanii săptămânale de e-mail	

După finalizarea campanie

1. Informați susținătorii despre rezultatele campaniei
2. Descrierea avantajelor proiectului
3. Trimiteți un comunicat de presă după finalizarea campanie

Material de suport

Portalul Serviciilor Publice din Moldova ([accesează](#))

PNUD Moldova – Instrumente de colectare a fondurilor online cu implicarea diasporei ([accesează](#))

MODUL DE SPECIALIZARE: DIGITAL PENTRU CREATORI ȘI COMUNICATORI

Tema 1. Creatorul vs. Influencerul (1 lecție x 45 min)

Tinerii vor avea capacitatea să interacționeze printr-o varietate de tehnologii digitale și să înțeleagă mijloacele de comunicare digitală.

Obiectivele de învățare:

1. Crearea Conținutului digital de înaltă calitate include rețelele sociale, site-urile web, publicitatea digitală și alte formate online pentru a atrage un public.
2. Crearea abilităților de utilizare a Marketingului digital include design grafic, copywriting, secvențe de e-mail și conținut video

Instrumentele pentru creatori variază în dependență de tipul de creație: text, audio, imagini, video etc.

Creatori de conținut:

- Un creator digital este cineva care creează conținut pentru proprietăți digitale, cum ar fi YouTube sau Instagram. Creatorii consideră că crearea de conținut este cariera lor.
- Un creator este specialistul cu ani de experiență care încarcă videoclipuri despre un subiect de nișă. Este persoana care evaluează produsele preferate. Este cineva care spune povești sau istorioare.

Influenceri:

- În general, un influencer este cineva care își influențează adepții într-un fel. Este guru al frumuseții care pozează cu un nou ruj (sponsorizat, desigur.) Sau pasionatul de fitness care își promovează fără rușine noul echipament de sală. Influențatorii influențează.
- Influencerii conving pe cineva să urmeze o marcă, să cumpere un produs sau să ia o decizie de cumpărare. Influențatorii influențează datorită faimei sau notorietății lor.
- Un influencer ar putea fi adolescentul care aruncă în aer pe Instagram pentru tutoriale virale de machiaj și începe să vândă produse de înfrumusețare prin postări sponsorizate. Sau mama care stă acasă, devenită vlogger de modă, care își folosește urmărirea pe YouTube, Instagram și Pinterest pentru a-și extinde linia de îmbrăcăminte personalizată.

Elevii și învățătorii o să urmărească următoarele instruirii:

Pentru creare infografice/imagini: Canva (Cum utilizezi platforma Canva? <https://www.youtube.com/watch?v=dQlq9HZsPNA>) infogr.am (Infogram.com: бесплатное приложение для создания инфографики и интерактивных отчетов <https://www.youtube.com/watch?v=I6lga3YvrrA>)

Pentru creare website-uri: Figma (Основы веб-дизайна с нуля 2022. Урок #1. Практика в Figma для начинающих https://www.youtube.com/watch?v=Fhc4o_FBccU) Wordpress (Cum să faci un website WordPress 2022 – Tutorial în 20 de pași SIMPLI <https://www.youtube.com/watch?v=dHiRm886yK0>) Wix (Урок Wix №1: Как создать бесплатно сайт за 7 минут https://www.youtube.com/watch?v=f9u6E73_jWI)

Pentru editarea video: Wondershare Filmora (Легко и быстро монтировать видео в Wondarshare Filmora <https://www.youtube.com/watch?v=7jaBcCb5gug>) Windows Video Editor, TikTok, Movie Maker (Видеомонтаж <https://nastroyvse.ru/programs/review/kak-polzovatsya-programmoj-windows-movie-maker.html>)

Pentru editarea audio: Audacity (Tutorial Audacity: Înregistrare si editare audio pentru incepatori <https://www.youtube.com/watch?v=IBsqXNQteso>)

Sarcina 1:

Profesorul va discuta împreună cu elevii ce creatori sau influenceri aceștia urmăresc. Pentru discuții se recomandă următoarele întrebări:

- Ce fel de conținut ei produc?
- Cât de mare este această comunitate (like-uri, urmăritori etc.)?
- La ce îndeamnă acești creatori sau ce promovează?

Sarcina 2:

Lucrul în grup: Crearea unui cont pe una din rețelele social media (Instagram, LinkedIn, Twitter, Youtube) la unul din următoarele subiecte: - Schimbările climatice în regiunea mea, Egalitatea de gen și oportunități, și elaborarea unui plan de postări interactive.

Materiale de support

Digital pentru comunicatori și creatori de conținut: https://www.slideshare.net/secret/csqHOLSYq4hoYT?from_action=save



Tema 2. Drepturile de autor și Fair Use (1 lecție x 45 min)

Tinerii vor avea înțelegerea de bază a modul în care drepturile de autor și licențele se aplică într-un context digital.

În acest context, va fi prezentate prevederile legislației RM privind drepturile de autor și cele conexe, GDPR dar și prevederile termenilor de utilizare a platformelor social media.

Obiectivele de învățare:

1. Înțelegerea ce sunt drepturile de autor și cum acestea pot fi utilizate
2. Înțelegerea conceptului de Fair Use (utilizare loială) și cum aceasta ajută la crearea de conținut digital?

Prin intermediul dreptului de autor se protejează toate operele exprimate într-o anumită formă obiectivă din domeniul literar, artistic și științific, indiferent de faptul dacă acestea au fost sau nu aduse la cunoștința publicului.

Operele protejate de dreptul de autor

Dreptul de autor se extinde asupra operelor literare, artistice și științifice, independent de scopul creării, modul de exprimare sau a valorii lor, exprimate în următoarele forme:

- scrisă (manuscris, text dactilografiat, partitură, etc.);
- orală (interpretare publică, etc.);
- imprimare audio sau video (mecanică, magnetică, digitală, optică etc.);
- de imagine (desen, schiță, pictură, plan, fotocadru etc.);
- tridimensională (sculptură, model, machetă, construcție etc.);
- în alte forme.

Obiecte ale dreptului de autor

- operele literare (povestiri, eseuri, romane, poezii etc.);
- programele pentru calculator care se protejează ca și operele literare;
- operele științifice;
- operele dramatice și dramatico-muzicale, scenariile și proiectele de scenarii, libretetele, sinopsisul filmului;
- operele muzicale cu sau fără text;
- operele coregrafice și pantomimele;
- operele audiovizuale;
- operele de pictură, sculptură, grafică și alte opere de artă plastică;
- operele de arhitectură, urbanistică și de arta horticolă;
- operele de artă aplicată;
- operele fotografice și operele obținute printr-un procedeu analog fotografiei;
- hărțile, planșele, schițele și lucrările tridimensionale din domeniul geografiei, topografiei, arhitecturii și din alte domenii ale științei;
- bazele de date;
- alte opere.

De asemenea, ca opere, se protejează prin dreptul de autor, fără a prejudicia drepturile autorului operei originale, operele derivate și integrante la baza cărora stau una sau mai multe opere și /sau oricare alte materiale preexistente.

Opere derivate sunt traduceri, adaptările, adnotările, aranjamentele muzicale și orice alte transformări ale operelor literare, artistice sau științifice, cu condiția că constituie rezultate ale creației intelectuale.

Opere integrante sunt culegerile de opere literare, artistice sau științifice, precum sunt enciclopediile și antologiile, compilațiile altor materiale sau date, indiferent dacă sunt sau nu protejate, inclusiv bazele de date, cu condiția că, din considerentul selectării și aranjării conținutului lor, constituie rezultate ale creației intelectuale.

Creări și alte obiecte neprotejate prin dreptul de autor

- documentele oficiale de natură normativă, administrativă sau politică (legi, hotărâri judecătorești), precum și traduceri oficiale ale acestora;
- simbolurile de stat și semnele oficiale ale statului (drapelul, steme, decorații, semne bănești);
- expresiile folclorice;
- noutățile zilei și diverse fapte cu caracter de simplă informație.

Fair use reprezintă o doctrină (transpusă ulterior în US Copyright Law) ce însumează limitele exercitării dreptului de autor, adică acele situații în care o reproducere sau o utilizare a unei opere este permisă fără încălcarea drepturilor autorilor.

Sarcina 1:

Profesorul va discuta împreună cu elevii ce sunt drepturile de autor cum acestea sunt aplicate în Republica Moldova și la nivel global. Se recomandă ca elevii să pregătească prezentări despre drepturile de autor.

Temele propuse includ:

- Drepturile de autor și pirateria – exemple din Moldova
- Drepturile de autor în Europa și SUA – care este diferența
- Drepturile de autor în Moldova
- Drepturile de autor și utilizarea loială

Materiale de suport

AGEPI – Drepturile de autor și drepturile conexe în Republica Moldova ([accesează](#))

Google – Ce sunt „drepturile de autor”? ([accesează](#))

YouTube – Întrebări frecvente privind drepturile de autor ([accesează](#))

Tema 3. Distribuirea conținutului (1 lecție x 45 min)

Tinerii vor avea capacitatea să modifice, îmbunătățească și integreze informații și conținut pentru a crea content nou și original. Integrarea social media este actul de utilizare a conturilor de social media ca o extensie a strategiei tale de marketing. Acest lucru se realizează de obicei în două moduri:

- Îndreptarea publicului din rețelele sociale către website.
- Permite accesarea cu ușurință a conturilor de rețele sociale de pe alte platforme web.

Gândiți-vă la acele butoane de rețele sociale pe care le vedeți în postările de blog și paginile web. Vă permite să partajați cu ușurință un conținut interesant fără a fi nevoie să copiați și să lipiți adresa URL. Acesta este un exemplu perfect de integrare a rețelelor sociale în acțiune.

Integrarea rețelelor sociale ajută la îndeplinirea câtorva obiective cheie, inclusiv creșterea acoperirii și gradului de conștientizare a mărcii dvs. De asemenea, încurajează implicarea cu site-ul tău web și ajută la construirea unui public mai mare pe rețelele sociale.

Obiectivele de învățare:

1. Care sunt platformele de distribuire a conținutului și prin ce acestea se deosebesc. Tinerii vor avea capacitatea să creeze și să editeze conținut digital în diferite formate și să se exprime prin mijloace digitale. Astfel, lecția urmează a fi focusată pe procesul din 7 etape care duce la crearea materialelor digitale și comunicare. Aceste 7 etape sunt: tema, ideea, audiența, conținutul, prezentarea, producerea și publicarea.
Elevii o să învețe despre fenomenul bulelor informaționale, conceptul de audiență organică, algoritmul care influențează audiența și crearea impactului.
Lecția va prezenta informația despre crearea conținutului autentic și vizual, documentarea unor fenomene sau evenimente, crearea unor texte scurte explicative.
2. Cum să distribuim responsabil conținutul digital. Tinerii vor avea capacitatea să modifice, îmbunătățească și integreze informații și conținut pentru a crea content nou și original. Integrarea social media este actul de utilizare a conturilor de social media ca o extensie a strategiei tale de marketing.

Sarcina 1:

Profesorul va discuta împreună cu elevii diferite platforme de distribuire a conținutului digital (YouTube, TikTok, Facebook, Instagram, Tumblr etc.) Pentru discuții se recomandă următoarele întrebări:

- Ce platforme de distribuție utilizează și de ce?
- Care sunt cele mai populare platforme din Moldova?
- Ce este monetizarea conținutului și cum aceasta lucrează?

Materiale de suport

- Gramatic Social Media Report V4 – raportul poate fi descărcat cu indicarea numelui și a adresei de email (<https://gramatic.md/socialmediareport/>)
- Social Blade – date analitice despre utilizarea platformelor online (<https://socialblade.com/>)
- Organizatoare de activitati: Trello, ASANA si Google Calendar, Todoist Tutorial https://www.youtube.com/watch?v=ab_6SMR9X3Y
- Crearea magazinelor online – Shopify, Tutorial - <https://www.youtube.com/watch?v=7g2YozUm47w>



MODUL DE SPECIALIZARE: DIGITAL PENTRU ANTREPRENORI

Tema 1. Spațiile de lucru virtuale și aplicațiile de productivitate (1 lecție x 45 min)

Scurtă descriere:

Instituțiile academice din întreaga lume depun eforturi majore pentru a reorienta educația pentru a se asigura că tinerii au toate abilitățile de care au nevoie pentru a reuși în era digitală. Echipele IT din instituțiile academice pot sprijini această transformare dacă profită de oportunitatea pentru a îmbunătăți experiența utilizatorului pe desktop.

Pentru a îmbunătăți experiența în spațiul digital recomandăm utilizarea spațiilor de lucru virtuale, acestea sunt esențiale să luați o măsură a modului în care este pe dispozitivele pe care studenții, profesorii și personalul le folosesc astăzi. Următorul pas este de a determina ce platformă desktop va satisface nevoia instituției de a oferi performanță, reducând în același timp efortul și complexitatea necesare pentru a livra în spațiile de lucru. Astăzi, există mai multe opțiuni pentru livrarea spațiului de lucru desktop decât oricând. Pe lângă dispozitivele fizice, organizațiile academice pot folosi desktop-uri virtuale VMware sau Citrix, Amazon WorkSpaces sau Microsoft Windows Virtual Desktops (WVD).

Componentele cheie ale unui spațiu de lucru colaborativ unificat și securizat includ:

- Virtualizarea aplicațiilor și a desktopului care oferă angajaților acces ușor de la distanță la resursele de zi cu zi din afara biroului
- Partajarea fișierelor și instrumente de colaborare a conținutului care permit echipelor să creeze, să editeze și să revizuiască conținut de pe orice dispozitiv, oferind în același timp echipelor IT un control mai mare
- Management unificat al punctelor finale care aduce toate laptopurile personale, PC-urile corporative, smartphone-urile, tabletele și multe altele într-o singură consolă de management central
- Conectare unică pentru acces rapid și sigur la toate aplicațiile de care angajații au nevoie pentru ziua respectivă

Obiectivele de învățare:

1. În această lecție o să învățați câteva idei/activități rapide și ușoare de utilizat cu studenții dvs. Aceste activități îi determină pe elevi să creeze rezultate digitale utilizând Site-uri, Prezentări și Formulare Google. Împreună cu câteva sfaturi, trucuri și cele mai bune practici pentru utilizarea Workspace în sălile de clasă online și fizice.
2. Crearea spațiului de lucru digital îmbunătățește securitatea, oferind IT-ului o viziune completă asupra traficului de rețea, utilizatorilor, fișierelor și punctelor finale, făcând mai ușor ca niciodată să rămâneți în fața amenințărilor interne și externe. Învățarea automată și inteligența artificială încorporate în spațiul de lucru digital protejează datele companiei de hack-uri, programe malware și greșeli ale utilizatorilor finali, cu mult înainte ca acestea să se producă.

Structura temei

Împreună cu profesorul, tinerii vor cunoaște ce înseamnă un spațiu de lucru digital și care este diferența dintre produsele de uz individual și produsele de uz pentru business. Se vor explora suita aplicațiilor Microsoft și Google care oferă un set de instrumente pentru lucru digital. Din suita Google se recomandă să se focuseze pe următoarele aplicații: Gmail și Calendar pentru comunicare și programarea activităților, Google Drive pentru managementul/partajarea documentelor și lucru colaborativ (Google Word, Sheets and Forms), Google Meets pentru videoconferințe și comunicare virtuală.

Din suita Microsoft 365 se recomandă să se focuseze pe următoarele aplicații: Outlook, Teams, Word, Excel și Power Point.

Se recomandă să fie consultate resursele informaționale ale Google și Microsoft pentru informație adăugătoare. Asana – Tutorial pentru începători noi, link care poate fi accesat <https://asana.com/guide/get-started/begin/quick-start>



Sarcina 1:

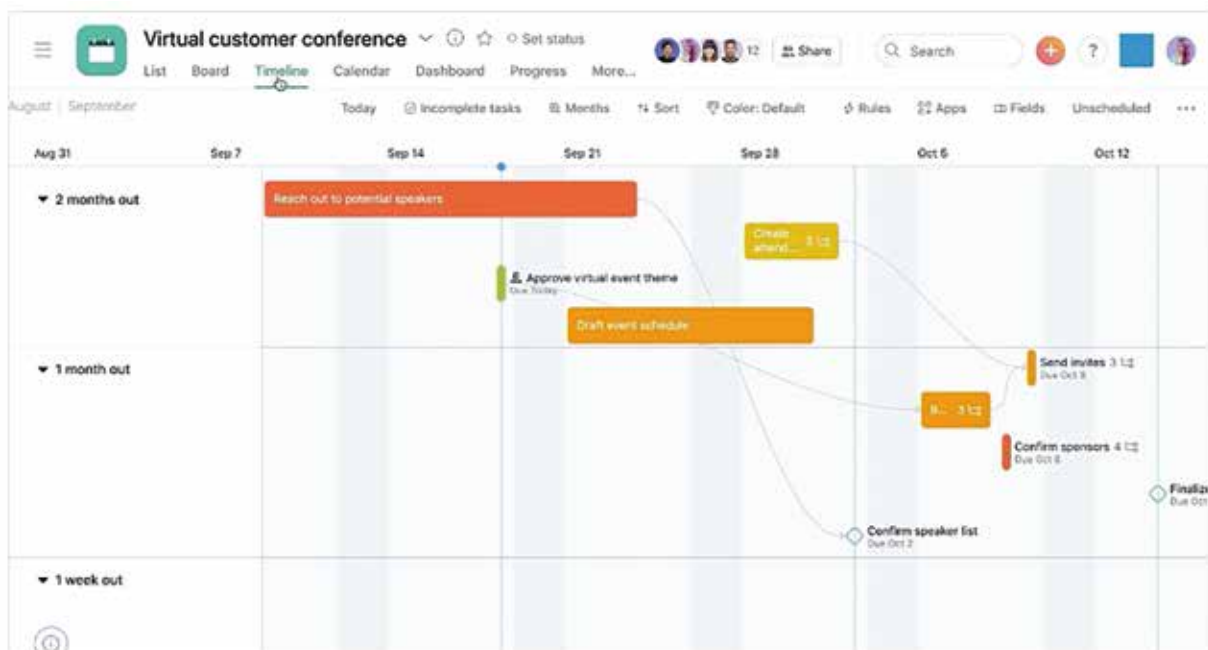
Provocare (challenge) pentru tineri se propune ca elevii împreună cu profesorul să pregătească solicitare către Microsoft pentru a obține licența [Microsoft Office pentru educație](#). Prin această solicitare, școala poate obține licența oficială fără cost (cu condiția că școala încă nu dispune de o astfel de licență contra cost).

Lucrul pentru acasă:

- Elevii se repartizează în echipe câte 3, împreună fiecare echipă va crea un proiect de afaceri pe Asana¹ și o să repartizeze responsabilitățile, creând obiective pe un termen de 3 luni, o să includă colaboratori, termene limită, link-uri la documente Drive.
- Includeți numele sarcinilor specifice și bazate pe acțiuni, astfel încât să fie clar ce trebuie să faceți. Adăugați o descriere a sarcinii, astfel încât destinatarul să știe ce trebuie să facă.
- Atribuiți sarcina unui coechipier și stabiliți o dată limită (chiar dacă este doar o presupunere). În acest fel, este clar cine este responsabil pentru ce.
- Atașați fișiere cu orice context, informații sau documente de lucru relevante. De asemenea, asigurați-vă că atașați fișierele finalizate atunci când marcați sarcina finalizată, astfel încât colegii să vă găsească munca și să știe că s-a terminat.

Adăugați colegi de echipă ca colaboratori la sarcini, astfel încât aceștia să poată fi la curent cu progresul sarcinii. Le puteți trimite ping prin @menționându-le atunci când comentați o sarcină.

¹ <https://asana.com/guide/get-started/begin/quick-start>



#	Task name	Assignee	Due date	Content stat...
2 months out				
1	Approve virtual event theme	Kabir Madan	Today	Reviewing
2	Draft event schedule	Daricia Vargas	Sep 21 - 30	Drafting
3	Reach out to potential speakers	Kat Mooney	Sep 9 - 23	In progress
4	Create attendee list	Ray Brooks	Sep 28 - Oct 1	Reviewing
1 month out				
1	Finalize presentations	Kat Mooney	Oct 14	Not started
2	Confirm sponsors	Kabir Madan	Oct 8	In progress
3	Send invites	Ray Brooks	Oct 8	Drafting
4	Build registration page	Avery Lomax	Oct 5 - 7	Drafting

Materiale de suport

Google Workspaces prezentare și webinar : https://docs.google.com/presentation/d/172RM7TRXce4EYRzcJ3woAfDhT5ab3v-zlF2XsX4fJqE/present#slide=id.g10269c4b176_0_132

Asana prezentate: <https://asana.com/guide/get-started/begin/quick-start>

Microsoft office 365: <https://workspace365.net/en/homes/>

Tema 2. Principiile de monetizare în era digitală. Noi modele de afacere (1 lecție x 45 min)

În această temă tinerii vor explora tipurile de monetizare în era digitală și cum acestea pot fi utilizate pentru dezvoltarea unei afaceri.

Subiectele abordate în această temă:

1. Monetizare prin social media

Împreună cu profesorul, tinerii vor explora cum lucrează diferite metode de monetizare pe social media și cum acestea pot fi utilizate la dezvoltare unei idei de afaceri sau pentru monetizarea brand-ului personal. Se recomandă să fie discutate politicile de monetizare pe YouTube, Facebook, Instagram și TikTok cum aceasta sunt aplicate în practică. De asemenea tinerii vor cunoaște despre platforme de membru precum Patreon unde creatorii de conținut pot gestiona serviciile de abonare (subscription services).

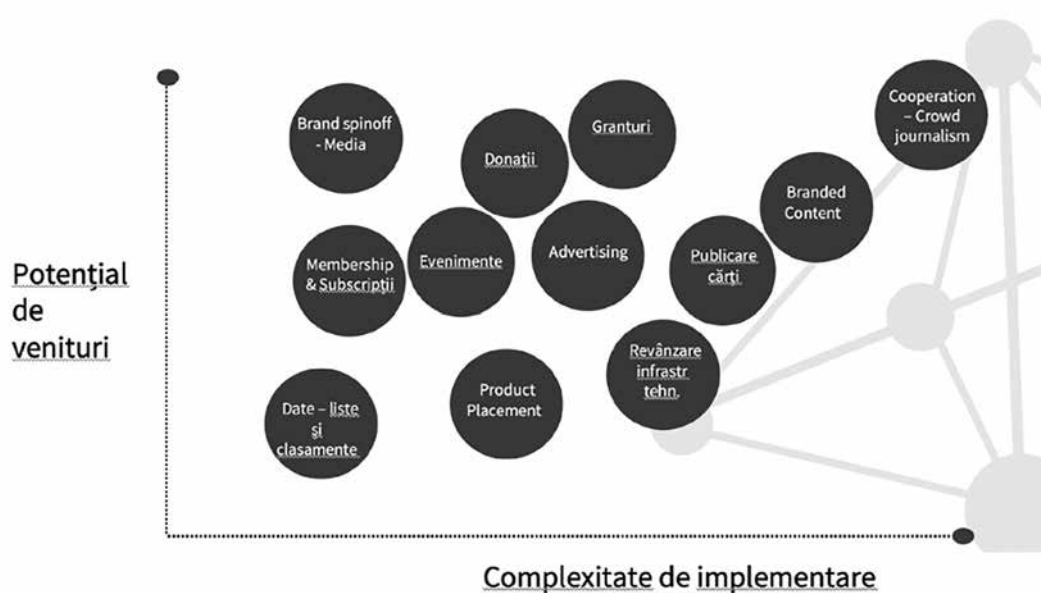
2. Monetizare prin platformele de e-comerț (e-commerce)

Tinerii vor explora împreună cum se poate de digitalizat un business și cum lucrează platformele de e-comerț care presupune cumpărarea și vânzarea de bunuri sau servicii folosind internetul și transferul de bani și date pentru a executa aceste tranzacții.

Aproximativ 40% din această sumă o reprezintă comisioanele agențiilor de publicitate, iar 20% e TVA care se achită către stat. Astfel, în final, site-urile de știri obțin un venit net de cca 400 de mii de euro anual. În Republica Moldova există cca 120 de site-uri de știri (naționale și locale), majoritatea dintre care nici nu afișează publicitate și se „finanțează” din entuziasmul fondatorilor. Peste 90% din acest buget de publicitate se distribuie către top 10 site-uri media, printre care protv.md, unimedia.info, agora.md, diez.md, kp.md, timpul.md, jurnal.md și trei site-uri pentru femei: unica.md, ea.md și perfecte.md.

Elevii o să discute idei referitor la reutilizarea conținutului, oferirea de servicii, utilizarea modelelor de cooperare, crearea de activități comerciale cu amănuntul, comercializarea și monetizarea expertizei în alte sectoare, precum și metode tradiționale binecunoscute precum publicitatea. Sunt menționate de asemenea sursele directe, cum ar fi granturile, donațiile și crowdfunding-ul pe piețe, colaborările de tip barter, dezvoltări tehnologice și licențierile.

Este important de remarcat, că în dependență de resursele disponibile (capitalul uman, infrastructura deja stabilită) metodele de monetizare pot fi relativ dificil sau ușor de pus în practică, la fel cum unele au potențial mare de venit, altele mai mic.



Crowdfunding: Crowdfunding-ul este o modalitate de a colecta fonduri pentru o anumită cauză sau proiect, solicitând unui număr mare de oameni să doneze bani, de obicei, sume mici și într-o perioadă relativ scurtă de timp, aproximativ până la câteva luni. Crowdfunding-ul online, organizat frecvent cu utilizarea platformelor și rețelelor de socializare, le permite oamenilor să susțină o cauză sau un proiect de infrastructură sau socio-economic.

Obiectivele de învățare:

Modalități și forme de monetizare. Tinerii vor explora tipurile de monetizare în era digitală și cum acestea pot fi utilizate pentru dezvoltarea unei afaceri

Elevii o să învețe și exersese modalitățile de crowdfunding și o să aplice acest model în exercițiile practice.

Analizarea următoarelor modalități de monetizare a datelor în mediul digital, acestea fiind modele utilizate de mass-media din Moldova.

- Advertising (bannerele)
- Brand Spinoff – Media (ediții speciale)
- Plasare conținut de brand
- Producție conținut de brand
- Classifieds (anunțuri pe orizontal)
- Date (sondaje sau vânzare seturi de date)
- Donații (din segmentul corporativ sau de la public)
- Evenimente
- Granturi (proiecte sau filantropie)
- Product placement
- Product review
- Reader revenue (Crowdfunding)
- Reader revenue (Membership)
- Reader revenue (Per article)
- Reader revenue (abonamente/subscripții)
- Reader revenue (vânzare cu amănuntul / vânzare la stand)
- Vânzarea infrastructurii tehnologice dezvoltate
- Servicii (speaker evenimente)
- Servicii (content-as-a-service)
- Servicii (training)
- Ediții speciale comerciale
- Sponsorizare (financiar și/sau in-kind)

Sarcina 1:

Exercițiu în grup: Distribuirea participanților în 3 grupuri și lucrăm împreună timp de 15 min asupra unei campanii de crowdfunding. Întrebările la care răspundeți sunt următoarele:

- Care este obiectivul campaniei?
- Care platforme o să fie utilizate?
- Care este suma pe care doriți să o atingeți?
- În ce modalitate promovați campania de crowdfunding?

Materiale de support

- Se recomandă să fie consultat Ghidul pentru IMM a Consiliului Economic care oferă îndrumare, sfaturi și instrumente care pot ajuta la transformarea afacerii în era digitală.
- Analiza privind monetizarea mass-mediei în Moldova: <https://www.mediaforum.md/upload/fmm2020-4-studiu-i-ghelburpdf-5fbbb94041a3e.pdf>
- Digitalizarea afacerilor: <https://www.ghidulafacerii.ebrd.md/posts/Avantajele-digitaliz%C4%83rii-pentru-afacerea-ta>
- Ghid privind crowdfunding: https://docs.google.com/document/d/11cnP-hpZE9B_TkS2DQa38Hvjs-JO2sqn79oHyd9zV0Wc/edit
- Prezentare Crowdfunding: https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1y-kHtBHGfsOKD6xr7qb_z_qR-l98rz1BV

RESURSE WEB UTILE PENTRU DISTRAȚIE ȘI EDUCAȚIE

1. Khan Academy: platformă educațională online cu cursuri gratis pentru elevi, studenți și părinți
2. <https://www.khanacademy.org/>
3. Google Earth: harta online pentru a explora Pământul <https://earth.google.com/web/>
4. GeoGuessr: joc online bazat pe Google Maps pentru a îmbunătăți cunoștințele în geografie <https://www.geoguessr.com/>
5. Flight Radar: harta online pentru a vizualiza cum la nivel global zboară aeronavele <https://www.flightradar24.com>
6. Windy.com: harta online pentru a vizualiza schimbările climatice și nivelul de poluare în Europa <https://www.windy.com/>
7. Weavesilk: website interactive pentru creativitate și artă <http://weavesilk.com/>
8. SoftMurmur: website interactiv pentru creativitate și muzică <https://asoftmurmur.com/>
9. PoliCam: site interactiv pentru a scana și genera imagini virtuale se utilizează în design graphic și arhitectură <https://poly.cam/>
10. Affinelayr: website interactiv bazat pe inteligență artificială care generează imagini <https://affinelayr.com/pixsrv/>
11. Quickdraw Google: website interactiv și joacă online bazat pe inteligență artificială <https://quickdraw.withgoogle.com/>
12. Deepart: website interactiv care permite generare de artă și imagini bazat pe inteligență artificială <https://deepart.io/>
13. ChromeExperiments: colecție de website-uri și jocuri educaționale <https://experiments.withgoogle.com/collection/chrome>

CURRICULUM PROGRAM DE DEZVOLTARE A COMPETENȚELOR DIGITALE

INTRODUCERE

I. ARGUMENTARE / PRELIMINARII

Fundamentarea teoretică și științifică a programului

Acest curriculum reprezintă o introducere metodologică pentru cadrele didactice din instituțiile de învățământ din regiunile pilot, parte a proiectului Joboteca care sunt spații prietenoase tinerilor unde aceștia pot lua cunoștință de posibilele parcursuri în carieră. Programul își propune să formeze și să ghideze învățătorii din clasele gimnaziale și liceale, precum și lucrătorii de tineret, să utilizeze noi materiale de învățare, pentru a ajuta tinerii să dezvolte abilitățile și competențele digitale. Curriculum va oferi un ghid organizațional care va include un curs de formare în clasă și online și va ajuta profesorii și lucrătorii de tineret să integreze tehnologiile informaționale și digitale în procesul de educație și formare a tinerilor.

La baza cursului se află cadrul de competențe digitale pentru cetățeni (DigiComp 2.0), dezvoltat de Uniunea Europeană care oferă un instrument de îmbunătățire a competenței digitale a cetățenilor în domeniile educației, formării și ocupării forței de muncă. DigiComp 2.0 identifică cinci domenii de competențe digitale - alfabetizare informațională și a datelor, comunicare și colaborare, creare de conținut digital, protecție și igienă digitală, soluționare de probleme.

II. STRUCTURA PROGRAMULUI

Curriculumul cuprinde un modul de bază privind competențele digitale și două module de specialitate care pot fi adaptate la interesele elevilor. Modulul de bază, precum și fiecare modul, conține aspecte atât teoretice, cât și practice cu grad diferit de complexitate ce sunt prezentate prin metode și tehnici interactive, specifice instruirii pentru tineri și însoțit de materiale de formare independentă.

Modulul de bază este parte esențială a programului și conține aspectele teoretice și practice care includ alfabetizarea informațională și digitală, protecția și igiena digitală, aspectele privind protejarea sănătății și bunăstării prin prisma tehnologiilor digitale și utilizarea tehnologiilor digitale pentru participare civică (digital citizenship).

Modulele de specialitate sunt partea opțională a programului. Tinerii împreună cu profesorul vor putea selecta modulul opțional dorit într-o modalitate participativă. Modulele propuse includ:

1. Digital pentru creatori și comunicatori - este destinat persoanelor care doresc să utilizeze instrumente digitale pentru exprimarea creativă și pentru comunicare. Acest modul se concentrează pe tehnici și instrumente digitale de creativitate, instrumente moderne de comunicare, colaborare și partajare, precum și pe aspecte de alfabetizare informațională și gândire critică.
2. Digital pentru antreprenori - este destinat persoanelor care doresc să utilizeze instrumente digitale pentru dezvoltarea unei idei sau afaceri. Acest modul se orientează pe instrumente digitale pentru crearea și dezvoltarea unui startup.

III. GRUPUL ȚINTĂ

Programul are două grupuri țintă:

1. Cadrele didactice - în particular, învățătorii din clasele gimnaziale și liceale care urmează să ghideze tinerii în procesul educațional din cadrul Jobotecilor. Curriculum va oferi un ghid practic pentru profesori care va include un curs de formare pentru dezvoltarea competențelor digitale a tinerilor în clasă și online.
2. Tinerii - din clasele gimnaziale și liceale care vor beneficia de programul de dezvoltare a competențelor digitale din cadrul Jobotecilor. Curriculum va oferi un set de resurse digitale și materiale informaționale care pot fi utilizate de tineri pentru dezvoltarea de sine stătătoare a competențelor și abilităților digitale.

IV. SCOPUL PROGRAMULUI

Programul are ca scop să formeze și să ghideze cadrele didactice din proiectul-pilot Joboteca în realizarea activităților educaționale, menite să dezvolte abilitățile și competențele digitale ale tinerilor, precum și să ofere tinerilor o serie de instrumente de învățare independentă pentru dezvoltarea personală și profesională în perioada de tranziție de la școală la angajarea în câmpul muncii.

V. COMPETENȚE:

Competențe	Aptitudini	Cunoștințe
1. Alfabetizare informațională și a datelor	1.1. Navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital.	Tinerii vor avea capacitatea să caute eficient informația și date și să navigheze în medii digitale.
	1.2. Evaluarea datelor, informațiilor și conținutului digital.	Tinerii vor avea capacitatea să analizeze, să compare și să evalueze critic credibilitatea surselor de date, informațiile și conținutul digital.
	1.3. Gestionarea datelor, informațiilor și conținutului digital.	Tinerii vor avea capacitatea să organizeze, stocheze și să preia date, informații și conținut în medii digitale.
2. Comunicare și colaborare.	2.1. Interacțiunea prin tehnologii digitale.	Tinerii vor avea capacitatea să interacționeze printr-o varietate de tehnologii digitale și să înțeleagă mijloacele de comunicare digitală.
	2.2. Partajarea prin tehnologii digitale.	Tinerii vor avea capacitatea să partajeze date, informații și conținut digital cu alții prin tehnologii digitale.
	2.3. Implicarea în activitatea civică prin tehnologii digitale.	Tinerii vor avea capacitatea să participe la procesele societale prin utilizarea serviciilor digitale publice și private.
	2.4. Colaborarea prin tehnologii digitale.	Tinerii vor avea capacitatea să utilizeze instrumente și tehnologii digitale pentru procese de colaborare și co-creare.
	2.5. Eticheta digitală.	Tinerii vor avea capacitatea să fie conștienți de normele comportamentale și de know-how în timp ce utilizează tehnologiile digitale.
	2.6. Gestionarea identității digitale.	Tinerii vor avea capacitatea să creeze, să gestioneze și să-și protejeze identitatea digitală.

3. Creare de conținut (content) digital.	3.1. Dezvoltarea conținutului digital.	Tinerii vor avea capacitatea să creeze și să editeze conținut digital în diferite formate și să se exprime prin mijloace digitale.
	3.2. Integrarea conținutului digital.	Tinerii vor avea capacitatea să modifice, îmbunătățească și integreze informații și conținut pentru a crea content nou și original.
	3.3. Drepturile de autor și licențe.	Tinerii vor avea înțelegerea de bază a modului în care drepturile de autor și licențele se aplică într-un context digital.
	3.4. Programarea de bază.	Tinerii vor avea înțelegerea de bază a limbajelor de programare modernă și utilizarea acestora pentru a soluționa o anumită problemă sau a îndeplini o anumită sarcină.
4. Protecție și igienă digitală.	4.1. Dispozitivele de protecție.	Tinerii vor avea cunoștințe despre măsurile dispozitive de protecție și măsurile de siguranță și securitate în mediul digital.
	4.2. Protejarea confidențialității și a datelor cu caracter personal.	Tinerii vor avea înțelegerea de bază despre protecția identității și a datelor personale, despre confidențialitate, vor fi capabili să se protejeze pe sine și pe alții de daune.
	4.3. Protejarea sănătății și bunăstării prin prisma tehnologiilor digitale.	Tinerii vor avea înțelegerea despre riscurile existente în mediile digitale care pot afecta bunăstarea lor și a celor din jur.
5. Soluționare de probleme.	5.1. Soluționarea problemelor tehnice.	Tinerii vor avea capacitatea de bază să identifice problemele tehnice la operarea dispozitivelor și la utilizarea mediilor digitale pentru a le soluționa.
	5.2. Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice.	Tinerii vor avea capacitatea să identifice, să evalueze, să selecteze și să utilizeze instrumente digitale și răspunsuri tehnologice pentru a soluționa o problemă practică.
	5.3. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale.	Tinerii vor avea capacitatea să folosească instrumente și tehnologii digitale pentru a crea cunoștințe și pentru a se exprima în mediul digital.

VI. MODALITATEA DERULĂRII PROGRAMULUI

Acest curs va avea un format flexibil de organizare a orelor care vor fi stabilite participativ de către elevi împreună cu profesorii. Cursul poate fi împărțit în module separate care să reflecte nivelul de pregătire, aptitudinile, interesele, precum și personalitatea unică a fiecărui elev. În cadrul formării aspectele teoretice vor constitui partea minimă a programului, iar majoritatea procesului educațional va decurge prin autoînvățare și învățare în colaborare, utilizând tehnici specifice învățării experiențiale, precum: prezentări, lucru în grup, reflecții individuale, brainstorming, simulări etc.

La baza derulării programului sunt 4 principii cheie:

- Principiul de implicare participativă și autoorganizare - unul din principiile cheie ale cursului este faptul că elevii împreună cu profesorul decid într-o manieră participativă cum să-și organizeze procesul educațional și obiectivele pe care doresc să le atingă la finalul cursului.
- „Ghidarea moale” (soft guidance) - rolul cheie al profesorului este de a ghida elevii și de a modera implicarea acestora în procesul de învățare. Astfel, profesorul nu necesită să fie expert aprofundat în domeniul digital sau al tehnologiilor informaționale, dar să direcționeze elevii, pentru ca aceste cunoștințe să fie dobândite independent.
- Principiul de soluționare a problemelor (problem solving) - subiectele abordate în curs vor ține de soluționarea unor probleme sau situații din viața cotidiană și vor cuprinde un minim de aspecte teoretice. Astfel, în procesul educațional se va pune accent pe exerciții practice care vor avea la bază o anumită provocare (challenge), pentru a fi rezolvate independent sau în colaborare, utilizând instrumente digitale.
- Principiul de autoevaluare - elevii împreună cu profesorul vor stabili două seturi de obiective pe care ar dori să le obțină în cadrul cursului: primul set sunt obiectivele comune (de grup) și al doilea - sunt obiectivele individuale. Evaluarea se va realiza nu de profesor, ci de întreaga comunitate de elevi (în cazul obiectivelor de grup) și de fiecare participant la curs prin autoevaluare.

VII. EVALUAREA

La finalul programului participanții vor trece printr-un proces de autoevaluare individuală și de grup. Profesorul nu va avea rol de evaluator, ci de moderator al procesului de evaluare.

- Evaluarea individuală va fi realizată în funcție de planul individual agreat dintre elev și profesor și obiectivele de învățare propuse. Acesta va determina gradul de însușire a programului (cunoștințe, aptitudini, competențe), atitudinea față de conținuturi, în special față de modulele de specialitate alese și planurile de viitor.
- Evaluarea de grup va fi realizată în funcție de planul de grup agreat de către elevi și profesori privind obiectivele de învățare comune. Acesta va determina gradul și capacitatea de colaborare și de lucru în echipă, precum și reușitele de autogovernare și autoorganizare a grupului.

VIII. DESCRIEREA TEMELOR

Modulul	Tema	Descrierea
Cursuri de bază. (8 lecții)	1. Alfabetizarea informațională și a datelor. (2 lecții x 45 min.)	<p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accesarea responsabilă a informației și a datelor în mediul digital. ● Analiza critică a informației în spațiul digital și social media. ● Crearea, publicarea și partajarea responsabilă a conținutului digital. ● Înțelegerea, interpretarea și utilizarea datelor în mediul digital. ● Analiza și vizualizarea datelor în mediul digital. ● Identificarea datelor cu caracter personal și posibilitățile de protejare a lor. <p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și a conținutului digital. 1.2. Evaluarea datelor, informațiilor și a conținutului digital. 1.3. Gestionarea datelor, informațiilor și conținutului digital. 1.4. Interacțiunea prin tehnologii digitale. 1.5. Partajarea prin tehnologii digitale. 1.6. Eticheta digitală. 1.7. Gestionarea identității digitale.
	2. Alfabetizarea și lucrul cu datele. (2 lecții x 45 min.)	<p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Înțelegerea, interpretarea și utilizarea datelor în mediul digital. ● Analiza și vizualizarea datelor în mediul digital. <p>Identificarea datelor cu caracter personal și posibilitățile de protejare a lor.</p> <p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital. 1.2. Evaluarea datelor, informațiilor și conținutului digital. 1.3. Gestionarea datelor, informațiilor și conținutului digital. 1.4. Soluționarea problemelor tehnice. 1.5. Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice.

	<p>3. Protecția și igiena digitală. (2 lecții x 45 min.)</p>	<p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cunoașterea igienei digitale / ciberneticii și importanța ei. ● Înțelegerea riscurilor și amenințărilor de securitate cibernetică pentru utilizator. ● Cunoașterea principiilor și instrumentelor de protecție în mediul online. <p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Gestionarea datelor, informațiilor și conținutului digital. 1.2. Partajarea prin tehnologii digitale. 1.3. Gestionarea identității digitale. 1.4. Dispozitive de protecție. 1.5. Protejarea confidențialității și a datelor cu caracter personal. 1.6. Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice.
	<p>4. Protejarea sănătății și bunăstării online. (2 lecții x 45 min.)</p>	<p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Înțelegerea riscurilor de utilizare a internetului și a rețelelor de socializare pentru tineri. ● Cunoașterea metodelor de protecție în mediul online. <p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Eticheta digitală. 1.2. Gestionarea identității digitale. 1.3. Dispozitivele de protecție. 1.4. Protejarea confidențialității și a datelor cu caracter personal. 1.5. Protejarea sănătății și a bunăstării prin prisma tehnologiilor digitale.
	<p>Tema 5. Tehnologiile digitale și participarea civică. (1 lecție x 45 min.)</p>	<p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Înțelegerea ce este guvernarea electronică. ● Înțelegerea ce sunt serviciile digitale pentru cetățeni și cum acestea pot fi utilizate. ● Înțelegerea care sunt principalele tehnologii digitale pentru participare civică și cum acestea sunt utilizate. <p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Interacțiunea prin tehnologii digitale. 1.2. Partajarea prin tehnologii digitale. 1.3. Implicarea în cetățenie prin tehnologii digitale. 1.5. Soluționarea problemelor tehnice. 1.6. Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice.

	<p>Tema 6. Tehnologiile digitale și participarea civică. (1 lecție x 45 min.)</p>	<p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Înțelegerea care sunt principalele tehnologii digitale pentru participare civică și cum acestea sunt utilizate. <p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Interacțiunea prin tehnologii digitale. 1.2. Partajarea prin tehnologii digitale. 1.3. Implicarea în cetățenie prin tehnologii digitale. 1.4. Colaborarea prin tehnologii digitale. 1.6. Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice. 1.7. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale.
<p>Modulul 1. Digital pentru creatori și comunicatori. (3 lecții)</p>	<p>1. Creatorul vs. Influencerul. (1 lecție x 45 min.)</p>	<p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crearea Conținutului digital de înaltă calitate include rețelele sociale, site-urile web, publicitatea digitală și alte formate online pentru a atrage publicul. • Crearea abilităților de utilizare a Marketingului digital include design grafic, copywriting, secvențe de e-mail și conținut video. <p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Interacțiunea prin tehnologii digitale. 1.2. Partajarea prin tehnologii digitale. 1.3. Colaborarea prin tehnologii digitale. 1.4. Dezvoltarea conținutului digital. 1.5. Integrarea conținutului digital. 1.6. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale.
	<p>2. Drepturile de autor și Fair Use. (1 lecție x 45 min.)</p>	<p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Înțelegerea ce sunt drepturile de autor și cum acestea pot fi utilizate. • Înțelegerea conceptului de Fair Use (utilizare loială) și cum acesta ajută la crearea de conținut digital? <p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Interacțiunea prin tehnologii digitale. 1.2. Partajarea prin tehnologii digitale. 1.3. Colaborarea prin tehnologii digitale. 1.4. Eticheta digitală. 1.5. Dezvoltarea conținutului digital. 1.6. Integrarea conținutului digital. 1.7. Drepturile de autor și licențele. 1.8. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale.

	<p>3. Distribuirea conținutului. (1 lecție x 45 min.)</p>	<p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Platformele de distribuire a conținutului și specificul lor. Tinerii vor avea capacitatea să creeze și să editeze conținut digital în diferite formate și să se exprime prin mijloace digitale. Astfel, lecția urmează a fi concentrată pe un proces format din 7 etape care duc la crearea materialelor digitale și la comunicare. Aceste 7 etape sunt: tema, ideea, audiența, conținutul, prezentarea, producerea și publicarea. ● Modalitatea distribuirii responsabile a conținutului digital. Tinerii vor avea capacitatea să modifice, îmbunătățească și integreze informații și conținut, pentru a crea un content nou și original. Integrarea socializării media este actul de utilizare a conturilor de socializare media ca o extensie a strategiei de marketing. <p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Interacțiunea prin tehnologii digitale. 1.2. Partajarea prin tehnologii digitale. 1.3. Colaborarea prin tehnologii digitale. 1.4. Dezvoltarea conținutului digital. 1.5. Integrarea conținutului digital. 1.6. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale.
<p>Modulul 2. Digital pentru antreprenori. (2 lecții)</p>	<p>1. Spațiile de lucru virtuale (digital workspace) și aplicațiile de productivitate. (1 lecție x 45 min.)</p>	<p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● În această lecție veți învăța câteva idei / activități rapide și ușoare de utilizare cu studenții dvs. Aceste activități îi determină pe elevi să creeze rezultate digitale, utilizând Site-uri, Prezentări și Formulare Google. Inclusiv câteva sfaturi, trucuri și cele mai bune practici pentru utilizarea Workspace prezențial în sălile de clasă și online. ● Crearea spațiului de lucru digital îmbunătățește securitatea, oferind IT-ului o viziune completă asupra traficului de rețea, a utilizatorilor, a fișierelor și a punctelor finale, facilitând rezistența în fața amenințărilor interne și externe. Învățarea automată și inteligența artificială încorporate în spațiul de lucru digital protejează datele companiei de hack-uri, programe malware și greșeli ale utilizatorilor finali, cu mult înainte ca acestea să se producă.

	<p>2. Principiile de monetizare în era digitală. Noi modele de afacere. (1 lecție x 45 min.)</p>	<p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Interacțiunea prin tehnologii digitale. 1.2. Partajarea prin tehnologii digitale. 1.3. Colaborarea prin tehnologii digitale. 1.4. Integrarea conținutului digital. 1.5. Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice. 1.6. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale. <p>Obiectivele de învățare:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Monetizare prin socializarea media și înțelegerea diferitor metode de monetizare pe social media, modalitatea utilizării lor la dezvoltare unei idei de afaceri sau monetizarea brand-ului personal. ● Monetizare prin platformele de e-comerț (e-commerce) și digitalizarea unui business; funcționarea platformelor de e-comerț care presupune cumpărarea și vânzarea de bunuri sau servicii, folosind internetul și transferul de bani și date, pentru a executa aceste tranzacții. <p>Aptitudinile dezvoltate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Interacțiunea prin tehnologii digitale. 1.2. Partajarea prin tehnologii digitale. 1.3. Colaborarea prin tehnologii digitale. 1.4. Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice. 1.5. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale.
--	--	---



Finanțat de
Uniunea Europeană



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



Terre des hommes
Sprijin copiilor.

Proiect implementat de Terre des hommes, biroul România și Moldova