

3.5 Jocurile de noroc online și microtranzacțiile

Planul lecției 1

Titlu	Schimbări de dispoziție și jocuri de noroc: învățând din povestea lui Carlos
Grupa de vârstă	14–16 ani
Durată	45–50 de minute
Obiectivul de învățare	Elevii vor explora consecințele emoționale ale câștigurilor și pierderilor la jocurile de noroc printr-un scenariu cu care se pot identifica. Ei vor reflecta asupra modului în care comportamentele de dependență pot afecta relațiile și bunăstarea mentală și vor identifica strategii sănătoase de a face față situațiilor dificile, inclusiv importanța de a cere ajutor atunci când este nevoie. Lecția va prezenta, de asemenea, elemente similare jocurilor de noroc care se regăsesc în jocurile digitale (de exemplu, loot box-uri, microtranzacții) și va evidenția prejudecățile cognitive, cum ar fi iluzia controlului și încercarea de a

	recupera pierderile.
Rezultate ale învățării	• Elevii vor recunoaște schimbările de dispoziție asociate comportamentului de joc de noroc • Elevii vor evalua consecințele emoționale și sociale ale dependenței • Elevii vor identifica și vor discuta strategii adecvate de a solicita ajutor • Elevii vor înțelege mecanismele comune ale jocurilor de noroc și caracteristicile de design persuasive • Studenții vor recunoaște prejudecățile cognitive care contribuie la continuarea comportamentului riscant
Instrumente/materiale necesare	• Benzi desenate tipărite sau proiectate: „Câștigi ceva, te pierzi pe tine însuși” • Întrebări de discuție și îndrumări pentru luarea deciziilor, tipărite • Pixuri, bilețele adezive, hârtie A4 • Opțional: tablă albă sau flipchart
Instrucțiuni detaliate	Pregătirea activității (5 - 10 minute) Începeți cu o discuție în clasă: „Ați observat vreodată cum starea de spirit a oamenilor se poate schimba drastic atunci când este vorba de bani – de exemplu, când câștigă sau pierde?” Arătați-le elevilor casetele de benzi desenate din povestea lui Carlos. Întrebați-i: „Ce credeți că simte Carlos în fiecare casetă?” Faceți legătura cu propriile lor momente de euforie și de tristețe din viața de zi cu zi. Prezentați pe scurt mecanismele jocurilor de noroc și elementele de design

	persuasiv întâlnite frecvent în jocuri — cum ar fi cutiile cu recompense, microtranzacțiile, animațiile strălucitoare ale recompenselor sau ratările la mustață. Întrebați: - „De ce ar putea astfel de elemente să facă pe cineva să se simtă entuziasmat sau în control, chiar și atunci când nu este așa?” - „Cum ar putea acestea să declanșeze momente de euforie și de depresie similare cu cele din jocurile de noroc?” Definiți împreună obiectivul zilei: „Vom analiza modul în care jocurile de noroc afectează emoțiile – și ce să facem atunci când aceste emoții încep să ne facă rău nouă sau altora.” Explorare / Cercetare (5 - 10 minute) Rugați elevii să formeze perechi. Întrebați: „Care sunt cauzele schimbărilor de dispoziție ale lui Carlos?” și „Cum afectează reacțiile lui pe ceilalți?” Rugați-i să găsească răspunsuri și să noteze 2–3 consecințe ale unor stări emoționale intense, pozitive și negative, legate de jocurile de noroc. Apoi, reuniți-i și adunați ideile pe tablă sub titlurile „Efecte asupra sinelui” și „Efecte asupra celorlalți”. Acest lucru duce la recunoașterea tiparelor emoționale și a consecințelor comportamentului de dependență.
Instrucțiuni detaliate	Sarcina principală / Creație (20 de minute) Împărțiți elevii în grupuri mici (3–4 elevi per grup). Fiecărui grup i se pune următoarea întrebare de discuție: „Care este cel mai bun mod în care Carlos poate gestiona această situație?” a) Să ia o pauză de la pariuri și să discute cu cineva despre modul în care

acest lucru îl afectează

b) Să continue să parieze și să încerce să-și controleze mai bine emoțiile

c) Să parieze doar sume mici, astfel încât schimbările de dispoziție să nu fie atât de severe

Ei trebuie să aleagă un răspuns și să-l justifice într-un mini-poster sau printr-un joc de rol. Pot rescrie povestea lui Carlos pentru a arăta o cale mai sănătoasă sau pot interpreta modul în care un prieten l-ar putea sprijini pe Carlos. Încurajați creativitatea — folosiți baloane de dialog, emoji-uri sau scenarii scurte. Acest lucru permite procesarea emoțională prin narațiune și învățare activă.

Oferiți formate opționale, cum ar fi desenarea unei benzi desenate scurte, scrierea unei scrisori cu sfaturi pentru Carlos sau înregistrarea unui mesaj audio, pentru a veni în întâmpinarea diferitelor preferințe de învățare

Partajare și feedback între colegi (10-15 minute)

Grupurile își prezintă afișele sau interpretările. După fiecare prezentare, colegii de clasă folosesc un model simplu de feedback:

- „Un lucru care mi-a plăcut...”
- „Un lucru care ar putea fi îmbunătățit...”
- „Un lucru pe care Carlos l-ar putea face în continuare...”

Acest lucru dezvoltă empatia, consolidează învățarea prin exemple oferite de colegi și încurajează dialogul reflexiv.

	Reflecție și încheiere (5-10 minute) Rugați elevii să completeze individual un chestionar de evaluare „3-2-1”: • 3 lucruri pe care Carlos le-a făcut sau le-a simțit • 2 consecințe ale jocului de noroc care au ieșit în evidență • 1 lucru pe care l-ar putea face dacă un prieten s-ar simți ca Carlos Colectați răspunsurile în mod anonim. Evidențiați pe scurt teme precum solicitarea de ajutor, discuțiile cu adulți de încredere sau renunțarea la comportamentele riscante. Încheiați prin a reitera mesajul: „Este normal să te simți rău după o pierdere — dar când acest lucru începe să-ți afecteze relațiile sau stima de sine, este momentul să ceri ajutor.”
Link către aplicația DigRight	Elevii pot explora mai multe povești și strategii de gestionare a situațiilor dificile în aplicația DigRight.
Sfaturi privind incluziunea/adaptarea	Folosiți materiale vizuale, jocuri de rol și răspunsuri deschise pentru a răspunde nevoilor diverse de învățare. Permiteți exprimarea scrisă sau verbală pentru reflecție. Oferiți benzi desenate cu legende simple pentru elevii care au nevoie de sprijin vizual sau de sprijin lingvistic.
Evaluare, apreciere și	Evaluare formativă Evaluare formativă prin observarea participării la discuții și la activitățile de grup. Folosiți fișele de ieșire „3-2-1” pentru a evalua nivelul de înțelegere

reflecție

individual.

Feedback-ul colegilor

Încurajați feedback-ul între colegi în timpul schimbului de idei, punând accentul pe comentarii respectuoase și constructive. Evaluați conștientizarea emoțională și capacitatea de a sugera strategii de sprijin.

Instrumente de observare (listă de verificare, rubrici)

Creați o listă de verificare simplă pentru a monitoriza:

- Participarea la discuțiile de grup
- Capacitatea de a identifica consecințele jocului de noroc
- Atenția acordată alegerii strategiilor de gestionare a situațiilor
- Empatia în răspunsuri și feedback

Exemplu de listă de verificare:

Numele elevului:

Criterii	Da	Oarecum	Nu încă
Impact emoțional identificat			
A sugerat o strategie pozitivă de adaptare			
Participare respectuoasă la activitatea de grup			

Rubrica (pentru sarcina de grup):

Grup	Criterii	Excelent (3)	Satisfăcător (2)	Necesită sprijin (1)
	Mesaj clar privind gestionarea situației	✓	⚠	✗
	Prezentare creativă	✓	⚠	✗
	Colaborare în echipă	✓	⚠	✗

Întrebări de reflecție pentru elevi

- „Ce sentimente ți-a trezit această poveste?”
- „Ce i-ai spune lui Carlos dacă ar fi prietenul tău?”
- „Când crezi că ar trebui cineva să ceară ajutor?”
- „Ce ai observat despre modul în care tu și grupul tău ați lucrat împreună?”

Modele de autoevaluare și evaluare colegială	Listă scurtă de verificare: • Am participat la sarcina de grup • Am ascultat ideile celorlalți • Am contribuit la găsirea unei soluții pentru Carlos • Pot explica de ce este important să ceri ajutor
Note pentru profesor	Fii atent la reacțiile emoționale — unii elevi s-ar putea identifica personal cu situația. Încurajează crearea unui spațiu sigur și respectuos pentru împărtășirea gândurilor. Fii pregătit să îndrumi elevii către consilierii școlari dacă apar preocupări mai profunde. Luați în calcul nivelurile diferite de maturitate și adaptați gradul de detaliere cu care abordați mecanismele jocurilor de noroc. Adăugați îndrumări privind explicarea mecanismelor jocurilor similare celor de noroc și a elementelor persuasive.

Planul lecției 2

Titlu	Când un „skin” costă mai mult decât crezi: Povestea lui Liam
Grupa de vârstă	13–14 ani
Durată	45–50 de minute
Obiectivul de învățare	Elevii vor explora consecințele emoționale, sociale și etice ale dependenței de achizițiile din jocuri prin prisma poveștii lui Liam. Ei vor reflecta asupra comportamentului de cheltuire, <i>vor analiza designul manipulator al jocurilor</i> și vor discuta strategii pentru susținerea unor obiceiuri digitale sănătoase și a luării de decizii responsabile.
Rezultate ale învățării	• Să descrie și să explice semnele comportamentului de cheltuire în joc care duce la dependență • Înțelegerea impactului emoțional și financiar asupra sinelui și a celorlalți • Propunerea de strategii responsabile privind cheltuielile, comunicarea și sprijinul

Instrumente/materiale necesare	• Benzi desenate tipărite sau proiectate: „Povestea lui Liam: Un pas prea departe” (Anexa I) • Întrebări pentru discuția în grup • Hârtie, markere, bilețele adezive • Opțional: tablă albă sau flipchart pentru contribuții colective
Instrucțiuni detaliate	Pregătirea activității (5–10 minute) Începeți cu întrebarea: „<i>De ce unele jocuri te fac să fii atât de tentat să cheltui bani?</i>” Prezentați sau descrieți exemple de jocuri care încurajează microtranzacțiile (sisteme Gacha, skin-uri cosmetice, loot box-uri, battle pass-uri). Subliniați schimbarea emoțională a lui Liam, de la entuziasm la panică sau vinovăție. Definiți împreună obiectivul zilei: „<i>Vom explora modul în care achizițiile din joc scapă de sub control — și ce putem face pentru a preveni acest lucru.</i>” Explorare / Cercetare (5 - 10 minute) Rugați elevii să formeze perechi pentru a analiza acțiunile lui Liam. Întrebări de ghidare: - „Ce l-a împins pe Liam să continue să cheltuiască?” - „Care sunt consecințele pentru Liam și familia sa?”

	- „Cum ar fi putut designerii de jocuri să-l convingă pe Liam să cheltuiască mai mulți bani? Ce mecanisme sau trucuri psihologice au fost folosite?” (Exemplu: FOMO, obiecte disponibile pentru o perioadă limitată, cicluri de recompense, comparație socială, animații strălucitoare) Lista perechilor: - Un efect emoțional - O consecință financiară/socială Profesorul adună răspunsurile la rubricile „Sentimentele lui Liam” și „Consecințe pentru ceilalți”.
Instrucțiuni detaliate	Sarcina principală / Creație (20 de minute) Elevii formează grupuri de 3–4 persoane. În loc să aleagă dintre opțiunile prestabilite, grupurile creează împreună propriul răspuns la întrebarea: „Ce ar trebui să facă Liam în continuare?” Ei concep: - Un mini-poster, - o continuare a benzii desenate sau - O scenetă scurtă. Încurajați profunzimea emoțională, realismul și raționamentul clar. Sugerați

includerea unor baloane de gânduri, monologuri interioare sau reprezentări ale presiunii generate de mecanica jocului.

Adăugați o extensie constructivistă opțională:

„Dacă vărul mai mic al lui Liam îi cere sfatul, ce ar trebui să-i spună?”

Grupurile integrează sfaturile în produsul lor.

Partajare și feedback între colegi (10-15 minute)

Fiecare grup face o prezentare. Colegii oferă feedback folosind:

- **Un lucru care mi-a plăcut...**
- **Un lucru de îmbunătățit...**
- **O idee utilă pe care Liam ar putea-o folosi...**
- **O idee nouă pe care am învățat-o de la acest grup a fost...**

Acest lucru aprofundează gândirea reflexivă și colaborativă.

Reflecție și încheiere (5-10 minute)

Elevii completează un **chestionar de final de tip 3–2–1**:

- 3 lucruri pe care Liam le-a simțit sau le-a făcut
- 2 consecințe ale acțiunilor sale
- 1 lucru pe care i l-ar sfătui personal

Reafirmați mesajul cheie:

„Este ușor să pierzi controlul asupra cheltuielilor, dar ascunderea acestora nu

	<i>îmbunătățește situația. A cere ajutor este un semn de putere.”</i>
Link către aplicația DigRight	Elevii pot explora povești, provocări și instrumente de bunăstare digitală în aplicația DigRight.
Sfaturi privind incluziunea/adaptarea	Folosiți materiale vizuale și formate de grup pentru a sprijini elevii care învață limba străină și pe cei cu dificultăți emoționale. Oferiți roluri elevilor ezitanți (scriitor, artist, observator). Permiteți răspunsuri sub formă de desene sau orale.
Evaluare, apreciere și reflecție	Observarea colaborării și a gândirii critice în timpul discuțiilor. Feedback între colegi, axat pe empatie și raționament. Chestionare de final pentru verificarea înțelegerii individuale.
Instrumente de observare (listă de verificare, rubrici) Listă de verificare pentru observare: - Participarea la discuții - Capacitatea de a identifica consecințele emoționale și financiare - Înțelegerea manipulării prin designul jocului - Calitatea strategiilor propuse	

Rubrica

Grup	Criterii	Excelent (3)	Satisfăcător (2)	Necesită sprijin (1)
	Relevanță și empatie	✓	⚠	✗
	Prezentare creativă	✓	⚠	✗
	Colaborare în echipă	✓	⚠	✗

Întrebări de reflecție pentru elevi

- Ce crezi că ar fi trebuit să facă Liam altfel?
- Cum te-ai simți în locul lui?
- Când ar trebui cineva să ceară ajutor?
- Ce sfat ar trebui să-i dea Liam cuiva mai tânăr care se confruntă cu aceeași situație?

Modele de autoevaluare și evaluare colegială

Listă scurtă de verificare:

- „Un lucru pe care grupul meu m-a ajutat să-l înțeleg a fost...”
- „O strategie nouă pentru jocul responsabil pe care am învățat-o astăzi...”
- „O idee cu care am contribuit și care a ajutat grupul meu a fost...”

Note pentru profesori

Fiți atenți la elevii care s-ar putea identifica personal cu situația descrisă sau care ar putea dezvălui probleme legate de cheltuieli. Oferiți-le asigurări și recomandați-le sprijinul consilierului școlar, dacă este necesar. Mențineți un ton axat pe înțelegere, nu pe judecată.

ANEXA I – POVESTEA LUI LIAM: UN PAS PREA DEPARTE

"\$4.99 isn't that much... and I really want this skin."



"Just One More Skin..."

"Just this once... They'll never know."



"Liam, you spent over \$200?"

"Your purchase of \$29.99 was successful."

"Delete. Delete."



"I didn't think it was that bad..."

Planul lecției 3

Titlu	Înțelegerea cheltuielilor digitale și a onestității
Grupa de vârstă	12-14 ani
Durată	45-50 de minute
Obiectivul de învățare	Elevii vor explora motivele care stau la baza comportamentelor necinstite legate de cheltuielile digitale și împrumuturile de bani pentru achiziții online. Ei vor înțelege consecințele emoționale și sociale ale acestor comportamente și vor dezvolta strategii pentru a promova onestitatea și obiceiurile financiare responsabile în contextul digital.
Rezultate ale învățării	• Identificarea motivelor comune pentru care tinerii mint în legătură cu cheltuielile digitale sau împrumută bani în secret; • Recunoașterea impactului emoțional și social al lipsei de onestitate în ceea ce privește achizițiile digitale; • Să creeze strategii personale sau de grup pentru a încuraja comunicarea onestă și cheltuielile responsabile.

Instrumente/materiale necesare	● Proiector sau ecran pentru redarea videoclipurilor; ● Scenarii din aplicația DigRight, de pe site sau din EduKit; ● Foaie de lucru pentru reflecție; ● Pixuri/creioane; ● Hârtie pentru grafice sau tablă albă; ● Bilețele adezive sau fișe.
Instrucțiuni detaliate	Pregătirea activității (5 - 10 minute) Începeți prin a le cere elevilor să se gândească la momente în care cineva pe care îl cunosc ar fi putut ascunde cheltuieli sau ar fi împrumutat bani fără a spune adevărul. Prezentați banda desenată din aplicația sau de pe site-ul DigRight care ilustrează un tânăr care minte în legătură cu achizițiile digitale. Implicați elevii punându-le următoarea întrebare: - „De ce ar minți cineva cu privire la cât cheltuiește online?” și - „Ce sentimente ar putea duce la împrumutarea secretă de bani?” Acest lucru ajută la activarea cunoștințelor anterioare și creează un spațiu sigur pentru o discuție deschisă. Explorare / Cercetare (5 - 10 minute) În grupuri mici, elevii fac un brainstorming privind motivele pentru care cineva ar putea ascunde sau minți în legătură cu cheltuielile digitale.

	Îndrumați-i să ia în considerare factori precum presiunea colegilor, teama de pedeapsă sau dependența. Apoi, rugați-i să discute despre posibilele consecințe ale lipsei de onestitate, inclusiv pierderea încrederii și problemele financiare. Grupurile își împărtășesc ideile, ajutând clasa să construiască o înțelegere comună a complexității problemei. Întrebări care trebuie puse în timpul schimbului de idei: - Ce caracteristici de design ale jocurilor/aplicațiilor ar putea face mai dificilă sinceritatea? - Credeți că jocurile sunt concepute pentru a manipula oamenii să cheltuiască? Cum? - Este corect din punct de vedere moral să se obțină profit din dependență?
Instrucțiuni detaliate	Sarcina principală / Creație (20 de minute) Elevii lucrează individual sau în perechi pentru a elabora un scurt joc de rol sau o scenetă care să ilustreze o situație implicând lipsa de onestitate în cheltuielile digitale și modul în care aceasta poate fi rezolvată prin comunicare onestă. Încurajați-i să prezinte atât problema, cât și o soluție pozitivă. Alternativ, elevii pot crea afișe sau mesaje digitale care să promoveze onestitatea și cheltuielile digitale responsabile, incluzând sfaturi privind solicitarea de ajutor sau gestionarea impulsurilor.

Prezentare și feedback din partea colegilor (10-15 minute)

Elevii își prezintă scenetele sau afișele în fața clasei. După fiecare prezentare, colegii oferă feedback folosind întrebări precum:

- „Care a fost mesajul principal?”
- „Cât de realistă ți s-a părut soluția?” și
- „Ce sfat ai mai adăuga?”

Această interacțiune între colegi aprofundează înțelegerea și dezvoltă abilitățile de comunicare.

Reflecție și încheiere (5-10 minute)

Cereți elevilor să completeze un jurnal de reflecție sau un chestionar de final de tip „3-2-1”:

- 3 lucruri pe care le-au învățat despre onestitate și cheltuielile digitale,
- 2 provocări cu care s-ar putea confrunta în încercarea de a fi onești și
- 1 acțiune pe care o vor întreprinde pentru a-și îmbunătăți propriile obiceiuri de cheltuire.

Opțional, moderați o scurtă discuție de grup, subliniind faptul că onestitatea creează încredere și ajută la prevenirea problemelor financiare și emoționale.

Legătură către aplicația DigRight	Folosiți modulele aplicației DigRight axate pe luarea deciziilor digitale și responsabilitatea financiară pentru a consolida lecțiile despre onestitate și gestionarea banilor. Folosiți ilustrațiile din benzi desenate.		
Sfaturi privind incluziunea/adaptarea	Oferiți scenarii de joc de rol sau fraze de început pentru elevii care au nevoie de sprijin în ceea ce privește limbajul sau abilitățile sociale. Folosiți suporturi vizuale și permiteți formate alternative de prezentare; le puteți găsi în aplicația DigRight, pe site-ul web și în EduKit. Încurajați sprijinul între colegi și lucrul în grupuri mici pentru a consolida încrederea.		
Evaluare, apreciere și reflecție	Evaluare formativă Evaluare formativă prin observarea discuțiilor de grup și a participării la jocurile de rol. Autoevaluare Autoevaluare prin jurnale de reflecție sau fișe de ieșire. Feedback-ul colegilor evaluează înțelegerea și comunicarea. Notele profesorului documentează implicarea și înțelegerea		
Instrumente de observare (listă de verificare, rubrici)			
Rubrică			
Criterii	Excelent (3)	Satisfăcător (2)	Necesită sprijin

			(1)
Înțelegerea onestității și a consecințelor	Demonstrează o înțelegere profundă și clară a onestității; explică în detaliu consecințele și impactul acestora asupra sinelui și asupra celorlalți.	Demonstrează o înțelegere clară; explică consecințele cu un anumit nivel de detaliu.	Demonstrează o înțelegere parțială; explicația consecințelor este limitată sau neclară.
Creativitate și realism în jocurile de rol sau postere	Idei extrem de creative; scenariile/afișele sunt realiste și strâns legate de situații din viața reală.	Creativ și, în mare parte, realist; legătură bună cu contextele din viața reală.	Oarecare creativitate, dar realism limitat; ideile pot fi elementare sau inconsistente.
Colaborare și comunicare respectuoasă	Lucrează bine în mod constant cu colegii; comunică respectuos și contribuie pozitiv.	De obicei cooperant; comunică respectuos în majoritatea cazurilor.	Uneori lucrează în spirit de cooperare; comunicarea poate fi inconsecventă.
Calitatea feedback-ului oferit colegilor	Feedback-ul este specific, bine gândit și constructiv; întotdeauna respectuos.	Feedback-ul este, în general, clar și constructiv; respectuos.	Feedback-ul este vag sau doar oarecum util; poate lipsi de claritate.

Listă de verificare pentru observare:

Numele elevului:					
Domeniul de competență	Comportamente observate	Da	Uneori	Nu	Comentarii
Participare	Se implică activ în activitate; respectă instrucțiunile; contribuie la îndeplinirea sarcinilor.				
Empatie	Dă dovadă de grijă față de sentimentele celorlalți; ascultă colegii; ia în considerare perspective diferite.				
Comunicare respectuoasă	Vorbește politicos; așteaptă rândul; evită să întrerupă; folosește un limbaj pozitiv.				
Colaborare	Lucrează în spirit de cooperare; îi ajută pe colegi; împarte responsabilitățile în mod echitabil.				

Rezolvarea problemelor	Încearcă diferite strategii; își păstrează calmul; ajută la rezolvarea provocărilor de grup.				
Conștientizarea consecințelor	Poate explica sau recunoaște consecințele acțiunilor în timpul activităților.				

Întrebări de reflecție pentru elevi

- De ce este importantă onestitatea când vine vorba de cheltuielile digitale?
- Ce face dificilă sinceritatea în privința banilor?
- Cum poți să-ți susții prietenii care s-ar putea confrunta cu probleme legate de cheltuielile digitale?
- Cum poți identifica un joc, o aplicație sau un site care încearcă să te manipuleze pentru a cheltui bani?
- Este obsesia de a câștiga bani un proces de dezumanizare? (pentru elevii avansați)

Șabloane de autoevaluare și evaluare colegială

Exemplu de listă de verificare:

- Mi-am exprimat ideile în mod clar.
- L-am ascultat cu atenție pe ceilalți.
- Am oferit feedback util.
- Am învățat ceva nou despre onestitate.

Note pentru profesor	Fii atent la semne de disconfort sau negare atunci când discutați despre necinste. Încurajează deschiderea, dar respectă limitele. Fii atent la elevii care ar putea avea experiențe personale legate de stresul financiar sau de probleme legate de cheltuielile digitale și oferă-le sprijin discret sau îndrumări, după cum este necesar.

ANEXA I – JURNAL DE REFLEXIE: CHELTUIELILE DIGITALE ȘI ONESTITATEA

Nume: _____

Data: _____

1. Ce am învățat astăzi despre cheltuielile digitale și onestitate?

(Scrieți 2–3 propoziții în care să explicați principalele concluzii pe care le-ați tras din lecția de astăzi.)

2. De ce ar putea cineva să mintă în legătură cu cheltuielile sau împrumuturile de bani online?

(Enumerați 2–3 motive posibile, în propriile cuvinte.)

- _____
- _____
- _____

3. Cum afectează necinstea legată de cheltuieli relațiile (cu familia, prietenii)?

(Explică cum s-ar putea simți sau cum ar putea fi afectați ceilalți.)

4. Ce pot face dacă simt tentația de a-mi ascunde cheltuielile sau de a împrumuta bani în secret?

(Scrie 1-2 strategii sau acțiuni pozitive pe care le-ai putea întreprinde.)

5. Reflecție finală 3-2-1

-  **3 lucruri pe care le-am învățat astăzi:**

1.

2.

3.

-  **2 întrebări pe care încă le am:**

1.

2.

-  **1 lucru pe care îl voi face altfel de acum înainte:**

1.

Planul lecției 4

Titlu	Încă o rotire – Jocuri de pariuri online: Învățând din povestea lui Noe
Grupa de vârstă	16–18 ani
Durată	45-50 de minute
Obiectivul de învățare	Elevii vor analiza critic modul în care jocurile online de tip pariuri utilizează un design persuasiv pentru a influența emoțiile și deciziile utilizatorilor. Ei vor explora modul în care comportamentul individual interacționează cu sisteme mai ample, precum modelele de monetizare, designul platformelor și dezbaterile privind reglementarea, și vor elabora împreună strategii și întrebări pentru o implicare digitală mai sănătoasă și o promovare a cauzelor sociale.
Rezultate ale învățării	• Analizarea modului în care strategiile de design persuasiv (de exemplu, cicluri de recompense variabile, „near misses”, „loot boxes”) influențează comportamentul jucătorilor, luarea deciziilor și asumarea riscurilor • Evaluarea modului în care alegerile individuale interacționează cu factori sistemici, precum monetizarea, stimulentele din industrie și reglementările privind jocurile de noroc digitale

	● Reflecția critică asupra implicațiilor sociale și etice mai largi ale mecanismelor de tip joc de noroc din jocuri (de exemplu, expunerea tinerilor, legislația, responsabilitatea corporativă) ● Să creeze în colaborare strategii sau propuneri care să abordeze atât bunăstarea individuală, cât și schimbarea sistemică
Instrumente/materiale necesare	● Benzi desenate tipărite sau proiectate: „Just One More Spin” ● Exemple de mecanici de joc persuasive (capturi de ecran cu loot box-uri, ferestre pop-up în aplicație) ● Întrebări de discuție tipărite ● Pixuri, bilețele adezive, hârtie A4 ● Opțional: articol despre reglementarea loot box-urilor ● Tablă albă sau flipchart
Instrucțiuni detaliate	Pregătirea activității (5–7 minute) Începeți cu o întrebare scurtă sau un sondaj: „Câți dintre voi ați jucat vreodată un joc cu monede, rotiri sau recompense «misterioase»?” Afișați banda desenată „Just One More Spin”. Întrebați: - „Ce se întâmplă cu Noah în fiecare cadru? Cum se schimbă starea lui de spirit sau comportamentul său?” Invitați elevii să se bazeze pe experiențele lor personale. Întrebați elevii: - „Ce vreți să înțelegeți despre acest subiect până la sfârșitul orei?”

	- „Ce întrebări aveți deja despre acest tip de jocuri?” Profesorul notează întrebările elevilor pe tablă și le include în obiectivele de învățare ale sesiunii. <i>Scop: sporește implicarea elevilor; prezintă sesiunea ca pe o activitate de cercetare construită în comun, mai degrabă decât ca pe un conținut prezentat de profesor.</i>
Instrucțiuni detaliate	Explorare / Cercetare (5 - 10 minute) În grupuri mici, elevii explorează întrebări analitice mai profunde: Design persuasiv: <i>Care mecanisme de joc din benzi desenate sunt concepute în mod intenționat pentru a menține interesul jucătorilor? Cum influențează acestea emoțiile sau gândirea?</i> Influențe structurale/sistemice: <i>Cum profită companiile de aceste mecanisme? De ce ar putea anumite guverne să ia în considerare reglementarea loot box-urilor?</i> Individual vs. sistemic: <i>Unde se termină alegerea personală și unde începe manipularea prin design?</i> Grupurile sintetizează punctele cheie pentru a le împărtăși clasei.

	Sarcina principală / Creație (20 de minute) Elevii aleg dintre sarcini de cercetare orientate spre proces și de nivel înalt (în loc de cele axate pe produs): Opțiunea A — Micro-dezbateri privind politicile Mini-dezbateri: „<i>Ar trebui ca loot box-urile și mecanismele de tip joc de noroc să fie reglementate la fel ca jocurile de noroc reale?</i>” Grupurile pregătesc argumente succinte sau recomandări de politică. Opțiunea B — Provocare de proiectare critică Elevii reprojetează o caracteristică a jocului lui Noah pentru a reduce riscul (de exemplu, eliminarea animației de „rată la mustață”, adăugarea unor limite de cheltuieli, modificarea momentului acordării recompenselor). Ei justifică modul în care această modificare protejează jucătorii. Opțiunea C — Dialog de cercetare / Plan de podcast Elevii redactează 5 întrebări pe care le-ar adresa unui dezvoltator de jocuri / autorității de reglementare / psihologului / unui jucător adolescent, apoi explică de ce fiecare întrebare este importantă. Opțiunea D — Harta sistemelor Grupurile cartografiază legăturile dintre jucători, companiile de jocuri, agenții de publicitate, influențatori și autoritățile de reglementare. Ei identifică unde este posibilă schimbarea.
Instrucțiuni detaliate	Partajare și feedback între colegi (10–15 minute) Fiecare grup își prezintă pe scurt concluziile. Feedback-ul colegilor se bazează pe reflecție dialogică, mai degrabă decât pe simple aprecieri de

tipul „îmi place/trebuie îmbunătățit”:

- „Analiza voastră m-a ajutat să regândesc...”
- „O întrebare pe care mi-a stârnit-o munca ta este...”
- „Perspectiva ta mi-a pus la încercare presupunerile despre...”

Astfel, se trece de la evaluare la explorare intelectuală comună.

Reflecție și încheiere (5–10 minute)

Elevii completează o **întrebare de reflecție de nivel superior** (alege una):

- „O întrebare pe care i-aș pune-o unui dezvoltator de jocuri despre alegerile sale de design este...”
- „Cum ar putea schimbările în designul jocului să reducă implicarea dăunătoare?”
- „Ce responsabilități ar trebui să aibă jucătorii, companiile și guvernele?”
- „Unde credeți că ar trebui să fie linia de demarcație între un joc distractiv și manipulare?”

Acestea depășesc simpla reamintire → raționament critic și etic.

Link către aplicația DigRight	Elevii pot explora povești detaliate, instrumente de bunăstare digitală și provocări legate de luarea deciziilor în aplicația DigRight.
Sfaturi privind incluziunea/adaptarea	- Oferiți exemple vizuale de design persuasiv - Oferiți multiple moduri de implicare (dezbattere, cartografiere, punere de întrebări) - Recunoașteți diversitatea culturală în obiceiurile de joc - Oferiți opțiuni de renunțare pentru elevii sensibili - Introduceți vocabularul avansat cu ajutorul unor exemple clare
Evaluare, apreciere și reflecție	- Evaluare formativă prin participare și cercetare - Observarea gândirii analitice - Analiza reflecțiilor finale - Dialogul între colegi ca dovadă formativă
Instrumente de observare (listă de verificare, rubrici) Listă de verificare pentru observare:	

Numele elevului:

Criterii	Da	Oarecum	Nu încă
Impacturi emoționale și comportamentale identificate			
Caracteristici de design persuasiv analizate			
Au fost evaluate influențele structurale/sistemice			
Au fost sugerate strategii sau întrebări bine gândite			
S-a implicat în mod respectuos și constructiv în activitatea de grup			

Rubrica (pentru sarcina de grup):

Grup	Criterii	Excelent (3)	Satisfăcător (2)	Necesită sprijin (1)
	Mesaj clar privind gestionarea situației / politica / modificarea proiectului	✓	⚠	✗
	Prezentare creativă (legături bine gândite)	✓	⚠	✗
	Colaborarea în echipă și raționamentul dialogic	✓	⚠	✗

Întrebări de reflecție pentru elevi	• Cum influențează factorii culturali sau socioeconomici experiențele de joc? • Cum ar putea schimbările de politică sau de design să reducă riscul și ce schimbare de design sau de politică l-ar ajuta cel mai mult pe Noah? • Ce responsabilități etice ar trebui să aibă companiile producătoare de jocuri?
Note pentru profesori	• Evitați să sugerați vina personală. Subliniați faptul că implicarea compulsivă rezultă din <i>sisteme puternice, proiectate în mod intenționat</i>, și nu dintr-un autocontrol slab. • Încurajați gândirea sistemică. Ajutați elevii să înțeleagă modul în care designul, modelele de profit și reglementările interacționează cu comportamentul individual. • Fiți atenți la legăturile emoționale. Unii elevi pot avea experiențe familiale sau personale legate de jocurile de noroc sau de stresul financiar. • Încurajați cercetarea inițiată de elevi. Validați și integrați întrebările lor; permiteți clasei să modeleze direcțiile discuției.

- **Folosiți exemple din viața reală.**

Sponsorizări ale influențatorilor, transmisiuni de jocuri de noroc pe Twitch, procese intentate de companiile de jocuri și reglementări globale privind loot box-urile.

- **Încurajați un dialog respectuos în cadrul dezbaterilor.**

Evidențiați complexitatea — există perspective etice, economice și psihologice.

- **Oferiți căi de aprofundare.**

Pentru elevii cu rezultate foarte bune: redactarea de politici, cercetare privind reglementarea jocurilor de noroc, critică persuasivă a designului, propuneri de design etic

Planul de lecție 5

Titlu	Lucas și FIFA Ultimate Team. Ruptura ciclului.
Grupa de vârstă	14–16 ani
Durată	50 de minute
Obiectivul de învățare	Elevii vor înțelege cum microtranzacțiile și mecanismele de tip „loot box” din jocuri precum FIFA Ultimate Team pot crea modele de dependență similare cu cele din jocurile de noroc. Ei vor identifica elementele de design manipulative, vor recunoaște semnele timpurii ale dependenței de cheltuielile digitale și vor dezvolta strategii personale pentru a rezista acestor riscuri. Prin corelarea experienței lui Lucas cu propriile lor vieți digitale, elevii vor fi încurajați să facă alegeri mai sănătoase în ceea ce privește jocurile.
Rezultate ale învățării	• Elevii identifică cel puțin trei caracteristici manipulative ale microtranzacțiilor. • Elevii explică modul în care aceste caracteristici exploatează erorile cognitive (iluzia controlului, efectul „aproape de câștig”). • Elevii propun două strategii personale pentru a evita tiparele

	dăunătoare de cheltuieli în jocuri.
Instrumente/materiale necesare	• Masă inteligentă • Scenariu ilustrat „Lucas & FIFA Ultimate Team” • Fișe cu întrebări pentru discuție • Tablă digitală colaborativă (Padlet/Jamboard)
Instrucțiuni detaliate	Pregătirea activității (5 minute) Profesorul prezintă elevilor scenariul ilustrat sau narat „Lucas & FIFA Ultimate Team” (Anexa I). Apoi le solicită reacții rapide: „Descrieți sentimentele lui Lucas atunci când a cumpărat pachetele.” „De ce credeți că a continuat să încerce?” Profesorul face legătura între povești și obiectivele lecției: explorarea modului în care jocurile pot determina jucătorii să cheltuiască în mod compulsiv. Profesorul subliniază că lecția nu are ca scop învinovățirea jucătorilor, ci descoperirea strategiilor de manipulare, pentru a-i proteja pe jucători și a preveni dependența de jocuri de noroc. Explorare / Cercetare (10 minute) Profesorul împarte clasa în grupuri și distribuie cartonașe cu întrebări orientative: „De ce cred jucătorii că următorul pachet va fi «cel norocos»?” „Ce emoții declanșează o «câștigare pe aproape»?” „De ce este periculos să cheltuiți în mod repetat doar 1 euro”?

	Elevii discută și notează ideile, apoi își împărtășesc concluziile cu clasa. Profesorul îi ghidează pe elevi să rezume principalele capcane psihologice: iluzia controlului, efectul „câștigului aproape obținut” și recompensele variabile.
Instrucțiuni detaliate	Sarcina principală / Creație (20 de minute) Profesorul prezintă sarcinile de lucru grupurilor de elevi. Fiecare grup de elevi va fi considerat o „Agenție de detectivi de jocuri”. Profesorul le cere grupurilor de elevi să îndeplinească o sarcină de lucru prin investigarea/analizarea unui joc real (FIFA, Fortnite etc.). Această fișă de lucru va fi utilă în crearea produsului final. Foaie de lucru: 1) Urmăriți jocul cu atenție și identificați cel puțin trei elemente manipulative. 2) Explicați cum elementele manipulative pot duce la dependență. 3) Elaborați un „Ghid de supraviețuire al jucătorului” cu sfaturi de prevenire (de exemplu, stabilirea unor limite, recunoașterea capcanelor, jocul pentru distracție, nu pentru câștiguri) sub forma unui poster, a unei infografice, a unui fluturaș sau a unei prezentări digitale, după cum doriți. 4) Prezentați produsul final colegilor voștri (Turul galeriei). Prezentările vor ilustra conținut care pune accentul pe conștientizare și acțiuni

preventive

Partajare și feedback între colegi (10 minute)

Fiecare grup prezintă/expune produsul pe care l-a creat, „Ghidul de supraviețuire” (poster, infografic, pliant). Fiecare grup analizează produsele create de celelalte grupuri (Turul galeriei). Elevii observă similitudinile dintre strategii, consolidând ideea că prevenirea este posibilă și că puterea se află în mâinile lor.

Profesorul le cere elevilor un „Bilet de ieșire 3-2-1”:

- 3 trăsături manipulative pe care le recunosc acum,
- 2 emoții de care trebuie să țin cont atunci când mă joc,
- 1 strategie personală pe care o voi folosi.

Profesorul subliniază faptul că produsele create pot fi optimizate de elevii autori după ora de curs și că acestea pot fi expuse în sala de clasă și în spațiile școlare pentru a dezvolta competențe și a disemina conținutul lor către alți elevi.

Reflecție și încheiere (5 minute)

Profesorul le cere elevilor să completeze individual un scurt formular structurat de feedback (eseu de 5 minute):

- Un lucru care mi-a plăcut...
- O idee nouă pe care am învățat-o...

	- O sugestie de îmbunătățire... Profesorul colectează răspunsurile în scopul evaluării formative.
Link către aplicația DigRight	Elevii pot folosi aplicația DigRight pentru a-și monitoriza obiceiurile de joc, pentru a accesa sfaturi și pentru a-și dezvolta rezistența la microtranzacțiile manipulative.
Sfaturi privind incluziunea/adaptarea	În timpul lecției (lecțiilor), profesorul și elevii vor folosi resurse multimodale (materiale vizuale, povești, fișe de lucru) din aplicația DigRight pentru a optimiza dezvoltarea competențelor. Profesorul îi va încuraja pe elevi să facă reflecții orale sau scrise la alegerea lor (pentru a-i încuraja pe elevii cu dificultăți de exprimare sau de inteligență emoțională). Exemplele concrete sunt adaptate vârstei și culturii digitale a elevilor. În cadrul activităților de grup, rolurile (secretar, prezentator, ilustrator) sunt distribuite astfel încât fiecare elev să contribuie.
Evaluare, apreciere și reflecție	Evaluare formativă Profesorul va utiliza metode de evaluare formativă integrate pe parcursul lecției și la finalul acesteia. Profesorul observă implicarea elevilor în sesiunile de brainstorming și în activitățile de grup. Afișele/ghidurile create ilustrează aplicarea cunoștințelor. Feedback-ul oferit de colegi indică nivelul de înțelegere. Autoevaluare Fișa de ieșire individuală dezvoltă reflecția personală. Se pune accentul pe autoevaluare, astfel încât elevii să devină conștienți de propriile strategii, iar evaluarea colegială consolidează învățarea colectivă.

Instrumente de observare (listă de verificare, rubrici)

Lista de verificare pentru observare:

Numele elevului:			
Criterii	Da	Oarecum	Încă nu
A participat activ la activități			
A identificat trei mecanisme de manipulare			
A propus strategii pozitive			

Rubrica (pentru sarcina de grup):

Grup	Criterii	Excelent (3)	Satisfăcător (2)	Necesită sprijin (1)
	Claritatea explicațiilor	✓	⚠	✗
	Precizie în identificarea capcanelor psihologice	✓	⚠	✗

	Creativitatea și aplicabilitatea strategiilor	✓	⚠	✗
	Colaborarea în grup	✓	⚠	✗

Chestionar de ieșire: verificați dacă elevii au reținut caracteristicile și strategiile.

Aceste instrumente permit evaluarea atât a cunoștințelor, cât și a abilităților de prevenire.

Întrebări de reflecție pentru elevi	• Când simți cea mai mare tentație de a cheltui bani pe jocuri? • Cum îți dai seama când „distracția” devine o capcană? • Ce i-ai spune unui prieten ca Lucas, care se simte prins în capcană?
Modele de autoevaluare și evaluare colegială	Exemplu de listă de verificare: • Pot numi 3 trucuri de design manipulative. • Pot explica cum îi păcălesc pe jucători. • Pot numi 2 strategii de protecție
Note pentru profesor	În calitate de moderator, profesorul va acorda atenție dinamicii grupului și dinamicii discuției: unii elevi ar putea apăra microtranzacțiile ca fiind „distractive”. Discuția se va concentra pe alegerea conștientă, nu pe judecata morală. Profesorul va acorda o atenție specială elevilor care dau semne de utilizare excesivă — fără confruntări, dar cu posibilitatea unui sprijin ulterior. Elevii mai retrași vor fi sprijiniți prin atribuirea unor roluri clare. Exemplele din jocuri populare pentru elevi sporesc relevanța lecției. Prevenirea este mai bună decât vindecarea.

Planul lecției 6

Titlu	Jocul din spatele jocului: Cum să nu fii manipulat
Grupa de vârstă	16–18 ani
Durată	50 de minute
Obiectivul de învățare	Elevii vor învăța să recunoască strategiile manipulative din jocurile online (microtranzacții, loot box-uri, mecanisme de „ratare la mustață”, presiune socială) și vor dezvolta modalități concrete de a le combate prin gândire critică, auto-reflecție și colaborare.
Rezultate ale învățării	• Dezvoltarea gândirii critice și a capacității de a analiza mesajele media și digitale • Dezvoltarea responsabilității personale în gestionarea timpului și a banilor în mediul online • Dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare
Instrumente/materiale	• Un scurt videoclip de pe YouTube despre mecanismele „loot box” (3–4 min, educativ, https://youtu.be/evD67CAe6Co?si=CU2ySGhbkHUdLAz7)

necesare	• Acces la platforme educaționale interactive, precum Kahoot și Quizizz, pentru întrebări rapide • Aplicație de IA (de exemplu, ChatGPT sau Copilot) pentru a simula un dialog cu „jocul manipulator” • Foi A3, markere colorate, bilețele post-it • Masă inteligentă, smartphone, tablete sau PC-uri pentru acces online
Instrucțiuni detaliate	Pregătirea activității (5 minute) Profesorul prezintă un scurt videoclip de pe YouTube despre modul în care funcționează loot box-urile și microtranzacțiile. Elevii sunt invitați să noteze pe un bilețel post-it o emoție pe care cred că o simt jucătorii atunci când deschid o cutie virtuală. Bilețelele post-it sunt lipite pe tablă. Explorare / Cercetare (10 minute) Discuție ghidată: Profesorul pune întrebări precum: „De ce introduc companiile astfel de mecanisme?” „Ce câștigă jucătorul și ce câștigă compania?” Elevii sunt încurajați să vină cu idei. Aceste idei vor fi scrise pe tablă. Valorificând răspunsurile și ideile oferite de elevi, profesorul îi învață să recunoască strategiile manipulative din jocurile online: iluzia controlului, efectul „aproape de victorie” și „recompensele variabile”.

Instrucțiuni detaliate	Sarcina principală / Creație (10 minute) Profesorul împarte elevii în grupuri și le cere să formuleze întrebări adresate unui chatbot cu inteligență artificială (de exemplu, ChatGPT) pentru a identifica cât mai multe tehnici de manipulare. Chatbotului i se cere să „joc rolul unui joc manipulator, de exemplu: «Folosește diferite tehnici pentru a mă convinge să cumpăr încă un pachet de...?»”. Elevii observă răspunsurile și discută critic: „Tehnici de manipulare identificate”. Partajare și feedback între colegi (15 minute) Profesorul împarte elevii în grupuri și le cere să creeze un produs (poster, infografic, pliant, prezentare PowerPoint) intitulat „Cum recunoști manipularea în jocuri?” (semne, trucuri, consecințe). După expirarea timpului de lucru, profesorul le cere elevilor să-și prezinte produsele (produsele pe hârtie vor fi expuse/lipite pe pereți, iar cele digitale vor fi prezentate folosind instrumente digitale). Elevii fac un „tur al galeriei”, vizualizând și analizând afișele și prezentările create de celelalte grupuri și lăsând note cu feedback și/sau completări. Metoda proiectului (5 min) Fiecare grup propune o mini-campanie de sensibilizare pentru colegii de clasă (de exemplu, un videoclip scurt, un afiș digital, un mesaj pe rețelele sociale). Ei prezintă pe scurt ideea (cine?, ce?, unde?, cum?). Aceste proiecte pot fi dezvoltate în continuare în afara orelor de curs. Reflecție și încheiere (5 minute)
-------------------------------	--

	Profesorul aplică metoda „Semaforului”: fiecare elev ridică un cartonaș verde (înțeleg și pot aplica), un cartonaș galben (mai am întrebări) sau un cartonaș roșu (nu sunt convins). Profesorul oferă clarificări.
Legătură către aplicația DigRight	Elevii pot folosi aplicația DigRight pentru a-și monitoriza obiceiurile de joc, pentru a accesa sfaturi și pentru a-și dezvolta rezistența la microtranzacțiile manipulative.
Sfaturi privind incluziunea/adaptarea	○ Elevii cu dificultăți de scriere vor fi încurajați să se exprime prin desen și vorbire, iar cei cu dificultăți de vorbire vor fi încurajați să se exprime prin desen și/sau mesaje scrise ○ Resursele digitale vor fi distribuite prin linkuri scurte, astfel încât să poată fi accesate de pe telefoane ● Profesorul va explica conceptele abstracte folosind exemple vizuale și comparații simple
Evaluare, analiză și reflecție	● Test rapid pe platformă (Kahoot/Quizizz) – pentru a verifica înțelegerea mecanismelor ● Observarea implicării elevilor în sesiunile de brainstorming, vizitarea galeriilor și activitatea legată de IA ● Evaluarea produselor realizate în grup (postere, pliante, infografice, prezentări PowerPoint, idei de proiecte) ● Autoevaluare folosind metoda „Semaforului”

Note pentru profesor	Profesorul va încuraja elevii să-și exprime experiențele personale fără prejudecăți, precizând că niciun elev nu va fi judecat pentru ceea ce prezintă. Profesorul va menține discuția axată pe recunoaștere și prevenire, nu pe interdicția absolută. Profesorul va monitoriza atât măsura în care elevii își recunosc dependența de jocurile online și de microtranzacții, cât și gradul de implicare și capacitatea elevilor de a formula soluții concrete.
-----------------------------	--

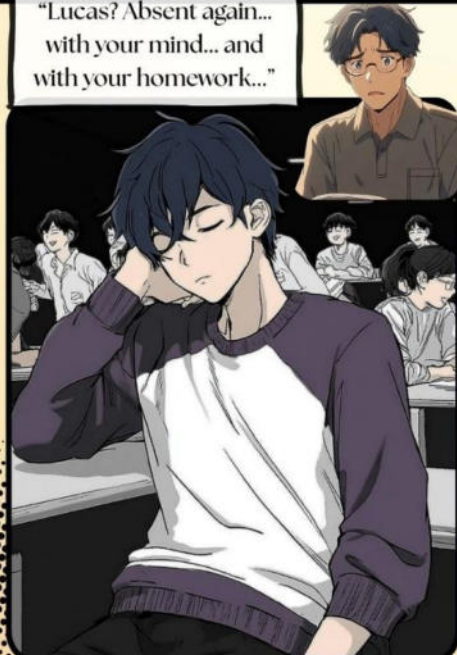
ANEXA I – BENZI DESENATE „LUCAS & FIFA ULTIMATE TEAM”

"Lucas & FIFA Ultimate Team"

"If I buy one more pack, I'm sure I'll get Ronaldo! Just 1 Euro..."



"Lucas? Absent again... with your mind... and with your homework..."



"20 transactions in video games?!"



"Let's work on this together. You can be a champion in real life too."



"I didn't want to lie... I thought I could win..."

