



PROIECT ERASMUS +

”THE CORRECT USE OF TECHNOLOGY TO PREVENT DIGITAL ADDICTIONS” (DIG-RIGHT)
2024-1-PL01-KA220-SCH-000251896



“I and AI for Digital Wellbeing. DigRight Erasmus Project”

SCENARII ILUSTRATE

Produce de proiect realizat de

LUPU TEODORA (eleva în clasa a X-a)
profesori coordonatori Adriana Athes și Cecilia Foia

Colegiul Național ”Mihai Eminescu” Iași



Co-funded by
the European Union

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

Grant	2024-1-PL01-KA220-SCH-000251896
Program	Erasmus+
Actiunea	KA220-SCH-Cooperation partnerships in school education
Acronim	DIG-RIGHT
Titlul proiectului	UTILIZAREACORECTĂ A TEHNOLOGIEI PENTRU A PREVENI DEPENDENȚELE DIGITALE
Durata(perioada de implementare)	THE CORRECT USE OF TECHNOLOGY TO PREVENT DIGITAL ADDICTIONS 01/12/2024 -30/11/2026
Parteneri de proiect	P1 -PO -Zespół Szkół Nr1 w Rzeszowie(Polonia) P2 -SP -DAFO (Spain) P3 -AT -ECECE (Austria) P5 -RO -CNME (Romania) P6 -GR -E-School. formación profesorado(Grecia) P7 -ES -Tartu Raatuse Kool(Estonia) P8 -TR -Fevzi Keskin oğlu Anadolu Lisesi(Turcia) P4 - TK- ISTANBUL UNIVERSITESI – CERRAHPASA (Turcia)

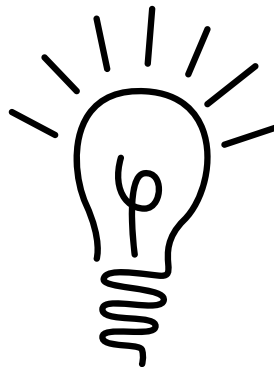
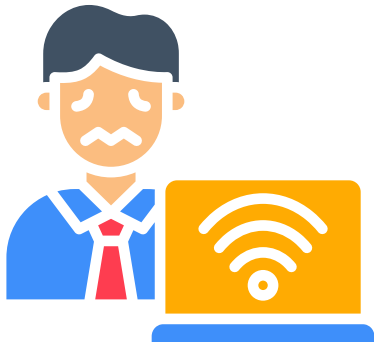
Nevoile tinerilor și ale educatorilor

Tinerii se confruntă din ce în ce mai mult cu provocări precum:

- Timpul excesiv petrecut în fața ecranului și dificultăți în gestionarea utilizării dispozitivelor
- Dependența de validarea rețelelor sociale și teama de a pierde ceva (FOMO)
- Impactul emoțional, cum ar fi anxietatea, tulburările de somn și fragmentarea atenției
- Expunerea la jocuri de noroc online, microtranzacții și aplicații cu design manipulator
- Granițe neclare între relațiile online și offline

În ciuda faptului că sunt „nativi digitali”, mulți tineri nu au abilitățile de gândire critică, strategiile de reglare emoțională și conștiința de sine necesare pentru a-și gestiona viața digitală într-un mod sănătos și conștient.

- 1. Dependența de rețelele sociale** – utilizarea excesivă a rețelelor sociale și căutarea validării
- 2. Dependența de jocuri** – pierderea controlului asupra timpului petrecut jucând jocuri online
- 3. Dependența de smartphone** – verificarea constantă, teama de a pierde ceva
- 4. Dependența de vizionarea excesivă și streaming** – consumul necontrolat de videoclipuri
- 5. Jocurile de noroc online și microtranzacții** – riscuri financiare și emoționale în jocuri
- 6. Supraîncărcare informațională și doomscrolling** – căutarea constantă și verificarea știrilor
- 7. Chat online și relații virtuale** – preferința pentru interacțiunile digitale în detrimentul celor reale



Produse intelectuale realizate in proiect. Resurse-cheie ale proiectului



- Cadrul teoretic
- Scenarii
- Planuri de lectie
- Ghid metodologic
- Curs de formare destinat profesorilor
- Aplicatia mobila DigRight
- Infografice
- Site-ul proiectului <https://digright.eu/>

Ref.No: 20244-PL01-KA220-8CH-000251896

The Correct Use Of Technology To Prevent Digital Addictions

Implementation period: 01.12.2024 – 30.11.2026

[Learn More](#)



Gamified App For Schools

An interactive, scenario-based application designed to:

- ✓ Raise awareness about digital addiction.
- ✓ Encourage responsible use of technology.
- ✓ Enhance students' digital literacy through real-life simulations and engaging challenges.



The correct use of technology to prevent digital addictions

EDUCATIONAL KIT



DigRight

4,99 dolari nu e chiar atât de mult... și chiar îmi doresc acest skin.



„Achiziția dumneavoastră de 29,99 USD a fost finalizată cu succes.”

„Șterge. Șterge.”



„Încă un skin...”

„Doar de data asta... N-or să știe niciodată.”



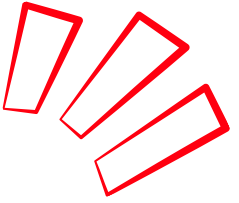
„Liam, ai cheltuit peste 200 de dolari?”



„Nu credeam că e chiar atât de rău...”



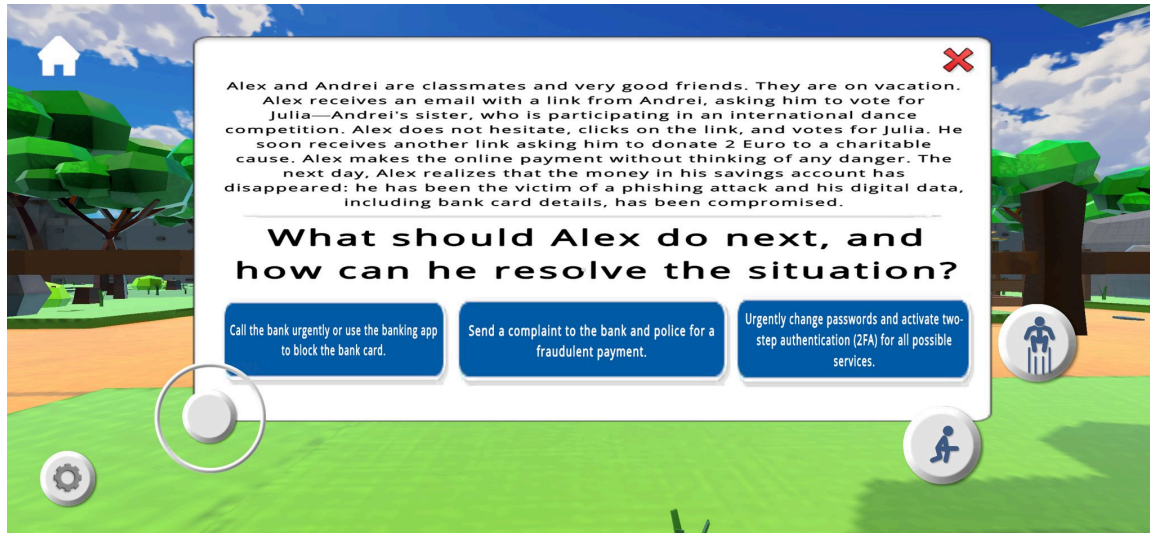
GAME TIME



ANDROID APP ON  Google play

Available on the iPhone  App Store







I AND AI FOR DIGITAL WELLBEING

SCENARIIL ILUSTRATE

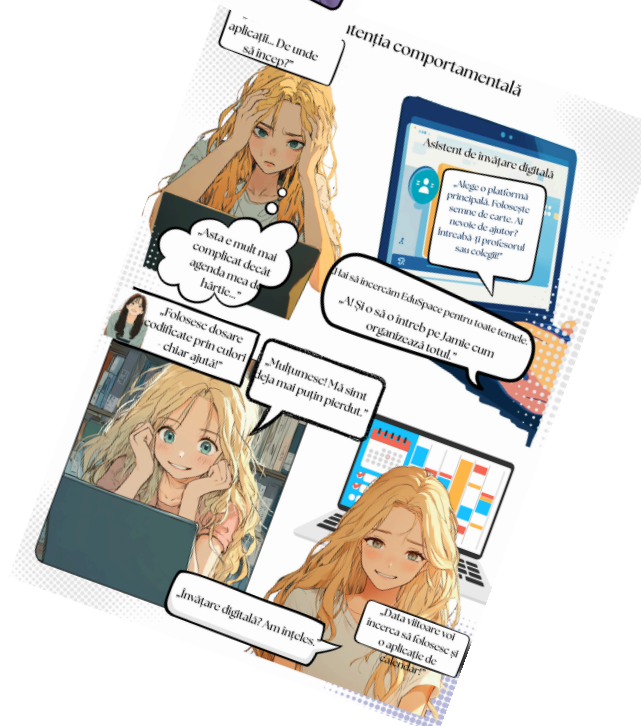
de
STEFANOVICI IOANA SOFIA

(eleva în clasa X-a)

Adriana Athes și Cecilia Foia (profesori coordonatori)



Co-funded by
the European Union





Produsul educațional

”I and AI for Digital Wellbeing”

- Scenarii ilustrate DigRight Erasmus Project

Vă invit să descoperiți cartea *”DigRight. Scenarii ilustrate”* să vedeți cât este atractivă și ușor de utilizat de către elevi, profesori, părinți și toți cei interesați de povestirile personajelor!

Vă invit să vedeți dacă ați trăit vreuna dintre experiențele personajelor noastre!

Vă invit să învățați din experiențele prin care trec personajele cărții - elevii și profesorii noștri!

Scopul produsului de proiect & scopul proiectului



Produsul de proiect "DigRight. Scenarii ilustrate" își propune să ofere resurse și strategii educaționale inovative pentru formarea și dezvoltarea de competențe-cheie specifice temei atât la nivelul personalului didactic cât și la nivelul elevilor de gimnaziu și liceu (în mod special a elevilor de 12-18 ani).

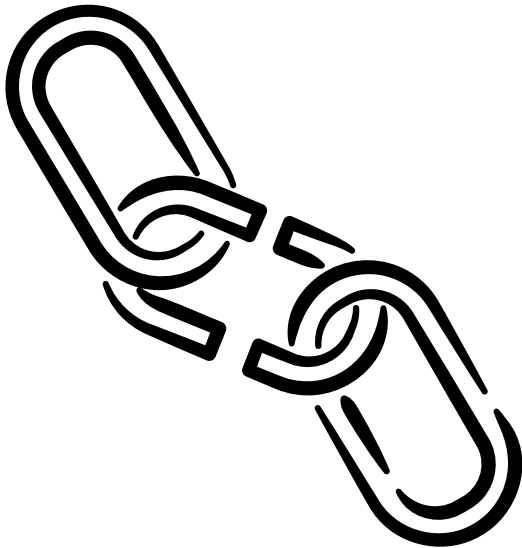
Atât proiectul cât și produsul prezentat urmăresc să ofere oportunități de micro-învățare pentru elevi, pentru dobândirea de noi competențe pentru combaterea dependenței digitale.

Mai mult, prin utilizarea produsului elaborat în cadrul proiectului se urmărește inovarea procesului educațional, adecvarea acestuia la nevoile și cerințele elevilor și comunității locale.

Misiunea și obiectivele produsului de proiect - Scenariile ilustrate

Scenariile ilustrate ajută profesorii să prevină și să combată **dependența de tehnologia digitală** în rândul elevilor.

De asemenea, produsul de proiect răspunde la **problema tot mai acută a utilizării excesive a smartphone-urilor, jocurilor și rețelelor sociale**, dotând școlile cu **instrumente și strategii inovatoare** pentru a promova **bunăstarea digitală și utilizarea responsabilă a tehnologiei**



Proiectul combină:

- 🕒 cadrul **teoretic** care explică rădăcinile dependenței digitale
- 📁 **35 planuri de lecție** gata de utilizare
- 📱 Scenariile ilustrate care ajută elevii să reflecteze asupra obiceiurilorlor digitale.

Aceste resurse le permit profesorilor să-i îndrume pe elevi către **comportamente digitale echilibrate, conștiente și sănătoase**, construind o cultură digitală mai sigură și mai responsabilă în școli.



Realizarea produsului de proiect are la bază o amplă analiză de nevoi, chestionarea problemelor întâmpinate de persoanele care se confruntă cu forme de dependență digitală, cadrul competențelor definite la nivelul parteneriatului și cadrul european.

Produsul este rodul muncii de echipă elevi-profesori, aportul personal fiind concretizat în scrierea unor scenarii și ilustrarea acestora. Produsul de proiect face parte dintr-un amplu pachet educațional ce cuprinde: scenarii ilustrate, metodologia de formare, ghid pedagogic, aplicație tip joc.

Beneficiarii direcți ai produsului de proiect sunt atât elevii și profesorii școlii cât și alte persoane interesate de conținutul prezentat de acesta și de potențialul său de resursă educațională. Beneficiari indirecti sunt toți cetățenii interesați să își dezvolte competențe specifice combaterii dependenței digitale

Beneficiarii produsului de proiect



1. Relevanța educațională a produsului proiectului pentru unitatea de învățământ



1.1 Realizarea și utilizarea produsului facilitează:

înțelegerea informațiilor non-verbale, stimulează gândirea critică și creativă a elevilor, folosirea imaginației, realizarea de activități independente, lucrul în echipă, dezvoltarea de relații sociale, empatie și gestionarea emoțiilor și resurselor .

1.2 Produsul răspunde nevoilor elevilor, cadrelor didactice și altor persoane pentru că în realizarea lui s-a plecat de la provocările și nevoile lor, iar strategia educațională promovată

1.3. Produsul îmbunătățește accesul la educație prin accesibilitate extinsă (oricine, oriunde , fără costuri) sprijină tranziția digitală (contribuie la dezvoltarea abilităților digitale ale elevilor, pregătindu-i pentru utilizarea tehnologiei într-un mod eficient și responsabil), sprijină tranziția verde (reduce impactul asupra mediului prin faptul că produsul este mai mult un e-book decât o carte pe suport de hârtie, astfel se salvează copacii și se reduce consumul de resurse).

2. Transferabilitatea produsului



2.1 Atât realizarea cât și utilizarea produsului sunt integrate în activitățile curriculare ale școlii.

2.2 Produsul este accesibil tuturor în format digital în aplicația DigRight, pe site-ul și pagina de FB a școlii, iar în format fizic 10 exemplare se găsesc la bibliotecă și câte 1 exemplar la nivelul fiecărei săli de clasă.

2.3 Produsul facilitează formarea și dezvoltarea competențelor specifice combaterii dependenței digitale într-o manieră simplă (limbaj foarte accesibil) poveștile (provocările = probleme și cazuri reale) fiind ilustrate captiv și motivează cititorul

3. Caracterul practic (utilitatea produsului educațional)



3.1 Produsul facilitează combaterea dependenței digitale , expunând problemele specifice și abordând nevoile tinerilor și educatorilor.

3.2 Conținutul educațional, mesajele transmise **în format ilustrat deosebit de atractiv și ușor de utilizat** de către elevi, profesori și toți cei interesați.

3.3 Produsul este deosebit de util pentru elevi, profesori, părinți , iar nivelul de competențe pe care îl vizează este adecvat elevilor de 12-18 ani, dar produsul poate fi utilizat și pentru educația elevilor cu vârstă mai mică și a adulților.

Rolul profesorului este de a coordona studiile de caz, de a facilita găsirea de soluții la problemele identificate. Așadar produsul are un potențial formativ extraordinar poate fi utilizat în orice context educațional : învățământ primar, gimnazial, profesional și liceal, inv. special, educația părinților, educația adulților etc.

4. Caracterul valorizator al produsului final



4.1 Produsul valorizează competențele dobândite de elevi la disciplinele: TIC, Lb. ro, lb en, ed civica, ed financiara, psihologie, orientare si consiliere și arte vizuale.

4.2 Produsul este realizat de către elevi, coordonați de profesori, plecând de la problemele și nevoile educative ale acestora, produsul valorizează interesele, talentele și calitățile elevilor.

4.3 Produsul include contribuția elevilor de la clasele a 8-a, a 9-a si a 10-a coordonați de cadrele didactice membre în echipa de proiect. Produsul va face parte dintr-o colecție de povestiri / studii de caz scrise de elevii si profesorii din școlile partenerere.

4.4 Produsul ”DigRight. Scenarii ilustrate” este o Resursă Educațională Deschisă (RED) și celelalte rezultate ale proiectului generează oportunități pentru realizarea altor proiecte și parteneriate precum proiectele de mobilitate Erasmus pentru elevi si profesori, proiecte educaționale transfrontaliere si naționale.



**Vă invităm să participați la
activitățile proiectului nostru și vă
mulțumim pentru interesul
acordat!**

Date de contact :

Colegiul National "Mihai Eminescu" Iași,

Str. Mihail Kogălniceanu, nr.10,
cod 700454, Iași, România.

Telefon & fax: +40 232 215746

E-mail: contact@cnmeiasi.ro

Web: www.cnmeiasi.ro

<https://www.facebook.com/colégiulmihaieminescuiasi>

<https://www.instagram.com/explore/locations/1020479685/colégiul-national-mihai-eminescu-iasi/>

