

REVISTA GIMNAZIAL

INFORMATICĂ ȘI TIC

NR.1/2019

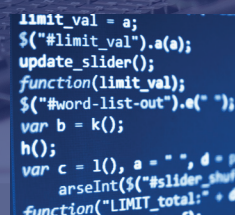
INSERT
CARTE
CADOU



LICITAȚIA DE
MANUALE ȘCOLARE
MEN 2019



COMUNICARE ÎN
MEDIUL ON-LINE
PRIN INTERMEDIUL
NOILOR TEHNOLOGII



CURSURI DIGITALE
ON-LINE GRATUITE
PENTRU PROFESORI
www.cursuridigitale.ro



03-04

INFORMAȚII UTILE PENTRU PROFESORI

- STRUCTURA ANULUI ȘCOLAR 2019 - 2020
- CALENDARUL EVALUĂRIILOR NAȚIONALE
- ZILE INTERNAȚIONALE

05

LICITAȚIA DE MANUALE ȘCOLARE
ORGANIZATĂ DE MINISTERUL EDUCAȚIEI
NAȚIONALE ÎN 2019



06-07

MANUALUL DE INFORMATICĂ
ȘI TIC CLASA A VII-A

08

10 MOTIVE PENTRU CARE SĂ ALEGEȚI
MANUALUL LITERA EDUCAȚIONAL?

09

PREZENTAREA MANUALULUI
DE INFORMATICĂ ȘI TIC

AUXILIAR DE INFORMATICĂ ȘI TIC
PENTRU CLASA A V-A



10-11

COMUNICAREA IT ÎN SIGURANȚĂ

12-13

COMUNICAREA ÎN MEDIUL ON-LINE PRIN
INTERMEDIUL NOILOR TEHNOLOGII



14-15

FIȘĂ DE LUCRU!

STRUCTURA ANULUI ȘCOLAR 2019 – 2020*

9 septembrie 2019 – 12 iunie 2020, 35 de săptămâni*

SEMESTRUL I

9 septembrie – 20 decembrie 2019

SEPTEMBRIE

L	Ma	Mi	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

OCTOMBRIE


L	Ma	Mi	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			


NOIEMBRIE


L	Ma	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DECEMBRIE

L	Ma	Mi	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

 Zile de vacanță

 Zile de școală

 Sărbători legale

*Pentru clasele a VIII-a anul școlar se încheie în data de 5 iunie 2020.

SEMESTRUL II

13 ianuarie – 12 iunie 2020

IANUARIE

L	Ma	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEBRUARIE

L	Ma	Mi	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	

MARTIE

L	Ma	Mi	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

APRILIE

L	Ma	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

MAI

L	Ma	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

IUNIE

L	Ma	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Sărbători legale:

30 noiembrie – Sfântul Andrei

1 decembrie – Ziua Națională a României

25 decembrie – Crăciunul

26 decembrie – A doua zi de Crăciun

1, 2 ianuarie – Anul Nou

24 ianuarie – Ziua Unirii Principatelor Române

17 aprilie – Vinerea Mare

19 aprilie – Paștele Ortodox

20 aprilie – A doua zi de Paște

1 mai – Ziua Muncii

1 iunie – Ziua Copilului

7 iunie – Rusaliile

8 iunie – A doua zi de Rusalii

Programul „Școala altfel” – desfășurat pe parcursul a 5 zile – poate fi derulat în perioada 7 octombrie 2019 – 29 mai 2020, iar planificarea rămâne la decizia școlilor.

Prezenta structură a anului școlar 2019 – 2020 este valabilă pentru învățământul gimnazial și este întocmită conform Ordinului nr. 3191/2019, emis de ministrul educației naționale.

CALENDARUL EVALUĂRIILOR NAȚIONALE

Data/Perioada	Proba
	<p>Evaluare Națională clasa a II-a (EN II): limba română, limba maternă, matematică</p> <p>Evaluare Națională clasa a IV-a (EN IV): limba română, limba maternă, matematică</p> <p>Evaluare Națională clasa a VI-a (EN VI): limbă și comunicare, matematică și științele naturii</p> <p>Evaluare Națională clasa a VIII-a (EN VIII): limba și literatura română, limba și literatura maternă, matematică</p>
Sesiunea iunie–iulie	<p>Bacalaureat: limba și literatura română (Ea), limba și literatura maternă (Eb), proba obligatorie a profilului (Ec), proba la alegere a profilului și a specializării (Ed)</p> <p>Examen de titularizare în învățământ</p> <p>Examen pentru obținerea definitivatului în învățământ</p> <p>Examen pentru obținerea gradului didactic II</p>
Sesiunea august–septembrie	Bacalaureat: limba și literatura română (Ea), limba și literatura maternă (Eb), proba obligatorie a profilului (Ec), proba la alegere a profilului și a specializării (Ed)



ZILE INTERNAȚIONALE

23 ianuarie – Ziua internațională a scrisului de mână

31 ianuarie – Ziua de-a-ndoaselea: a mersului înapoi, a îmbrăcării pe dos, a vorbirii sau a scrisului în sens invers etc.

8 februarie – Ziua râsului și a fericirii

16 februarie – Ziua internațională a cititului împreună

21 februarie – Ziua internațională a limbii materne

1 martie – Ziua Mărțișorului

8 martie – Ziua internațională a femeii

20 martie – Ziua internațională a francofoniei

21 martie – Ziua internațională a poeziei

22 martie – Ziua internațională a apei

2 aprilie – Ziua internațională a cărților pentru copii

6 aprilie – Ziua internațională a sportului pentru dezvoltare și pace

7 aprilie – Ziua internațională a sănătății

22 aprilie – Ziua internațională a Pământului

23 aprilie – Ziua internațională a cărții

10 mai – Ziua internațională a păsărilor și a arborilor

15 mai – Ziua internațională a familiei

18 mai – Ziua sportului

21 mai – Ziua internațională a culturii

22 mai – Ziua internațională pentru diversitate biologică

1 iunie – Ziua internațională a copilului

5 iunie – Ziua internațională a mediului înconjurător

29 iunie – Ziua Dunării

1 august – Ziua prieteniei

12 august – Ziua internațională a tinerilor

21 septembrie – Ziua internațională a păcii

1 octombrie – Ziua internațională a muzicii

5 decembrie – Ziua internațională a voluntariatului

10 decembrie – Ziua internațională a drepturilor omului



LICITAȚIA DE MANUALE ȘCOLARE ORGANIZATĂ DE MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE ÎN 2019

În primăvara acestui an, Ministerul Educației Naționale a lansat licitația pentru asigurarea necesarului de manuale școlare pentru clasa a VII-a, precum și pentru manualele necesare elevilor din clasele I-VI, pentru care fie nu au existat oferte în anii trecuți, fie acordurile-cadru încheiate în urma achizițiilor anterioare au încetat. Obiectivul acestei licitații a fost achiziția de manuale elaborate în conformitate cu noile programe școlare, care să reușească să ofere sistemului de învățământ preuniversitar manuale corespunzătoare din punctul de vedere al conținutului științific și adaptate nivelului de vârstă al elevului.

Ca și la licitația de manuale școlare organizată de MEN în 2017, **Editura Litera** se numără printre editurile cu cele mai multe manuale declarate câștigătoare în urma evaluării.

DE CE SĂ ALEGEȚI MANUALELE LITERA APROBATE MEN 2019

Manualele Litera aprobate MEN 2019 sunt elaborate de autori de prestigiu, profesori cu experiență la catedră, condiție care asigură o calitate metodică și pedagogică deosebită.

Editura Litera este partenerul de nădejde al profesorilor, oferind continuitate prin editarea de manuale și materiale didactice pe parcursul tuturor anilor de gimnaziu.

Editura Litera oferă profesorilor formare gratuită prin cursurile organizate pe platforma www.cursuridigitale.ro. La absolvirea cursurilor, cadrele didactice primesc adeverințe emise de Casa Corpului Didactic București.

Editura Litera oferă informații la zi, suport și consiliere tuturor dascălilor, prin intermediul Clubului Profesorilor din România ([f/Clubul Profesorilor din Romania](https://www.facebook.com/ClubulProfesorilordinRomania) peste 12 000 de membri).



MANUAL DE INFORMATICĂ ȘI TIC PENTRU CLASA A VII-A

APROBAT
MEN
2019

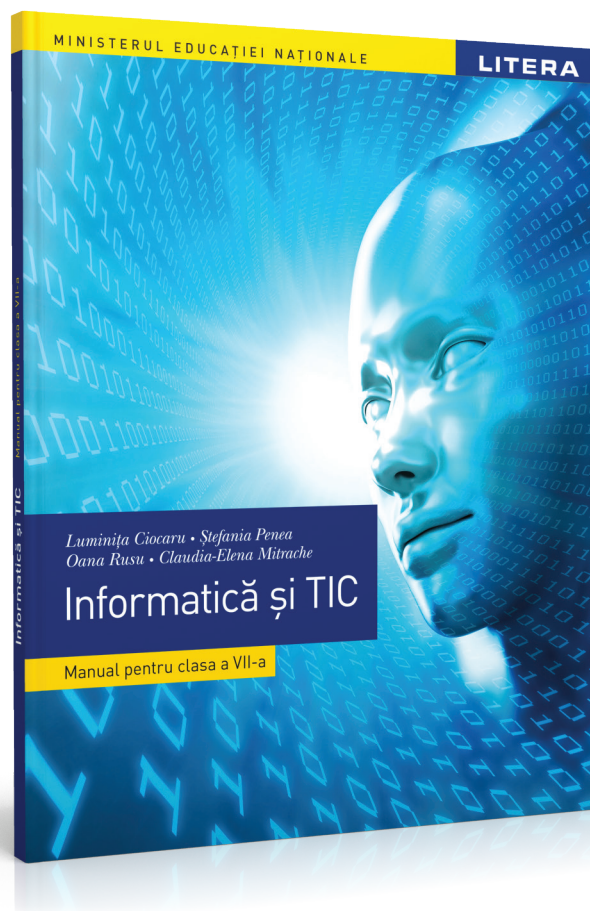
PROGRAMA ȘCOLARĂ PENTRU DISCIPLINA INFORMATICĂ ȘI TIC

Competențe generale

1. Utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei informației și comunicațiilor
2. Rezolvarea unor probleme elementare prin metode intuitive de prelucrare a informației
3. Elaborarea creativă de mini-proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor

Competențe specifice

- 1.1. Editarea/tehnoredactarea de documente utilizând aplicații specializate
- 1.2. Documentarea pe diferite teme prin utilizarea aplicațiilor audio, respectiv audio-video
- 1.3. Utilizarea aplicațiilor colaborative în scopul dezvoltării în echipă a unor materiale digitale
- 1.4. Utilizarea unui mediu de programare pentru implementarea algoritmilor
- 2.1. Analizarea enunțului unei probleme simple în vederea rezolvării ei printr-un algoritm
- 2.2. Construirea unor algoritmi elementari care combină structurile secvențiale, alternative, repetitive în scopul rezolvării unor probleme
- 3.1. Elaborarea unor documente utile în situații cotidiene folosind aplicațiile studiate
- 3.2. Elaborarea unor materiale audio-video pentru a ilustra o temă dată, folosind aplicații dedicate
- 3.3. Implementarea algoritmilor într-un mediu de programare în scopul rezolvării creative a unor probleme având caracter aplicativ



MANUAL DE INFORMATICĂ ȘI TIC PENTRU CLASA A VII-A

Luminița Ciocararu • Ștefania Penea
Oana Rusu • Claudia-Elena Mitrache

- Copertă broșată
- 96 de pagini
- 205 x 260 mm
- Interior color



10

MOTIVE PENTRU CARE SĂ ALEGEȚI MANUALUL LITERA EDUCAȚIONAL

- 1** Manualul este elaborat de un grup de autori alcătuit din profesori practicieni cu bogată experiență profesională, condiție care asigură o calitate metodică și pedagogică deosebită.
- 2** Construcția manualului facilitează formarea competențelor prevăzute în programă. Exemplele de activități de învățare propuse sunt extrem de diverse și atractive, respectând particularitățile vârstei elevilor. Întreaga abordare are la bază stimularea curiozității și a motivației pentru învățare.
- 3** Organizarea conținutului permite crearea de conexiuni cu celelalte discipline studiate, prin realizarea de proiecte curriculare/extracurriculare și inter/transdisciplinare.
- 4** Prin construcția textului și utilizarea unor rubrici semnificative, elevii se orientează ușor în paginile manualului și în parcurgerea variantei digitale.
- 5** Manualul oferă contexte variate de aplicare a cunoștințelor dobândite și de formare/dezvoltare a abilităților elevilor. Întreaga abordare are la bază stimularea curiozității și a motivației pentru învățare.
- 6** Manualul se impune prin aspectul general, printr-un design plăcut și funcțional, original și modern, care contribuie la stimularea și facilitarea învățării.
- 7** Abordarea conținuturilor este originală și creativă. Informațiile sunt prezentate printr-o formă inteligibilă și stimulativă, într-un limbaj accesibil, ceea ce recomandă manualul ca pe un instrument util, de înaltă ținută științifică și metodică.
- 8** Pe parcursul unităților de învățare sunt prezentate unelte indispensabile realizării unor documente și aplicații electronice moderne. Fișele de lucru propuse, la finalul fiecărei lecții, răspund profilului elevilor de azi și conferă atractivitate manualului. Noțiunile teoretice sunt prezentate clar și într-o succesiune logică ușor de urmărit, fiind îmbinate cu noțiunile aplicative, exemplificate folosind imagini și diagrame sugestive.
- 9** Paginile de evaluare conțin metode și instrumente complementare de evaluare (proiecte, portofolii, investigații, autoevaluare etc.) cu grad ridicat de relevanță pentru aplicabilitatea în viața de zi cu zi. Itemii de evaluare propuși acoperă întreaga gamă a tipologiei itemilor (obiectivi, semiobiectivi și subiectivi).
- 10** Varianta digitală a manualului este deosebit de utilă în aplicarea cunoștințelor din Informatică și TIC în fascinantul domeniu al roboticii, fiind prezentate aplicații STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), care ajută elevii să-și dezvolte gândirea critică și să-și pună în valoare creativitatea.

La comandarea manualului *Informatică și TIC* pentru elevii dumneavoastră, veți primi **GRATUIT Planificarea și Fișe de lucru** care conțin exerciții și aplicații suplimentare, grupate pe unități de învățare.

PREZENTAREA MANUALULUI DE INFORMATICĂ ȘI TIC

Munca în echipă a fost cea care a adus un plus de valoare conținutului manualului. Între cei patru autori și cei doi referenți a existat o comunicare continuă. Toți am discutat și analizat conținuturile din programă, ne-am împărtășit din experiența de lucru la catedră și astfel am gândit structura lecțiilor. Am folosit concepte abstracte și formale, tehnici concrete și matematici aplicate, evident, adaptate nivelului de vârstă al elevilor, și am reușit să îmbinăm, în mod inedit, știința cu arta jocului.

Manualul este structurat și organizat pe lecții, grupate la rândul lor în unități de învățare. Conținuturile de Tehnologie Informației și Comunicațiilor și cele de Informatică sunt echilibrate și, de multe ori, îmbinate. Indiferent de conținuturi, ideea principală este diversitatea din lumea reală, dar, mai ales, cea din lumea digitală.

Manualul oferă argumente directe și indirecte, dar și unele sugestii viabile pentru a realiza, în viața cotidiană și în viitorul foarte apropiat, coeziuni trainice și utile între matematică, fizică, chimie, tehnologie și inginerie cu ajutorul informaticii și al roboticii. Ultima unitate de învățare promovează strategia complexă *STEM* (Științe, Tehnologie, Inginerie, Matematică). Această strategie este recunoscută pentru promovarea creativității, a imaginației, a efortului susținut în timp, cu întrebări și căutări, cu răspunsuri și așteptări.

Lecțiile sunt grupate în patru unități de învățare: *Editorul de texte*, *Editorul multimedia*, *Limbajul de programare* și *Aplicații STEM*. Acestea deschid ferestre de lucru către proiecte curriculare/extracurriculare și inter/transdisciplinare, coerent și riguros prezentate în capitolele: *Jurnalul meu digital*, *Călătoria mea digitală*, *Lumea mea digitală* și *Laboratorul meu digital*. Lecțiile promovează un stil de învățare care facilitează studiul individual și autoevaluarea, dar încurajează în permanență și lucrul în echipă. Și, mai mult decât atât, îl pot conduce pe elev să pună temei pe raționament și gândire constructivă și creativă.

Varianța digitală a manualului este atractivă și pune la dispoziția elevului materiale suplimentare de studiu, abordând tehnici de învățare individuală, dar și colaborativă, tehnici atractive atât pentru elevi, cât și pentru profesori. Aplicațiile interactive promovează noua tehnologie care aduce progres, confort, timp câștigat și, de ce nu, bucurie.

În *Laboratorul digital*, măcar pentru o oră pe săptămână, pot fi aduse, sub forma unor materiale video, diverse proiecte, unele dintre minunile lumii naturale, precum *Aurora boreală*. De asemenea, pot fi trăite senzațiile, percepțiile și emoțiile lucrului cu senzori și roboți virtuali, educaționali.

Autorii

AUXILIAR DE INFORMATICĂ ȘI TIC PENTRU CLASA A V-A



LECȚIA DE INFORMATICĂ ȘI TIC. Clasa a V-a

Luminița Ciocarșu • Ștefania Penea

• Claudia-Elena Stan • Oana Rusu

- Copertă broșată
- 64 de pagini
- 165 x 235 mm

Avizat MEN

Poziția 958 din anexa
la O.M. 3022/2018

PREZENTARE

Caietul de activități este structurat în funcție de competențele generale și specifice prevăzute de programa școlară, precum și de domeniile de cunoaștere asociate acestora. Activitățile propuse includ aplicații cu abordare frontală, de grup sau individuală, inclusiv proiecte care implică acțiuni în colaborare, stimulând gândirea critică.

Caietul de activități poate fi folosit indiferent de manualul utilizat la clasă.

Internetul ne pune la dispoziție într-un mod prompt o multitudine de documente interactive, folositoare și relevante educației noastre, iar mai departe este rândul nostru să decidem ce ne place, ce informații folosim și cum prezentăm opiniile noastre personale în cadrul școlii.

În ultimii ani, odată cu popularitatea crescută a Internetului în rândul tinerilor, a crescut și numărul de referate și proiecte postate on-line. Elevilor le este mult mai ușor să copieze pur și simplu o temă, împiedicându-i însă să-și dezvolte creativitatea, puterea de decizie, capacitatea de redactare. Prin urmare, le va fi din ce în ce mai greu să aibă opinii proprii și o personalitate deosebită.

Pe Internet, viața virtuală se trăiește în defavoarea vieții reale, care devine tot mai săracă, în plus, o privire plină de dragoste, o îmbrățișare caldă, o strângere de mână, parfumul unei flori sau adierea unui vânt cald nu se vor găsi pe Internet.

SFATURI PENTRU UTILIZAREA INTERNETULUI ÎN CONDIȚII DE SIGURANȚĂ

A) NU ACCESAȚI NICIODATĂ LINKURI SUSPECTE!

Când folosiți programe de mesagerie instant (cum ar fi Yahoo Messenger, MSN sau orice altă aplicație de chat) sau când primiți un e-mail, nu accesați niciodată linkul direct din aceste programe. Dacă mesajul sau e-mailul vine direct de la cineva cunoscut, atunci tastați adresa în browser. În cazul în care nu cunoașteți persoana de la care vine mesajul, cel mai bine este să-l ignorați.

B) NU DESCĂRCAȚI ȘI NU RULAȚI FIȘIERE DIN SURSE NECUNOSCUTE!

Fără îndoială ați primit de multe ori mesaje instant prin care sunteți invitați să descărcați o fotografie, o melodie sau un clip video. Uneori, acest fișier ar fi putut fi trimis nu de către acea persoană, ci de un program malițios care a infectat computerul acestuia și care încearcă să se răspândească la alți utilizatori. În această situație, cel mai bine ar fi să vă întrebați prietenii dacă au trimis într-adevar ceva. Dacă nu, informați-i că sunt infectați astfel încât să poată șterge fișierul și să-și informeze celelalte contacte din listă.

C) NU COMUNICAȚI CU PERSOANE NECUNOSCUTE!

În camere chat sau pe rețelele sociale nu puteți fi niciodată complet sigur cu cine stați de vorbă atâta timp cât nu vă puteți vedea. În special în comunitățile on-line, sunt oameni care nu s-au întâlnit în viața reală. Niciodată să nu vă împrieteniți cu străinii și în niciun caz nu vă aranjați întâlniri în viața reală.



D) NU TRIMITEȚI INFORMAȚII CONFIDENȚIALE PRIN INTERNET!

Nu trimiteți niciodată informații personale prin e-mail sau instant messaging și nu publicați aceste informații pe bloguri sau forumuri. De asemenea, trebuie să fiți atenți când vă creați profile pe rețele sociale. Este recomandat să nu folosiți numele adevărat, ci un pseudonim.

E) DACĂ AVEȚI CEA MAI MICĂ BĂNUIALĂ, FIȚI PRUDENTI

Dacă un program pe care nu vă amintiți că l-ați instalat începe să afișeze avertizări de infecții sau ferestre care vă invită să cumpărați anumite produse, aveți mare grijă. Este posibil să fiți infectat cu unele programe malware.

F) NU NAVIGAȚI PE SITE-URI NECUNOSCUTE

Este pe departe mult mai sigur să vizitați site-uri sigure și oficiale, în comparație cu pagini web necunoscute. Când se vizitează un site securizat, browser-ul indică în bara de stare a ferestrei icon-ul unui lacăt. A doua indicație că un site este securizat este că în linia de adresă în loc de http apare https, care indică faptul că acel website folosește Secure Sockets Layer (SSL) cel mai comun protocol pentru codificarea datelor transmise. Înainte de a trimite informații confidențiale (precum nr. cărții de credit etc.), trebuie verificat mai întâi dacă pagina respectivă este securizată.

Autori: Luminița Ciocar, Ștefania Penea,
Oana Rusu, Claudia Elena Mitache

Dicționar de termeni

Cybercrime: orice activitate ilegală sau act criminal desfășurate cu ajutorul calculatoarelor, prin intermediul rețelelor informatice. Include: hatecrime, fraudă pe Internet, furt de identitate, telemarketing etc.

Hacking: procesul de spargere a securității unui calculator sau a unei rețele, fără acordul proprietarului, în scopul manipulării datelor și programelor sau utilizării resurselor computerului. La origine, termenul însemna crearea unei tehnologii IT sau soluționarea unei probleme prin intermediul calculatorului.

Cracking: procesul invaziv de spargere a securității unui calculator sau a unei rețele: password cracking, software cracking.

Ethical hacking: procesul de identificare controlată a punctelor slabe ale unei aplicații sau ale unui sistem informatic.

COMUNICAREA ÎN MEDIUL ON-LINE PRIN INTERMEDIUL NOILOR TEHNOLOGII

Pe parcursul folosirii Internetului, este foarte important ca toți utilizatorii să cunoască și să aplice setările de confidențialitate și personalizarea profilului în funcție de activitatea on-line pe care o dezvoltă și de prietenii din lista personală.

Pentru protejarea datelor personale pe Internet, se recomandă câteva metode de bază.

- Maximizarea nivelului de siguranță al datelor din rețelele sociale prin intermediul setărilor de siguranță. Este foarte important ca setările de confidențialitate să fie bine puse la punct, astfel încât să nu fie permis accesul la profilul personal și să nu fie acceptată prietenia unor persoane necunoscute.
- Postarea on-line a datelor personale cu multă precauție, deoarece acestea pot să fie stocate și să rămână înmagazinate chiar și după ștergere. Acest lucru se întâmplă în special cu pozele. Deși multe persoane nu realizează că pozele fac parte din datele personale acestea au o foarte mare importanță. Din vizualizarea pozelor, o persoană își poate da seama de locurile pe care le frecvențezi, zona în care locuiești, școala unde înveți etc.
- Închiderea conturilor care nu mai sunt folosite. O curățenie digitală la anumite intervale de timp care presupune ștergerea informație cu informație sau editarea ei cu date nereale te ajută să reduci cantitatea de detalii personale

care sunt disponibile on-line. Atenție, dezactivarea contului pe rețelele sociale nu presupune faptul că acesta nu poate fi în continuare indexat în motoarele de căutare.

Internetul oferă infractorilor virtuali noi metode prin care să ajungă la informații de ordin personal legate de persoana utilizatorilor www, pentru a comite diverse tipuri de furturi. Hoții high-tech își îndeplinesc scopurile, de pildă, prin accesarea așa-numitelor „chat rooms” de pe Internet, de la adăpostul cărora pot lansa programe tip troian care rămân „agățate” în computerele utilizatorilor și transmit celor care le-au lansat parole, username-uri și numere ale cardurilor de credit. Mulți delincvenți on-line din prezent nu se sfiesc să fure informațiile personale ale clienților, pentru a le folosi ulterior în cele mai inimaginabile scopuri pentru un neștiutor în materie.

În ultimul timp a crescut incidența așa-numitului e-mail phishing, prin intermediul căruia hoții de date fură eficient informații personale. Phishing-ul este deosebit de prezent pe portaluri sociale, site-uri de acțiuni sau de procesare de plăți on-line. Este deseori trimis să acționeze via e-mail sau pe calea mesajelor instant și redirectionează de obicei utilizatori spre un site fals, care arată aproape identic cu cel original, pentru ca aceștia să-și divulge datele personale acolo. Pe scurt, phishing-ul apare pe ecranul computerului sau laptopului sub forma unei „momeli”, cel mai adesea un

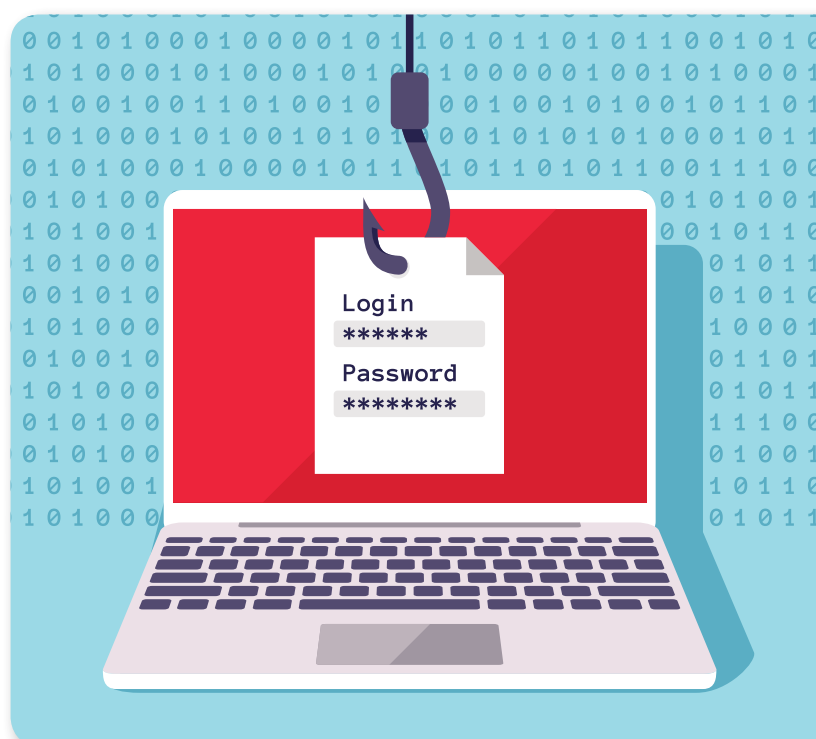


- ✓ Originea Internetului se găsește într-un proiect militar al Guvernului SUA. Acesta a fost inițiat de către DARPA, agenția pentru proiecte avansate din cadrul Departamentului Apărării din SUA și avea ca scop conectarea laboratoarelor de cercetare și a bazelor militare americane.
- ✓ În prezent, cele mai mari companii din lume sunt on-line. Acestea le depășesc, ca valoare, pe cele petroliere.
- ✓ Apple este renumită pentru iPhone, iPad și Mac-uri, dar veniturile sale din servicii on-line sunt aproape de nivelul celor pe care le face Facebook.

- ✓ Termenul de navigare pe Internet a început în 1992, datorită unui bibliotecar din New York numit Jean Armour Polly. Chiar și acum, termenul este folosit destul de des, alături de alți termeni precum „cookie” sau „browser”.
- ✓ Internetul și World Wide Web nu înseamnă același lucru! Sunt două lucruri diferite. Internetul este o rețea de calculatoare, în timp ce World Wide Web este o punte pentru accesarea și schimbul de informații.

attachment care te îmbie să dai click pe el, situație în care informațiile de ordin financiar și toate parolele sunt deja la dispoziția infractorului virtual. Metodele de protecție contra phishing-ului sunt variate și includ modificări și ajustări ale legislației de profil, avertizări publice, educația și informarea userilor și mai ales actualizarea continuă a măsurilor de securitate on-line. Aparent asemănător cu phishing-ul și furtul de identitate, brandjacking-ul este intens folosit și pentru a ruina reputația unui politician sau a sabota campanii electorale sau publicitare. Efectele se concretizează în distrugerea reputației, pierderi financiare, publicitate negativă, pierderi la capitolul vânzări sau afectarea relațiilor dintre sponsori și celebritățile sau companiile care au contracte de sponsorizare. Mulți bloggeri importanți în peisajul on-line și-au văzut blogurile atacate prin crearea de bloguri similare, dar false, care le-au provocat prejudicii de imagine și, implicit, financiare. Evitarea acestui gen de înșelăciune virtuală presupune înregistrarea corectă a brandurilor pe site-urile de socializare on-line, folosirea acestor site-uri pentru a descoperi eventuale tentative de brandjacking și, nu în ultimul rând, acțiunea în justiție a celor vinovați.

Autori: Luminița Ciocar, Ștefania Penea, Oana Rusu, Claudia Elena Mitrache



Dictionar de termeni

Phishing: obținerea de informații confidențiale prin e-mail, prin direcționarea utilizatorului pe un site clonă, unde este invitat să completeze un formular cu date confidențiale.

Shoulder surfing: observare directă în locuri aglomerate.

Dumpster diving: tehnică de aflare a unor informații confidențiale folosind documente aruncate neglijent sau trecute prin tocătorul de hârtie.

Brandjacking: activități ilegale în care un individ sau un grup de indivizi fac uz de fals on-line, asumându-și identitatea falsă a unui brand sau a unei companii de succes.

Pretexting: crearea unui scenariu sau pretext prin care persoana țintită este abordată și manipulată pentru a divulga informații confidențiale

Information diving: recuperarea informațiilor de pe calculatoarele sau dispozitivele de stocare aruncate la gunoi ce permit formatarea hard disk-ului.

Skimming: procesul de obținere a detaliilor contului bancar prin intermediul ATM în vederea efectuării de tranzacții frauduloase. Skimmer-ul se folosește împreună cu o cameră video foarte mică ce va filma introducerea codului PIN.



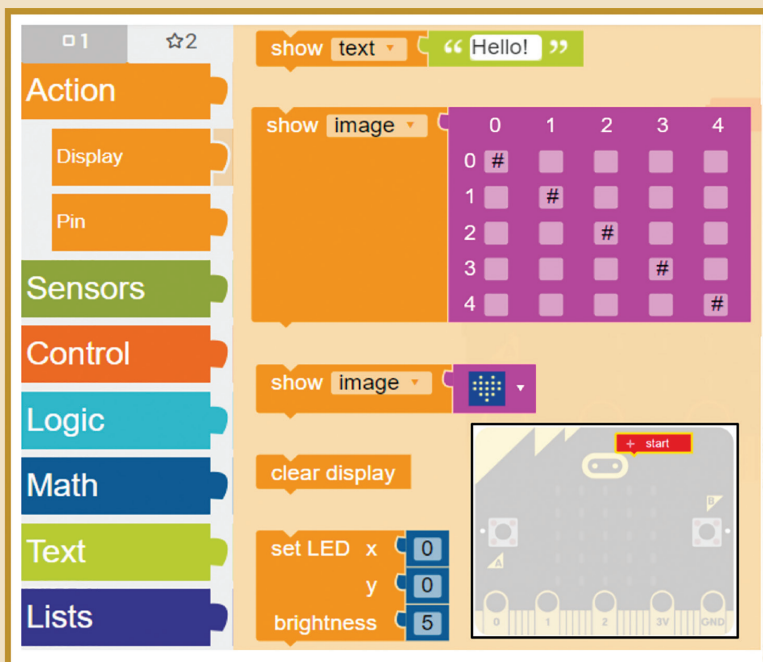
✓ Prima cameră web a fost folosită la Universitatea Cambridge, iar scopul era de a monitoriza o cafetieră, pentru a evita drumurile inutile până la bucatărie în caz că nu era cafea.

✓ Primul site de pe Internet a fost lansat în data de 6 august 1991 și a fost dedicat proiectului World Wide Web.

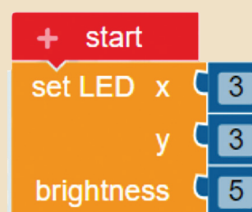


Cercetează și descoperă!

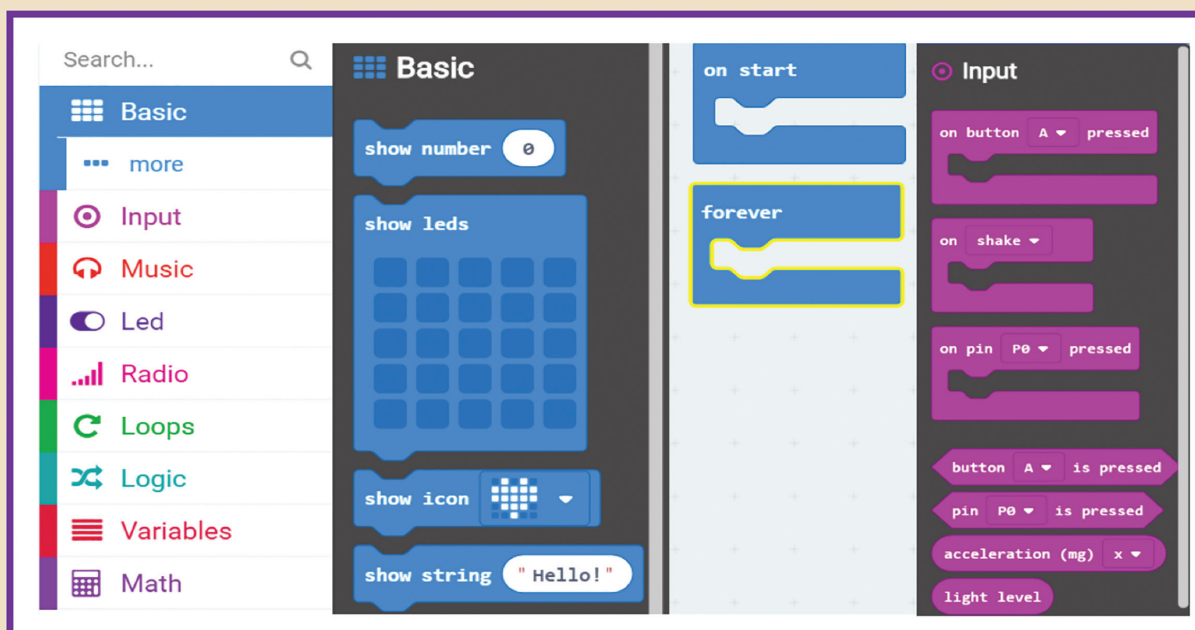
1) Deschide mediul de programare Open Roberta Lab. Selectează robotul micro:bit. Deschide Zona de Simulare. Trage, pe rând, în Zona de Programare, blocurile grafice din grupul Action/Display și lipește-le, pe rând, de blocul grafic Start. Apasă butonul Start din Zona de Simulare și vizualizează efectul fiecărei acțiuni asupra plăcii electronice.



2) Discută împreună cu colegul tău efectul următoarelor blocuri grafice:



3) Deschide mediul de programare **MakeCode**. Trage, în Zona de Programare, blocuri grafice din grupul Basic și Input. Apasă butonul Start din Zona de Simulare și vizualizează efectul fiecărei acțiuni asupra plăcii electronice. Compară efectele din cele două medii de programare și discută-le cu colegul tău.



I. Exersează!

Microbit dorește să construiască din carton un nou robot inteligent, cu ajutorul plăcii care-i poartă numele.

Invenția sa va revoluționa modul în care vei învăța să codifici!

Pentru un design plăcut are de gând să folosească autocolant colorat. Fețele robotului au diferite forme geometrice și vor fi acoperite, astfel: cele trapezoidale cu autocolant roșu, cele pătrate cu autocolant galben, iar cele triunghiulare cu autocolant albastru.

Cu programele de mai jos, scrise în limbajele **C++** și **Python**, poți să calculezi perimetrul și aria unui pătrat (citește: a – lungimea laturii) sau ale unui triunghi (citește: a, b, c – lungimile laturilor; d – lungimea înălțimii corespunzătoare laturii de lungime a). Adaugă, în programul **C++ /Python**, o nouă opțiune pentru trapez! Salvează programul, cu numele **Geometrie**, în portofoliul tău.

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int a,b,c,d,e,op;
    cout<<"1-Patrat"<<endl;
    cout<<"2-Triunghi"<<endl;
    cout<<"optiunea=";<<cin>>op;
    switch(op)
    { case 1:
        cin>>a;
        cout<<"Perimetrul="<<4*a<<endl;
        cout<<"Aria="<<a*a;
        break;
        case 2:
        cin>>a>>b>>c>>d;
        cout<<"Perimetrul"<<a+b+c<<endl;
        cout<<"Aria="<<(a*d)/2.0;
        break;
    }
    return 0;
}
```



```
print('1-Patrat')
print('2-Triunghi')
op=int(input("optiunea="))
if op==1:
    a=int(input())
    print('Perimetrul=',4*a)
    print('Aria=',a*a)
elif op==2:
    a,b=int(input()),int(input())
    c,d=int(input()),int(input())
    print('Perimetrul=',a+b+c)
    print('Aria=',(a*d)/2)
```

II. Aplică!

Deschide mediul de programare **Open Roberta Lab**, alege **Calliope**, trage și îmbină blocurile grafice în Zona de Programare. Deschide Zona de Simulare și vizualizează efectul blocurilor grafice.

