

CONSCIOUS YOUTH BEHAVIOURS.
IN EMERGING REALITIES

Non-formal education practices:

Trolling

R2 CYBER TOOLKIT



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

#6	Realizarea de benzi desenate: comportamente de trolling
Amenințare	Trolling
	Trollingul, o amenințare cibernetică care afectează tinerii, se referă la acțiunile unor persoane, de obicei cu vârste cuprinse între 12 și 29 de ani, care se angajează în comportamente deliberate și repetitive menite să hărțuiască sau să intimideze alte persoane, prin utilizarea tehnologiilor digitale. Această formă de hărțuire online poate avea un impact semnificativ asupra stării de bine a tinerilor - consecințe grave asupra sănătății mentale și echilibrului acestora - fiind asociată cu ideea suicidară și bullying-ul. Accepțiunea termenului de trolling cuprinde o serie de activități dăunătoare, cum ar fi răspândirea de comentarii defăimătoare, batjocura, utilizarea unui limbaj vulgar, amenințări și insulte, toate având ca scop înjosirea, intimidarea sau exercitarea puterii asupra semenilor prin intermediul internetului și al platformelor mobile.
Tipologie	Arte / Activități teatrale
Durată	140 minute
Modalitate	Prezență fizică
Scop	Să realizeze benzi desenate care să ilustreze impactul trollingului online și să încurajeze un comportament online pozitiv.
Obiective de învățare	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Să crească reziliența în fața trollingului, folosind mecanisme de adaptare pentru a atenua stresul emoțional și a menține starea de bine. ▪ Să îmbunătățească competențele de alfabetizare media, evaluând critic conținutul online pentru a identifica informațiile false sau distorsionate răspândite de troli. ▪ Să exprime idei și emoții prin povestiri vizuale sub formă de benzi desenate.
Profilul cursantului	Nativi digitali. Nu sunt necesare condiții prealabile.
Nr. de participanți	5-20 participanți
Materiale	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hârtie sau șabloane de benzi desenate ▪ Materiale de desen (creioane, pixuri, markere, creioane colorate)
Pregătire	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pregătiți introducerea, tipăriți scenariul de trolling și modelele de benzi desenate ▪ Aranjați mesele și scaunele din sala de clasă. ▪ Furnizați fiecărui participant sau fiecărui grup un șablon de bandă desenată, materiale de desen și fișe cu scenariile de trolling.
Implementare	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducere (15 minute): discutați despre trollingul online și impactul acestuia. Explicați scopul și obiectivele activității. 2. Selectarea scenariului (10 minute): furnizați fișe cu descrieri ale diferitelor scenarii de trolling online. Participanții aleg un scenariu pe care să se concentreze sau creează unul nou.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Dezvoltarea personajelor și a poveștii (20 de minute): dezvoltăți personaje de benzi desenate și o poveste bazată pe scenariul ales. 4. Storyboarding (20 de minute): crearea unui storyboard care să contureze secvența panourilor și a dialogului. 5. Crearea benzii desenate (45 de minute): desenați și colorați banda desenată pe baza storyboard-ului, încorporând mesaje pozitive privind comportamentul online. 6. Vizitarea galeriei și reflecție (10 minute): expuneți și împărtășiți benzile desenate cu grupul. Discutați despre mesajele transmise și comportamentele pozitive promovate. 7. Planificarea acțiunilor (10 minute): faceți un brainstorming și discutați pași concreți pentru promovarea comportamentelor online pozitive în comunitate. 8. Încheiere (10 minute): treceți în revistă principalele concluzii și idei ale activității.
Sugestii și recomandări	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferiți exemple de benzi desenate și tehnici de povestire eficiente. ▪ Subliniați importanța mesajelor pozitive și a empatiei în benzile desenate. ▪ Promovați creativitatea în dezvoltarea poveștilor și a personajelor .
Precauții	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stabiliți reguli de bază pentru feedback și discuții constructive. ▪ Monitorizați starea de bine a participanților și interveniți dacă cineva nu se simte confortabil.
Referințe externe și resurse	<p>Referințe externe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comics in the Classroom- Harvard graduate school of education ▪ https://makebeliefscomix.com/- crearea și descărcarea șabloanelor de benzi desenate <p>Resurse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hârtie pentru benzi desenate
Partener / Autor	PRISM Impresa Sociale s.r.l.

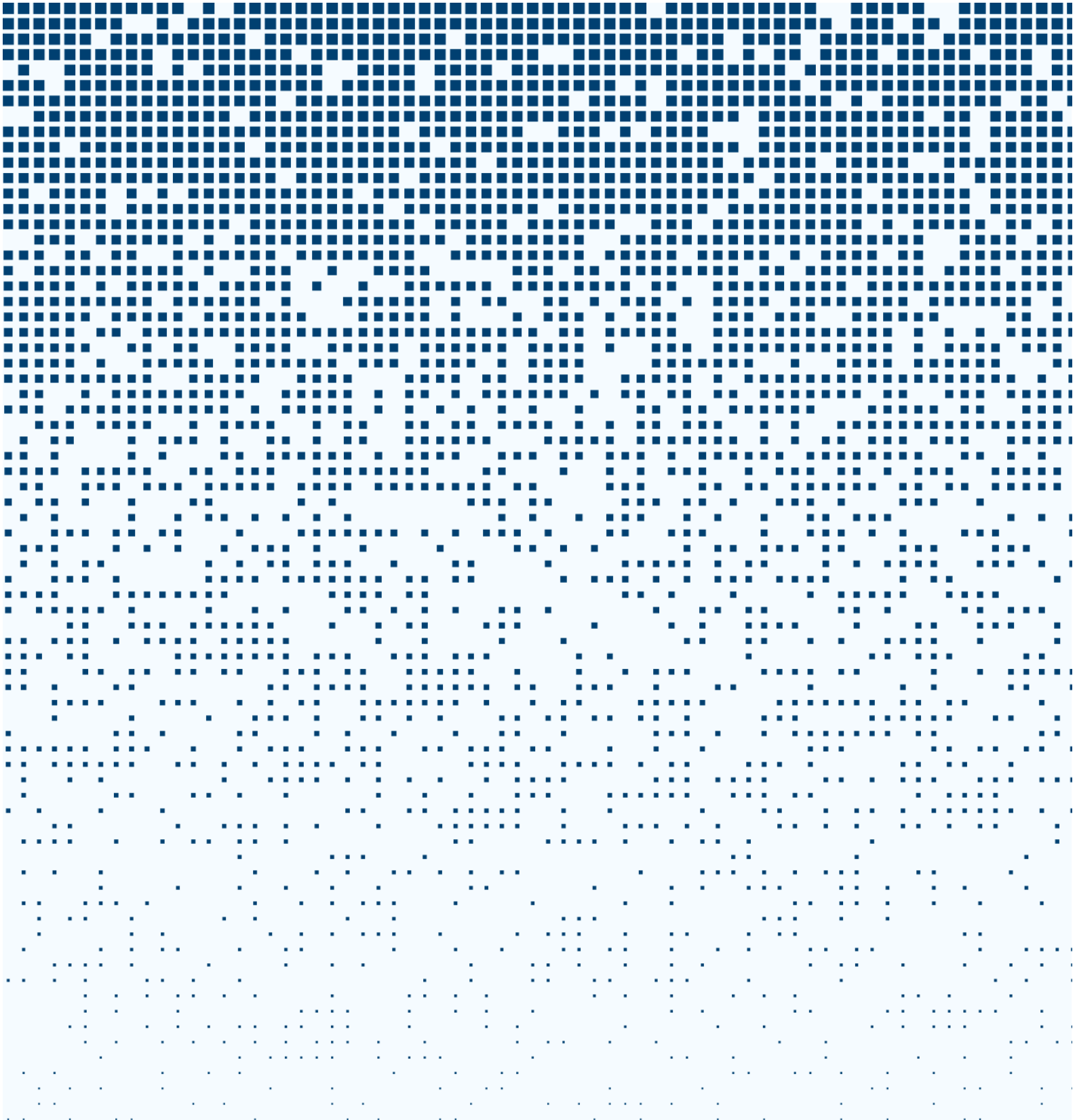
Anexe. Scenarii de trolling

- a. **Colegul cel nou:** O bandă desenată despre un elev nou care se confruntă cu hărțuirea online, atunci când se alătură unui grup de chat școlar.

- b. **Radio șanț:** O poveste în care zvonuri false despre un elev se răspândesc rapid pe rețelele de socializare, ducând la cyberbullying. Banda desenată arată consecințele răspândirii de informații false și importanța verificării faptelor, înainte de a le împărtăși.
- c. **Masca:** O poveste în care un elev descoperă că cineva a creat un cont fals pe o rețea socială cu numele său, pentru a posta comentarii jignitoare. Banda desenată evidențiază pericolele folosirii unei identități false și importanța raportării conturilor false.
- d. **Deconectat:** Un personaj ia o pauză de la rețelele sociale și de la platformele online, după ce a fost victima trolling-ului online. Banda desenată explorează drumul către vindecare, prin grija față de sine și detoxifierea digitală, subliniind importanța sănătății mintale și a stării de bine.



This Document is published under an [Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) International license [CC BY-NC].



Conscious Youth Behaviours in Emerging Realities

Erasmus+ KA2 Cooperation Partnerships in School Education

[Reference n. 2023-1-EL01-KA220-SCH-000156982]



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.