

Anexa nr. 2 la Ordinul ministrului educației și cercetării nr. /.....

Programa școlară pentru disciplina opțională

ELEMENTE DE EDUCAȚIE MEDIA DIGITALĂ

Clasa a VI-a,
nivel gimnazial de învățământ

Motivație pentru un curs opțional de educație media digitală

Copiii și tinerii sunt expuși zilnic la un volum tot mai mare de informații din mediul digital, iar rețelele de socializare și conținuturile online le influențează modul de a gândi, de a comunica și de a înțelege lumea. Cu toate acestea, ei nu au întotdeauna capacitatea de a analiza și interpreta corect aceste informații, ceea ce îi poate face vulnerabili în fața dezinformării, manipulării sau propagării de conținuturi nocive. De aceea, devine tot mai important ca tinerii să aibă un nivel avansat de educație media digitală. Educația media digitală urmărește formarea competențelor necesare pentru a înțelege, analiza critic, utiliza și crea conținut media în mod responsabil și etic, în contexte digitale. Aceasta îmbină educația media clasică cu noile dimensiuni ale comunicării digitale, oferindu-le elevilor instrumentele necesare pentru a naviga conștient și activ în spațiul informațional contemporan. Educația media digitală valorifică legătura strânsă cu experiențele reale de viață ale elevilor prin abordarea unor teme actuale și relevante, precum dezinformarea, inteligența artificială, influenceri, tipare de gândire (biasuri cognitive) sau publicitatea digitală. De asemenea, educația media digitală pune accent pe echilibrul între consumul și producția de conținut digital, având în vedere nu doar dezvoltarea competențelor, ci și susținerea bunăstării emoționale și cognitive a elevilor în raport cu mediul digital și participarea etică și responsabilă la societate. În acest context, școala are o responsabilitate tot mai mare de a sprijini elevii să devină utilizatori conștienți, critici și responsabili ai spațiului digital, prin cursuri de educație media digitală. Introducerea în oferta națională a cursului opțional „Elemente de educație media digitală” pentru clasa a VI-a răspunde astfel unei nevoi reale de educație media, de dezvoltare a gândirii critice și de formare a competențelor digitale care să le permită elevilor să aibă o interacțiune sănătoasă și benefică cu informația. Cursul este aliniat cu direcțiile strategice ale educației pentru cetățenie democratică și siguranță online, așa cum sunt ele definite atât în cadrul legislativ național, cât și în politicile europene din domeniul educației.

Aspecte legislative

Conform *Profilului de formare al absolventului*¹, școala are scopul de a pregăti elevi responsabili, capabili să participe la viața democratică și să folosească resursele digitale în mod critic, creativ și etic. De asemenea, cursul se aliniază cu obiectivele documentelor programatice europene, precum *Digital Education Action Plan (2021–2027)*, care încurajează introducerea educației digitale și mediatice în școală, pentru a susține formarea unei culturi digitale, *Cadrul de competențe digitale ale cetățenilor europeni (DigComp)*², transpus la nivel național prin *Cadrul de competențe digitale pentru cetățenii României*³, inclusiv *Cadrul de competențe digitale pentru elevi*⁴, precum și *A curriculum framework for digital Citizenship Education (DCE Planner)*, care propune un set exhaustiv de competențe din domeniul digital⁵. Totodată, cursul a avut drept ghid documente programatice internaționale care definesc cadre de competențe și curricula în domeniul literației AI, precum *AILit Framework*⁶, inițiat de Comisia Europeană și OECD, precum și *Digital Education Council AI Literacy Framework*⁷.

Aspecte socioculturale ce definesc grupul țintă

Uniunea Europeană⁸ și organizații internaționale, precum UNESCO și OECD, subliniază în mod constant necesitatea educației media digitale în formarea competențelor elevilor. Un studiu derulat în perioada 2017-2022 arată că procentul tinerilor de 11-15 ani care au raportat dificultăți în activitatea din mediul online (ex. cyberbullying) și au declarat că se simt triști din cauza interacțiunilor pe care le au pe rețelele sociale a crescut cu 49% (OECD, 2024⁹). Dintre țările participante la această evaluare, tinerii din România au avut cel mai mare procent de utilizare problematică a rețelelor sociale (22%). Comparativ, procentul elevilor din unele state, precum Olanda, Suedia, sau

¹ *Profilul de formare al absolventului*

² Vourikari R., Kluzer S., Punie Y. (2022), *DigComp 2.2-The Digital Competence Framework for Citizens*, Luxembourg: Publications Office of the European Union

³ *Cadrul de competențe digitale pentru cetățenii României*

⁴ *Cadrul de competențe digitale pentru elevi*

⁵ Council of Europe (2025), *A curriculum framework for digital Citizenship Education (DCE Planner)*

⁶ *AILit Framework*

⁷ *Digital Education Council AI Literacy Framework*

⁸ Comisia Europeană (2023, Nov.), *Digital Education Action Plan (2021-2027)*

Comisia Europeană (2018, Jan. 17), *COMMUNICATION FROM THE COMMISSION TO THE EUROPEAN PARLIAMENT, THE COUNCIL, THE EUROPEAN ECONOMIC AND SOCIAL COMMITTEE AND THE COMMITTEE OF THE REGIONS on the Digital Education Action Plan*

⁹ OECD (2024), *OECD Digital Economy Outlook 2024 (Volume 1): Embracing the Technology Frontier*, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/a1689dc5-en>.

Danemarca care au raportat un comportament problematic asociat cu utilizarea rețelelor sociale a variat între 5% și 8%. Aceste rezultate rată că unul din cinci copii din România manifestă un comportament problematic în utilizarea rețelelor sociale și țara noastră iese în evidență din punctul de vedere al educației scăzute a elevilor în ce privește educația media digitală. În perioada 22 februarie-26 martie 2024, Centrul pentru Jurnalism Independent a realizat un studiu privind relația cu informația și obiceiurile de consum media ale copiilor și tinerilor din România¹⁰. Centrul pentru Jurnalism Independent a realizat o anchetă pe bază de chestionar, pe un eșantion de 1.852 de respondenți, eșantion reprezentativ național pentru elevii de 9-19 ani din România, subeșantionul elevilor din clasele de gimnaziu fiind compus din 740 de elevi. Eșantionul este reprezentativ, de asemenea, pe categoriile socio-demografice (gen, vârstă, regiune, clasă etc.). Marja de eroare a eșantionului este de $\pm 1\%$ și are un nivel de încredere de 95%. Rezultatele studiului arată că 83,5% dintre elevii de gimnaziu folosesc internetul în fiecare zi. Consumul zilnic de internet crește proporțional cu vârsta, la gimnaziu ajungând la o medie de 4 ore/zi. Pe internet, elevii folosesc în principal marile platforme online și rețelele sociale – un sfert dintre elevii de gimnaziu afirmă că petrec pe TikTok mai mult de cinci ore într-o zi obișnuită și tot o treime dintre elevii de gimnaziu folosesc această rețea socială între două și trei ore într-o zi.



În ceea ce privește relația lor cu informația problematică, elevii de gimnaziu par să nu identifice neapărat domenii sau subiecte generale despre care circula informații false. Pentru elevii de gimnaziu, cele mai importante criterii conform cărora ei cred că o informație este adevărată sunt: faptul că informația este prezentată clar și este ușor de înțeles (56,6%); faptul că informația apare în mai multe surse (48,9%); faptul că pot identifica sursa sau autorul informației (35,7%). O treime dintre elevii de gimnaziu (30,1%), cu aproximativ 10% mai mult decât elevii de liceu, consideră că o informație este adevărată dacă apare în mass-media (TV, radio, presă). Un sfert dintre elevii de gimnaziu cred că o informație este adevărată dacă este publicată pe internet (25,4%). În același timp, din

Consideră că o informație este adevărată atunci când:

Elevii de gimnaziu

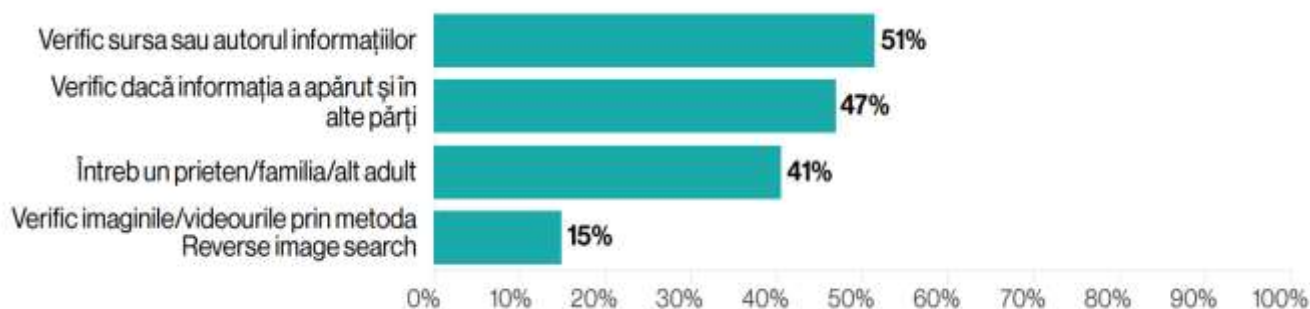


discuțiile de grup reiese că un criteriu important pentru elevii de gimnaziu este ca informația să le confirme ceea ce știau deja despre subiectul respectiv. Aceste criterii de evaluare a veridicității informației trădează prezența unor tipare de gândire (biasuri cognitive - reacții automate ale creierului, care pot conduce la erori în interacțiunea cu informația), pe care elevii încă nu le cunosc și nu le pot conștientiza în consecință, ceea ce îi lasă vulnerabili în fața dezinformării și a manipulării. Rezultatele studiului Centrului pentru Jurnalism Independent mai arată că atunci când o informație le trezește suspiciuni, opt din zece elevi de liceu spun că verifică preponderent sursa informațiilor, șase din zece se uită să vadă dacă informația a mai apărut și în alte surse și mai mult de cinci din zece verifică autorul informațiilor. Cinci din zece elevi de gimnaziu verifică preponderent sursa sau autorul informațiilor sau dacă informația a apărut și în alte părți, iar patru din zece întreabă un prieten, un membru al familiei sau un alt adult. Un număr mic de elevi folosește metoda reverse image search (căutarea inversă de imagini) pentru a verifica informațiile (14,9%). De cele mai multe ori, când vorbesc despre verificarea sursei, elevii se referă la faptul că analizează informația din mai multe surse, fără să pună sub semnul întrebării credibilitatea surselor. Dacă o informație apare de mai multe ori în aceeași formă, cu același conținut, în mai multe surse, atunci tind să o considere adevărată și nu mai fac pași pentru a verifica veridicitatea acesteia. În concluzie, rezultatele studiului au scos în evidență mai multe vulnerabilități pe care le au elevii din România în ceea ce privește raportarea la conținutul media, dar și câteva subiecte importante pe care trebuie abordate pentru a îmbunătăți nivelul de educație media digitală al tinerilor din România.

¹⁰ Rus, B., Negru, M., (2024). „*Relația cu informația și obiceiurile de consum media ale copiilor și tinerilor din România*”, Centrul pentru Jurnalism Independent

Tehnicile utilizate de elevii de gimnaziu pentru verificarea informațiilor

Ce faci pentru a verifica informația ce ajunge la tine? (răspuns multiplu) % (gimnaziu, N=737)



Aspecte curriculare

Programa școlară pentru disciplina *Elemente de educație media digitală* reprezintă o ofertă educațională pentru curriculumul la decizia școlii, propusă la nivel național, adresată elevilor din învățământului gimnazial, pentru clasa a VI-a. Programa a fost dezvoltată cu un buget de timp de o oră pe săptămână, pe durata unui an școlar, incluzând un buget de timp de aproximativ 34 de ore, însă structura cursului permite organizarea flexibilă a timpului de învățare. Tematica acestui curs este un răspuns la provocări sociale și profesionale ale societății digitale, precum siguranță online, identitate digitală, informații înșelătoare și dezinformare, algoritmi și inteligență artificială, rețele sociale. Cursul opțional *Elemente de educație media digitală* consolidează principalele competențe-cheie europene (preluate și în Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023, cu modificările și completările ulterioare), prin activități adaptate nivelului gimnazial:

- competența de citire, scriere și înțelegere a mesajului, prin dezvoltarea abilităților elevilor de a decodifica mesaje media, de a recunoaște intenții de influențare sau manipulare și de a formula opiniile în mod clar și argumentat;
- competența digitală, prin dezvoltarea capacității elevilor de a accesa, analiza, evalua și crea conținut digital în mod responsabil și sigur;
- competențele sociale și civice, prin înțelegerea rolului mass-mediei în societate, recunoașterea fenomenelor de dezinformare și participarea conștientă la viața comunității.

Disciplina *Educația media digitală* are un caracter transversal și transdisciplinar, intersectându-se în mod natural cu discipline din ariile curriculare care fac parte din curriculumul național, precum limba și literatura română, istorie, științe ale naturii, matematică, informatică sau educație socială etc. Prin stabilirea acestor legături, profesorii pot valorifica conținuturi abordate la alte discipline, dezvoltând flexibilitatea gândirii și abilitatea de a relaționa cu informații diverse, și pot ancora învățarea în experiențele reale ale elevilor. Elevii sunt încurajați să pună întrebări, să analizeze surse și să experimenteze direct, dezvoltând reflecția, argumentarea și colaborarea.

Această programă școlară cuprinde, alături de *Nota de prezentare*, următoarele secțiuni esențiale: *Competențe generale*, *Competențe specifice* însoțite de exemple de activități de învățare, *Conținuturi* și *Sugestii metodologice*.

- Competențele generale descriu rezultatele finale așteptate în urma parcurgerii disciplinei, având un nivel ridicat de generalitate și complexitate. Acestea reflectă contribuția disciplinei la realizarea profilului de formare al absolventului.
- Competențele specifice sunt dezvoltate pe baza competențelor generale și reprezintă etape intermediare în formarea acestora, fiind orientate spre aplicabilitate concretă în procesul de învățare.
- Exemplele de activități de învățare ilustrează modalități posibile de formare a competențelor specifice. Acestea au un caracter orientativ, oferind cadrelor didactice libertatea de a proiecta și adapta activități proprii, în funcție de contextul educațional.
- Conținuturile reprezintă resursele informaționale, valorice și practice prin care sunt dezvoltate competențele prevăzute de programă.
- Sugestiile metodologice au rolul de a sprijini cadrul didactic în proiectarea și organizarea procesului didactic, cu respectarea particularităților disciplinei. Se recomandă, totodată, ca profesorii să țină cont de profilul elevilor, de experiențele lor de viață și de contextul socio-cultural din care provin, în vederea asigurării unei învățări relevante și incluzive.

COMPETENȚE GENERALE

CG1	Gestionarea interacțiunii cu media folosind principiile cetățeniei democratice, atât pentru exprimarea propriilor idei prin intermediul diverselor tipuri de media, cât și pentru utilizarea responsabilă a tehnologiilor digitale
CG2	Analizarea critic-reflexivă a interacțiunii cu media și cu tehnologiile digitale, cu scopul înțelegerii influenței și efectelor acestora în relație cu sine, ca receptor, și cu societatea

COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Gestionarea interacțiunii cu media folosind principiile cetățeniei democratice, atât pentru exprimarea propriilor idei prin intermediul diverselor media, cât și pentru utilizarea responsabilă a tehnologiilor digitale

Clasa a VI-a

1.1. Reflecția asupra informațiilor accesate prin intermediul diverselor media în contexte variate ale consumului media

- *exerciții de identificare și de diferențiere a tipurilor de media offline și online;*
- *exerciții de identificare și de diferențiere a tipului de consum media (spre exemplu, elevii pot analiza situații de consum media imaginate sau experimentate în viața de zi cu zi);*
- *exerciții de identificare a obiectivelor de transmitere a informațiilor și a mesajelor media;*
- *discuții ghidate cu privire la efectele consumului pasiv de media;*
- *elaborarea unor proiecte individuale sau de grup prin care se prezintă tipuri diverse de platforme media, conținut media sau suporturi/canale media;*
- *elaborarea unor fișe informative¹¹ despre universul media și consumul media (activ/pasiv), valorificând experiențele proprii;*
- *consemnarea experienței de consum media într-un jurnal.*

1.2. Utilizarea și producerea diverselor media, inclusiv digitale, în mod responsabil, creativ și etic, adaptat situațiilor de comunicare diverse

- *exerciții de construire a unor mesaje și produse media pentru contexte de comunicare prestabilite (spre exemplu, elevii vor construi planul pentru o reclamă online pentru un joc, un prompt către o aplicație de inteligență artificială cu un anumit scop);*
- *exerciții de construire a unor mesaje media folosind tehnicile de persuasiune pentru contexte de comunicare diverse (spre exemplu, elevii vor construi un mesaj pentru grupul clasei prin care trebuie să își convingă colegii de faptul că serialul lor preferat merită vizionat, folosind cel puțin o tehnică de persuasiune);*
- *exerciții de transformare a informațiilor care descriu fapte în opinii și viceversa, folosind mesaje media;*
- *exerciții de redactare a unor enunțuri care să conțină informații care descriu fapte sau opinii, pe un subiect dat;*
- *exerciții de construire a unor mesaje și produse media plecând de la aceeași temă, derivate pentru obiective de transmitere a informației prestabilite diferite (spre exemplu, elevii vor construi postări pentru rețelele sociale despre adopția animalelor de companie: o postare va avea obiectivul de a informa despre un adăpost nou deschis în cartier, alta de a convinge prietenii și familia să doneze pentru adăpostul respectiv);*
- *redactarea unor texte scurte în care elevii reflectează asupra modului cum viziunea despre lume este construită prin interacțiunea cu media;*
- *discuții ghidate și demonstrații despre gestionarea informațiilor false sau înșelătoare întâlnite online (spre exemplu, cum raportăm o postare, cum și cui putem semnală circulația unei informații false etc.);*
- *elaborarea unor postere/fișe informative cu privire la responsabilitățile pe care le are utilizatorul online, pentru a contribui la restrângerea propagării informațiilor false sau înșelătoare;*
- *exerciții de rescriere a unor conținuturi media neclare sau nepotrivite/inadecvate, prin raportarea la reguli ce țin de libertatea de exprimare.*

1.3. Manifestarea unei atitudini pozitive față de drepturile omului, inclusiv prin raportarea critică față de mass-media și rolul său în societate, în interacțiunile sale online

- *citirea unor texte prin care explorează conceptul libertății de exprimare, în special cea a copiilor, din două surse diferite (ex. rezultatele găsite prin accesarea unui motor de căutare, rezultatele date de un chatbot);*
- *exerciții pentru evaluarea veridicității unor enunțuri despre libertatea de exprimare;*
- *discuții ghidate despre exercitarea dreptului la libertatea de exprimare în contexte diverse (acasă, la școală, online etc.);*
- *studii de caz despre comunicarea responsabilă și etică online, plecând de la limitele libertății de exprimare;*

¹¹ Fișele informative pot reprezenta produse media diverse, create și editate de elevi, prin care aceștia sintetizează conceptele învățate, precum: poster, prezentare (interactivă), schemă, schiță, infografic, video etc. Fișele informative pot fi incluse în portofoliul educațional al elevului.

Clasa a VI-a
• <i>exerciții de formulare a propriei opinii în raport cu aspecte ce țin de libertatea de exprimare sau rolul jurnalismului în societate, printre altele;</i> • <i>elaborarea unor fișe informative despre dreptul la libertate de exprimare și rolul jurnalismului în societate;</i> • <i>redactarea unor texte scurte despre importanța jurnalismului în societate;</i> • <i>discuții ghidate despre rolul jurnalismului în societate și informarea cetățenilor.</i>

2. Analizarea critic-reflexivă a interacțiunii cu media și cu tehnologiile digitale, cu scopul înțelegerii influenței și a efectelor acestora în relație cu sine, ca receptor, și cu societatea

Clasa a VI-a
2.1. Analizarea influenței tehnologiilor digitale asupra propriei persoane prin raportarea critică la acestea • <i>discuții ghidate cu privire la influența algoritmilor de recomandare asupra consumului media online propriu;</i> • <i>exerciții de simulare a modului cum funcționează un algoritm de recomandare;</i> • <i>elaborarea unor fișe informative individual sau în grup cu privire la riscurile online cauzate de personalizarea experienței online;</i> • <i>exerciții de conștientizare și de identificare a propriei amprente digitale;</i> • <i>elaborarea unor fișe informative despre elementele ampretei digitale;</i> • <i>elaborarea unor proiecte individuale sau de grup prin care explorează modalități pentru gestionarea ampretei digitale;</i> • <i>elaborarea unor fișe informative despre modul cum funcționează aplicațiile de inteligență artificială;</i> • <i>antrenarea unui model de inteligență artificială pe o temă dată, însoțită de analiza performanței modelului și a limitelor sale;</i> • <i>elaborarea unor proiecte individuale sau de grup prin care se prezintă utilizările inteligenței artificiale în viața de zi cu zi;</i> • <i>exerciții pornind de la o temă dată, de creare de prompturi (instrucțiuni date inteligenței artificiale, pentru a obține un rezultat), care presupune identificarea informațiilor care trebuie să apară în textul produs, pentru ca rezultatul să fie cât mai specific, și care încurajează analiza tipurilor de date de care inteligența artificială are nevoie ca să ofere rezultatul;</i> • <i>exercițiu de grup de căutare a aceleiași informații utilizând mai multe aplicații de inteligență artificială, observarea diferențelor de răspuns și formularea unei versiuni finale de răspuns prin selecție și reformulare;</i> • <i>examinarea unei teme sociale cu ajutorul inteligenței artificiale, pentru care elevii să determine contextul și tipare de gândire (biasurile) pe care le identifică;</i> • <i>crearea de produse media în formate diferite cu ajutorul aplicațiilor de inteligență artificială, care să fie folosite într-o campanie școlară;</i> • <i>folosirea inteligenței artificiale pentru a crea contraargumente într-o dezbatere pe o temă dată și reflecția asupra corectitudinii și a acurateții argumentelor;</i> • <i>analiza de texte scrise de aplicații de inteligență artificială, din perspectiva autenticității tonului, a inadvertențelor, ori a modificărilor care schimbă sensul inițial;</i> • <i>exerciții pentru utilizarea etică a aplicațiilor de inteligență artificială (spre exemplu, elevii primesc cerințe pentru documentare în care le este cerut să utilizeze o aplicație de inteligență artificială într-o manieră responsabilă);</i> • <i>demonstrații cu privire la metode și tehnici de gestionare a ampretei digitale în vederea reducerii riscurilor la care elevii se pot expune online;</i> • <i>elaborarea unor proiecte individuale sau de grup prin care elevii prezintă strategii pentru bunăstarea digitală (spre exemplu, cum pot petrece mai puțin timp pe rețelele online) și gestionarea experienței online (spre exemplu, cum pot să gestioneze setările de publicitate pe conturile online);</i> • <i>joc de rol plecând de la situații de risc online (gestionarea situațiilor de cyberbullying, spre exemplu);</i> • <i>redactarea unor texte scurte unde elevii reflectează asupra interacțiunii cu tehnologiile digitale.</i>
2.2. Aplicarea schemelor de analiză critică pentru analizarea mesajelor media și a efectelor acestora asupra fenomenelor și proceselor sociale în care este implicat receptorul • <i>exerciții de identificare și diferențiere între fapte și opinii în mesaje media;</i> • <i>exerciții de identificare și explicare a tehnicilor de persuasiune folosite în mesaje media;</i> • <i>exerciții de identificare a elementelor de deconstrucție de mesaj (autor, format, public, conținut, scop) în mesaje media;</i>

Clasa a VI-a

- *exerciții de analiză a mesajelor media prin aplicarea schemei deconstrucției de mesaj;*
- *exerciții de identificare și explicare a tiparelor de gândire (biasurilor cognitive) declanșate în urma interacțiunii cu media, plecând de la situații descrise sau aplicate pe mesaje media;*
- *exerciții de corelare a tiparelor de gândire (biasurilor cognitive) declanșate la interacțiunea cu media prin folosirea de către autor a tehnicilor de persuasiune;*
- *elaborarea unor proiecte individuale sau de grup în vederea aplicării grilelor de analiză pe mesaje media;*
- *rezolvarea unor exerciții de tip chestionar pe baza unor mesaje media date spre analiză (identificarea tehnicilor de persuasiune folosite sau dacă mesajul conține fapte ori opinii);*
- *analiza unor mesaje create de inteligența artificială privind probleme sociale și detectarea tiparelor de gândire (biasurilor) care apar în text; analiza cauzelor pentru care inteligența artificială reflectă aceleași tipare de gândire (biasuri cognitive) pe care le au oamenii;*
- *discuții ghidate despre importanța analizării mesajelor media întâlnite.*

2.3. Utilizarea strategiilor și tehnicilor diverse de verificare a informației în vederea stabilirii credibilității și a veridicității mesajelor media

- *discuții ghidate despre narațiuni specifice informațiilor false, accesibile vârstei (spre exemplu, teorii ale conspirației despre pământul plat sau „obligarea” populației de a mânca insecte etc.);*
- *exerciții de identificare a elementelor specifice mesajelor care conțin informații false, contrafăcute sau înșelătoare;*
- *exerciții de verificare a informației conținute de mesaje media;*
- *exerciții de aplicare a strategiilor de căutare verticală și laterală pe mesaje media, atât pentru verificarea informației, dar și pentru satisfacerea nevoilor de învățare;*
- *exerciții de examinare a modului în care algoritmiile rețelelor sociale contribuie la dezinformarea pe diferite teme și de analiză a responsabilităților individuale la întâlnirea cu astfel de mesaje;*
- *elaborarea unor proiecte individuale sau de grup în vederea verificării unei informații (elevii vor verifica un mesaj media și vor documenta procesul de verificare, arătând ce întrebări și-au pus și ce tehnici de verificare au aplicat pentru a ajunge la o concluzie cu privire la credibilitate sau veridicitatea mesajului);*
- *exerciții de aplicare a tehnicilor de verificare a imaginilor (căutare inversă de imagini);*
- *exerciții de distingere între conținutul audio-vizual real și cel creat cu ajutorul inteligenței artificiale;*
- *exerciții de deconstrucție a mesajului pentru texte care conțin informații false sau greșite, pe teme accesibile, publicate de către platforme de fact-checking, pentru familiarizarea cu acestea.*

CONȚINUTURI

Domenii de conținut	Conținuturi
1. Universul media	– Tipuri de media offline și online (ce sunt media și mass-media, suport media, canal media, conținut media, platforme online etc.) – Consumul activ/pasiv de media (activ – eu decid ce, cât, cum, unde, de ce consum și urmăresc conștient, cu atenție; pasiv – sunt expus involuntar/inconștient la media, dau atenție altei activități în timpul consumului de media) – Obiective ale transmiterii de informație (informare, educare, persuasiune și influențare, socializare și comunicare, divertisment, dezinformare)
2. Transmiterea de informații. Drepturi și limite	– Libertatea de exprimare (Drepturi și limite: Art. 30 din Constituția României; dreptul de a pune în circulație și de a primi informație; limitări: discursul incitator la ură, dreptul la propria imagine, la demnitate) – Jurnalismul/Jurnalismul (Rolul de informare a cetățenilor în interes public. Cum este protejată libertatea presei? Ce face un jurnalist? De ce este nevoie de jurnalism într-o societate democratică?) – Fapte și opinii (caracteristici; diferențiere)
3. Construcția mesajelor media	– Cum sunt construite mesajele media pentru a convinge? (Cum este folosit discursul persuasiv în mesaje media?) – Tehnici de persuasiune (Apelul la emoții, la celebrități, oamenii frumoși, oamenii simpli, experții, influencerii, repetiția, oferta de nerefuzat) – Tipare de gândire (biasurile cognitive) (Definiții; confirmare, autoritate, atracția pentru povești; identificare și gestionare) – Deconstrucția de mesaj (Cum analizăm un mesaj media? - Autor, format, conținut, public, scop)
4. Interacțiunea cu informația online	– Inteligența artificială. Algoritmii (Cum funcționează? Ce utilizări au în viața de zi cu zi?) – Limitările/riscurile inteligenței artificiale – Amprenta digitală (Ce informații lăsăm pe internet, ce informații adună algoritmii rețelelor despre noi? Ce se întâmplă cu datele noastre?) – Personalizarea experienței și a conținutului online (algoritmii de recomandare și funcționarea rețelelor sociale) – Riscuri online (La ce riscuri sunt expus ca urmare a amprente mele digitale și a personalizării experienței online? Gestionarea amprente digitale și a obiceiurilor de consum media online)
5. Identificarea informațiilor de încredere	– Informațiile false și înșelătoare (Ce înseamnă dezinformarea? Dar informarea greșită? Indicii că un mesaj media nu este de încredere) – Verificarea informațiilor (elemente de context, tehnici minimale de verificare a informației, gestionarea responsabilă a informațiilor false sau înșelătoare online și a interacțiunii cu surse care nu par de încredere)

Programa școlară pentru disciplina opțională *Elemente de educație media digitală* este documentul care fundamentează și structurează activitatea didactică pentru acest curs opțional. Documentul curricular stă la baza proiectării demersului didactic menit să dezvolte competențele de educație media digitale ale elevilor de clasa a VI-a. Cunoștințele, abilitățile și atitudinile dobândite sunt relevante pentru modul în care aceștia interacționează cu informația, cu media, în general, și cu tehnologiile digitale emergente, în special. Sugestiile metodologice descrise vin în sprijinul cadrelor didactice, cu rolul de a ghida proiectarea și implementarea activităților de predare-învățare-evaluare în domeniul educației media, plecând de la metode interactive, resurse media relevante și modalități de evaluare diversificate (formative, sumative), care răspund eficient obiectivelor disciplinei. Profesorii sunt încurajați să construiască un demers didactic care să se bazeze pe o abordare **integrată**, în care **predarea directă este fundamentală** pentru transferul/transmiterea și înțelegerea corectă a conceptelor de educație media digitală, fiind **completată de contexte pentru învățarea colaborativă**, prin care este consolidată învățarea. În acest fel, elevii dobândesc repere conceptuale clare și au oportunități pentru a le aplica practic într-un cadru structurat, sub îndrumarea profesorului, care totodată ghidează și procesul de reflecție asupra interacțiunii cu media, asigurând condițiile potrivite pentru transferul de sens al celor învățate la clasă, în viața de zi cu zi. Aceste sugestii au un caracter orientativ și oferă profesorului flexibilitate de a adapta metodele folosite pentru grupul cu care lucrează, în funcție de nivelul elevilor și de resursele pe care le are la dispoziție. Scopul sugestiilor metodologice este de a facilita implementarea eficientă a programei, pentru dezvoltarea competențelor vizate la elevi.

Considerații preliminare referitoare la predarea disciplinei opționale *Elemente de educație media digitală*

1. Lectura programei și a materialelor suport; alegerea textelor de lucru

Educația media digitală este un domeniu complex, în continuă schimbare. Acesta nu se rezumă doar la utilizarea resurselor media și a tehnologiei digitale în procesul de predare-învățare, ci presupune învățarea procesului de construire, distribuire și interpretare a mesajelor media și de utilizare a platformelor media actuale în mod responsabil, creativ și etic. De aceea, predarea acestei discipline aduce deseori provocarea de a actualiza constant cunoștințele profesorului (ex. familiarizarea cu platforme media digitale actuale la care sunt conectați elevii) și identificarea resurselor potrivite pentru construirea activităților de predare și învățare relevante pentru experiențele reale ale elevilor în relație cu media, încurajând astfel reflecția. Una dintre recomandările făcute profesorului care își dorește să propună și să predea această disciplină este de a **citi programa în integralitate**, înainte de a lua această decizie. Lectura atentă a programei va dezvălui profesorului firul logic (și cronologic) al acesteia, care răspunde unor întrebări esențiale despre relația și interacțiunea cu media:

- **De ce transmit oamenii informații?** (Capitolul 1)
- **Cum este asigurat și protejat dreptul nostru de a transmite și primi informații? Ce tipuri de informație pot circula și care sunt cele limitate (ex.: intersecția cu dreptul la viață privată) sau interzise (ex.: discursul instigator la ură)? Cum este asigurată și protejată informarea în interes public a cetățenilor?** (Capitolul 2)
- **Cum sunt construite mesajele media pentru a convinge și ce influențează modul cum le receptăm? Cum deconstruim mesajele media pe care le primim?** (Capitolul 3)
- **Cum influențează și ce efecte are tehnologia digitală asupra modului în care interacționăm cu informația online?** (Capitolul 4)
- **Cum interacționăm critic cu informația problematică (falsă sau înșelătoare)?** (Capitol 5)

Fiecare unitate tematică se sprijină conceptual, într-o mare măsură, pe conținuturile abordate anterior, ordinea capitolelor reprezentând o succesiune construită în mod deliberat astfel, cu scopul de a susține un parcurs de învățare gradual, care permite consolidarea achizițiilor de la o unitate de învățare la alta. Parcurgerea capitolelor în această ordine contribuie la dezvoltarea progresivă a competențelor vizate. Cu toate acestea, programa permite și o anumită flexibilitate, astfel încât profesorul să poată adapta ordinea temelor în funcție de nevoile, nivelul sau interesele elevilor, păstrând coerența demersului pentru atingerea obiectivelor disciplinei. O a doua recomandare pentru profesorul interesat să propună și să predea această disciplină este de a **consulta și citi atât resursele create specific pentru acest opțional de către CJI, cât și resursele publice de educație media disponibile pe platforma de resurse a Programului de Educație Media derulat de CJI** (<https://educatiamedia.cji.ro/>). Astfel, fiecare profesor interesat de predarea acestui curs se poate familiariza cu diverse concepte relevante și își poate forma o imagine de ansamblu despre consumul media al elevilor (ex. studiul despre interacțiunea copiilor și tinerilor din România cu informația). În plus, profesorul va putea folosi biblioteca CJI cu resurse de educație media, actualizată constant, în

proiectarea demersului didactic, integrând produse educaționale pe teme de educație media precum videouri, fișe de lucru, activități online interactive, quiz-uri etc. Spre exemplu:

- pentru predarea conceptului de amprentă digitală, profesorul poate utiliza un video explicativ creat de CJI: https://youtu.be/UONmuZ4cHkA?list=PLERxFGsMiLPFbM_e1RWq6CxsY2R9Pb_gZ;
- într-o activitate de învățare despre deconstrucția de mesaj, profesorul poate cere elevilor să parcurgă o activitate online interactivă creată de CJI: <https://educatiamedia.cji.ro/2023/11/30/citind-printre-randuri-deconstrucia-de-mesaj-activitate-online-interactiva/>

Nu în ultimul rând, **alegerea produselor și a resurselor media folosite în demersul didactic** se recomandă să fie apropiate intereselor și ariilor de consum media ale elevilor, specifice sau adaptate vârstei. Ele trebuie **conectate tematic cu temele de educație media și cu evenimente relevante din universul elevilor sau care pot servi eficient ca suport în procesul decelării de către elevi a semnificației lor sau al analizării efectelor produse de acestea**. Selecția textelor de lucru propuse elevilor trebuie să fie relevantă pentru aceștia pentru **stimularea procesului de reflecție în mod autentic, prin raportarea la experiențele personale ale elevilor în relație cu media**. Acest aspect este important să fie luat în calcul atunci când profesorul **alege strategiile didactice, astfel încât să creeze contextul potrivit unui cadru de învățare. Un astfel de context valorifică experiențele proprii ale elevilor și le oferă și un spațiu sigur, controlat de a aplica activ cunoștințele și abilitățile media dobândite pentru a putea face o analiză multifacțată referitoare la interacțiunea lor cu media**, pentru ca etapa de reflecție să fie eficientă și de succes. Spre exemplu, profesorul poate selecta o serie de reclame la jocuri video, cerându-le elevilor să le analizeze din perspectiva tehnicilor de persuasiune folosite. Această activitate ar fi apoi continuată printr-o discuție despre experiența personală a elevilor cu privire la conținutul promoțional pe care îl întâlnesc online și influența avută asupra lor. Un alt exemplu îl reprezintă utilizarea unui articol jurnalistic despre dependența de jocuri video pentru a discuta cu elevii despre bunăstarea¹² lor digitală.

2. Pregătirea cadrelor didactice în domeniul educației media

Pe lângă lectura atentă a programei și selecția adecvată a textelor de lucru și a strategiilor didactice, este esențial ca profesorii care își propun să predea această disciplină opțională să beneficieze de formare specifică în domeniul educației media digitale. Conform UNESCO¹³, pregătirea profesorilor în domeniul educației media reprezintă un element esențial al strategiei ample prin care se urmărește atingerea unui efect în lanț pentru formarea unei societăți literate media: de la profesorii educației media la elevi și, mai departe, la întreaga societate. Aceasta ar putea fi integrată în strategiile instituționale de dezvoltare profesională ale școlilor și sprijinită prin parteneriate cu organizații specializate, universități/centre de formare acreditate. Prin consolidarea competențelor de educație media ale profesorilor, se creează premisele unei culturi școlare bazate pe discernământ, responsabilitate și implicare civică, educația media devenind nu doar o disciplină opțională, ci un instrument fundamental pentru formarea cetățenilor activi, informați și capabili să facă față provocărilor și transformărilor accelerate ale societății digitale contemporane.

Strategii didactice

Alegerea și utilizarea unor strategii didactice adecvate este, așadar, esențială. Conținuturile propuse vizează dezvoltarea unui set complex de competențe, care presupune atât învățarea unor concepte și mecanisme de funcționare a tehnologiilor digitale, cât și deprinderea abilităților de analiză critic-reflexivă a mesajelor media, și nu în ultimul rând, construirea unei atitudini responsabile cu privire la propria interacțiune cu informația. Este recomandată, astfel, **o abordare integrată și complementară, care valorifică în mod prioritar predarea directă, completată cu activități centrate pe elev, prin momente de învățare colaborativă organizate și ghidate de profesor. Predarea directă** joacă un rol esențial în momentele-cheie ale procesului de învățare. Deoarece o parte dintre conceptele abordate în cadrul acestei discipline nu sunt deloc familiare elevilor la această vârstă, este esențială **construirea vocabularului** acestora pentru a putea folosi conceptele de educație media digitală corect în activitățile practice, și pentru a putea trece printr-un proces de reflecție privind interacțiunea lor cu media în viața de zi cu zi. O mare parte a conceptelor specifice acestei discipline sunt complexe și pot fi dificil de înțeles în mod corect fără o îndrumare clară din partea profesorului. Pentru ca elevii să poată dobândi o înțelegere solidă a conținuturilor teoretice, profesorul trebuie să asigure **transmiterea explicită, structurată, cu claritate și acuratețe a conceptelor de educație media digitală sau explicarea fenomenelor tehnologice și a aspectelor legislative abordate, dar și corectarea eventualelor interpretări eronate ale acestora**. În plus, profesorul are rolul de a oferi un cadru de

¹² Traducere a conceptului wellbeing, care este o zonă de competență esențială, definită prin *DigComp 2.2-The Digital Competence Framework for Citizens*. Aceasta implică protejarea datelor și a confidențialității, gestionarea timpului petrecut online și conștientizarea impactului tehnologiilor digitale asupra sănătății, comunicării și socializării.

¹³ Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., Cheung, CK., (2011), *Media and information literacy curriculum for teachers*, UNESCO

referință clar, care să le permită elevilor să înțeleagă cum se aplică în mod practic strategiile, tehnicile și instrumentele de analiză și verificare a informațiilor, ceea ce necesită **momente de demonstrație**. De exemplu, profesorul poate arăta în clasă cum se verifică sursa unei informații cu ajutorul unei aplicații online sau cum se utilizează aplicațiile de căutare inversă a imaginilor. Aceste intervenții sunt esențiale pentru ca elevii să poată ulterior să aplice cele demonstrate în mod independent, în cadrul activităților centrate pe elev, sau atunci când fac transferul celor deprinse la clasă în viața personală. Odată construită cunoașterea corectă a conceptelor de educație media digitală, elevii pot deveni **participanți activi în procesul de învățare**. Recomandarea este, în această etapă, de a crea, printre altele, oportunități pentru **învățarea colaborativă**¹⁴, care să servească conectării elevilor cu realitatea lor imediată, valorificând experiențele lor reale, și care îi pot stimula să reflecteze asupra interacțiunii lor zilnice cu media. Rolul profesorului este unul esențial în organizarea acestor momente centrate pe elevi, el fiind **activ** implicat în proces, asigurând condițiile necesare pentru ca elevii să poată construi cunoaștere împreună, și să nu devieze de la subiect. De la **structurarea grupelor de lucru** într-un mod potrivit obiectivelor de învățare vizate, oferirea unor **cerințe clare și instaurarea unor norme/strategii pentru colaborare**, la **observarea și ghidarea constantă** a grupelor pentru a produce interacțiuni pozitive și implicare din partea tuturor membrilor (ce tip de întrebări ar putea să își adreseze unii altora, ce trebuie să ia în considerare pentru a își structura eficient răspunsurile - argumentare, de ce trebuie să țină cont pentru a rezolva cerința împreună, cum să includă toți colegii în discuții etc.), la **procesarea activităților și încurajarea reflecției**, cu scopul de a **evalua atât cum, dar și ce au învățat elevii**. Pe parcursul activităților de predare-învățare, este crucial ca profesorul să ofere **feedback corectiv** elevilor, identificând momentele în care este nevoie să intervină, fie pentru a clarifica înțelegerea cerinței sau a conceptelor abordate, fie pentru a stimula colaborarea, dacă aceasta pare deficitară. El asigură astfel faptul că elevii beneficiază constant de sprijin pentru a regla sau reaseza împreună conceptele care le-au rămas neclare, ori pe care le-au înțeles sau aplicat eronat.

Exemplificarea unei lecții de educație media digitală:

<https://educatiemediia.cji.ro/2023/11/27/deconstructia-de-mesaj-plan-de-lectie/>

Aspecte privind evaluarea

Evaluarea joacă un rol esențial în demersul didactic. În cadrul disciplinei opționale *Elemente de educație media digitală*, evaluarea are ca scop principal măsurarea gradului în care elevii pot folosi și aplica cunoștințele și abilitățile dobândite, precum și manifestarea unor atitudini ca parte a competențelor urmărite ca finalitate a disciplinei. În spiritul flexibil al programei propuse, recomandările cu privire la strategia de evaluare au rolul de a oferi profesorului instrumente prin care poate, pe de o parte, monitoriza progresul elevilor, iar, pe de altă parte, să extragă informații cu privire la aspecte ce țin de reglarea și adaptarea demersului didactic, pentru a deservi cât mai eficient și relevant posibil nevoile elevilor, pe toată durata implementării la clasă a disciplinei. Astfel, evaluarea în cadrul acestei discipline vizează 3 piloni: **măsurarea progresului** (prin aplicarea unui test inițial și final), **evaluarea continuă, formativă** (pentru ajustarea intervenției didactice după nevoile elevilor) și **evaluarea sumativă** (la finalul fiecărei unități de învățare, pentru a verifica nivelul atins de elevi). Centrul pentru Jurnalism Independent pune la dispoziția profesorului modele de instrumente de evaluare ca parte a resurselor didactice dezvoltate pentru această disciplină opțională, construite, pilotate și validate cu sprijinul experților, membri ai grupului de lucru pentru programă. În plus, profesorul este încurajat să utilizeze și **metode complementare de evaluare** precum: portofoliul, observarea sistematică a elevilor, autoevaluarea, evaluarea în perechi, jurnalul de reflecție sau e-proiectul. Aceste metode permit profesorului să observe și aspecte care nu țin doar de capacitatea elevilor de înțelegere și aplicare a conceptelor de educație media digitală, ci și cum le pot transfera în procesele de lucru colaborativ sau momente de introspecție, oferind instrumente prin care pot fi surprinse elemente de gândire critică, precum abilitatea de a analiza surse, de a formula întrebări, de a argumenta pornind de la fapte și de a lua decizii responsabile în raport cu interacțiunea cu media și tehnologiile digitale.

¹⁴ van Leeuwen, A., & Janssen, J. (2019). A systematic review of teacher guidance during collaborative learning in primary and secondary education. *Educational Research Review*, 27, 71–89. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.02.001>

BIBLIOGRAFIE:

- Akyempong, K., Cheung, C., Grizzle, A., Tuazon, R., & Wilson, C. (2011). *Media and information literacy curriculum for teachers*. UNESCO.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy*. The Aspen Institute.
- Jolls, T. (2008). *Literacy for the 21st Century*. Center for Media Literacy.
- Aiken, M. (2016). *The Cyber Effect, psihologia comportamentului uman în mediul online*. Cyber Matrix Limited.
- Being Digital. (2020). The Open University.
- Bobok, D. (2016). *Selective Exposure, Filter Bubbles and Echo Chambers on Facebook*. Central European University.
- Mihailidis, P. (2019). *Civic Media Literacies: Re-Imagining Human Connection in an Age of Digital Abundance* (1st ed.). Routledge.
- Nguyen, C. T. (2018). *Echo Chambers and epistemic bubbles*. *Episteme*, 17(2), 141–161
- Garrett, S. D., & Johnson, S. M. (Eds.). (2012). *The integrated language arts and journalism curriculum for middle school students*. American Press Institute.
- Jolls, T., & Thoman, E. (2008). *Literacy for the 21st Century. An Overview & Orientation guide to Media Literacy Education*. Center for Media Literacy.
- Krakić, A., Skledar Matijević, A., & Jurina Babović, N. (2014). Seeing is (not) Believing – Teaching Media Literacy through ELT. *Proceedings of the 7th International Language Conference on the Importance of Learning Professional Foreign Languages for Communication*. The International Language Conference on The Importance of Learning Professional Foreign Languages for Communication between Cultures, Maribor, Slovenia.
- Media Literacy Toolbox. (2008). New Mexico Media Literacy Project.
- Potter, W. J. (2014). *Media Literacy*. University of California.
- Silverblatt, A., & al. (1999). *Approaches to Media Literacy, a Handbook*. Routledge.
- Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., & Cheung, C. (2011). *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Worsnop, C. M. (2012). *Media Literacy through Critical Thinking. Teachers materials*. University of Washington.
- Hyatt, Kenton S., Ph.D. (1992), *Creativity Through Intrapersonal Communication Dialog*, Journal of Creative Behaviour
- Solomon, Michael (2020), *Consumer Behaviour: Buying, Having and Being*, 13th Global Edition
- Thoman, E., Jolls, T. (2008), "Literacy for the 21st Century. An Overview & Orientation guide to Media Literacy Education", California, the Center for Media Literacy
- Wardle, Claire Ph.D. (2017), *Information Disorder: Towards an Interdisciplinary Framework for Research and Policy Making*, Council of Europe Report (2017)09
- Wineburg S., McGrew S. (2017), *Lateral reading: reading less and learning more when evaluating digital information*, Stanford History Education Group
- Valenza J. (2016), *Truth, truthiness, triangulation: A news literacy toolkit for a "post-truth" world*, New York, School Library Journal
- Caulfield, M. A. (2017). *Web Literacy for Students Fact-Checkers*. Pressbooks.
- Hartman-Caverly, S. (2018). *Learning Commons: Fake News: Evaluating Current Events Coverage: Evaluating News Information*. Learningcommons.dccc.edu; Delaware County Community College.
- <https://learningcommons.dccc.edu/fakenews/test>
- Khan, M. L., & Idris, I. K. (2019). *Recognize Misinformation and Verify Before Sharing: A Reasoned Action and Information Literacy Perspective*. Scripps College of Communication.
- Silverman, C., & al. (2019). *The Verification Handbook. An ultimate guideline on digital age sourcing for emergency coverage*. European Journalism Centre.
- Blue, J., Condell, J., & Lunney, T. (2018). *Digital footprints: Your unique identity*. University of Ulster.
- Büchi, M., Lutz, C., & Micheli, M. (2017). *Life Online: The Digital Footprint Gap*. Partnership for Progress on the Digital Divide 2017 International, San Diego, CA.
- Global Advisory Committee, & Criminal Intelligence Coordinating Council. (2016). *Understanding Digital Footprints. Steps to protect personal information (2016)*. GAC.
- James, C. (2014). *Disconnected: Youth, New Media, and the Ethics Gap*. The MIT Press.
- Live Science (2024). How AI companions are changing teenagers' behavior in surprising and sinister ways. <https://www.livescience.com/technology/artificial-intelligence/how-ai-companions-are-changing-teenagers-behavior-in-surprising-and-sinister-ways>
- Lee, A. et al. (2024). Artificial Companions and Emotional Disclosure in Youth: Risks and Patterns of Use. arXiv:2506.12605. <https://arxiv.org/abs/2506.12605>
- Nature (2024). Digital well-being and AI companionship: understanding adolescent use. [Accesibil prin baze de date academice]
- Osborne, N., & Connelly, L. (2015). *Managing your digital footprint: possible implications to teaching and learning*. European Conference on Social Media, Portugal.

GRUP DE LUCRU

Nume și prenume	Grad didactic/Titlu științific	Instituție de apartenență,
HALASZI MONICA	GRAD DIDACTIC I	COLEGIUL NAȚIONAL
RUS BIANCA	EXPERT EDUCAȚIE MEDIA	„LIVIU REBREANU”, BISTRIȚA
IAMȘEC CRISTINA	EXPERT EDUCAȚIE MEDIA	CENTRUL PENTRU JURNALISM INDEPENDENT
		CENTRUL PENTRU JURNALISM INDEPENDENT

CONSULTANȚI ȘTIINȚIFICI

Nume și prenume	Funcție/Titlu științific	Instituție de apartenență
DOLEAN DACIAN DARIUS	PROFESOR UNIVERSITAR DOCTOR	UNIVERSITATEA „BABEȘ-BOLYAI”, CLUJ-NAPOCA