Propunere de planificare anuală pentru programa școlară
pentru disciplina opțională

# ELEMENTE DE EDUCAȚIE MEDIA DIGITALĂ(2)

Clasa a VI-a

ÎNVĂȚĂMÂNT GIMNAZIAL

**Programă școlară pentru disciplină opțională aflată în oferta națională**

## 1. Proiectarea unității de învățare

Odată stabilit de către profesor parcursul educațional pe durata întregului an școlar prin planificarea anuală, un pas esențial este constituit de proiectarea unităților de învățare. Pentru disciplina *Elemente de educație media digitală*, recomandarea de a folosi acest instrument este cu atât mai importantă, cu cât demersul didactic presupune integrarea frecventă a produselor media în format digital, a activităților interactive online sau a altor resurse digitale. Prin utilizarea acestui instrument, profesorul poate inventaria cu atenție resursele media de care are nevoie pentru abordarea conținuturilor, în sprijinul dezvoltării competențelor specifice vizate și poate totodată să observe ce adaptări sunt necesare, atât cu privire la formatul resurselor, cât și cu privire la designul activităților de învățare sau de evaluare, în funcție de resursele tehnologice de care dispun școala și elevii cu care lucrează.

Pentru claritate în legătură cu proiectarea unei unități de învățare în domeniul educației media, în concordanță cu programa acestei discipline, Centrul pentru Jurnalism Independent oferă următorul exemplu, plecând de la prima unitate de învățare despre universul media:

**Proiectul unei unităţi de învăţare (exemplu)**

**Clasa/ Nr. Ore/săpt.: Clasa a VI-a, 1 oră/săpt.**
**Săptămâna/anul: 1-5, anul 2026**
**Disciplina: Elemente de educație media digitală**
**Unitatea de învăţare: 1. Universul media**
**Nr. ore alocate: 5**

| **Unitatea de învățare 1. Universul media** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Conţinuturi** | **Competenţe specifice** | **Activităţi de învăţare** | **Resurse** | **Evaluare** |
| detalieri de conţinut, cele necesare cuplării la baza proprie de cunoaştere a elevului | se trece numai numărul de ordine din programa şcolară | pot fi cele din programa şcolară nemodificate, modificate sau pot fi nou create de profesor | specificări de timp, de loc, forme de organizare a activităţii, metode didactice etc. | instrumente de evaluare |
| Evaluarea inițială (măsurarea nivelului inițial de cunoștințe și abilități ale elevilor, raportat global la conținuturile disciplinei) | - | - | 1 oră;<br>evaluare scrisă;<br>testul pentru măsurarea progresului cuprins în resursele CJI dedicate acestei discipline (25 de copii print color) | evaluare inițială |
| 1.1. Tipuri de media offline și online (Media și mass-media. Tipuri de conținuturi, suporturi, canale și platforme media și mass-media cu care interacționăm zilnic) | 1.1, 1.2 | discuție introductivă, de evocare, despre media;<br><br>vizionarea videoului suport;<br><br>exerciții de identificare a cuvintelor-cheie în videoul suport și de formulare a ideilor principale;<br><br>exerciții de identificare și diferențiere a tipurilor de media - în | 1 oră;<br>videoul despre mass-media creat de CJI (https://youtu.be/UkRyN_3cGDg?list=PLERxFGsMiLPFbM_e1RWq6CxsY2R9Pb_gZ);<br>activitatea online interactivă creată de CJI - ca temă pentru acasă ( https://educatiemedia.cji.ro/2023/11/30/o-scurta-aventura-in-padurea-media- | observarea sistematică a elevilor;<br>autoevaluare;<br>minitest interactiv (quiz) |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | clasă, dar și ca temă pentru acasă; | activitate-online-interactiva/);<br>manualul, ghidul profesorului, fișa de lucru;<br>quiz kahoot CJI despre media ( https://create.kahoot.it/details/15476f6e-4632-4dd5-a5d1-92b18f0b23b8) | |
| 1.2. Consumul activ/pasiv de media | 1.1, 1.2 | discuție introductivă, de evocare, despre consumul media;<br><br>vizionarea videoului suport;<br><br>exerciții de identificare a cuvintelor-cheie în videoul suport și de formulare a ideilor principale;<br><br>exerciții de identificare și diferențiere a tipului de consum media;<br><br>discuții ghidate cu privire la efectele consumului pasiv de media;<br><br>elaborarea unor fișe informative despre universul media și consumul media (activ/pasiv), valorificând experiențele proprii, ca temă pentru acasă;<br><br>consemnarea experienței de consum media într-un jurnal | 1 oră;<br>videoul despre mass-media creat de CJI (https://youtu.be/UkRyN_3cGDg?list=PLERxFGsMiLPFbM_e1RWq6CxsY2R9Pb_gZ);<br>activitatea online interactivă creată de CJI - ca temă pentru acasă ( https://educatiemedia.cji.ro/2023/11/30/o-scurta-aventura-in-padurea-media-activitate-online-interactiva/);<br>manualul, ghidul profesorului, fișa de lucru Fx2;<br>quiz kahoot CJI despre consumul media ( https://create.kahoot.it/share/consum-de-media-activ-sau-pasiv-profesori/85a6af93-23c4-4f0f-bca4-4d28ab07b346);<br>25 copii print ale fișei de jurnal media | observarea sistematică a elevilor;<br>autoevaluare;<br>minitest interactiv (quiz);<br>portofoliu: fișă informativă;<br>portofoliu: Jurnalul media |
| 1.3. Obiective ale transmiterii de informație (informare, educare, persuasiune și influențare, socializare și comunicare, divertisment, dezinformare) | 1.1, 1.2, 2.2 | discuție introductivă, de evocare, despre obiectivele transmiterii de informație;<br><br>exerciții de identificare a obiectivelor de transmitere a informațiilor și a | 1 oră;<br>produse media create cu diverse obiective (o știre, o reclamă, un produs media educațional etc.);<br>manualul, ghidul profesorului;<br>prezentare creată de CJI | observarea sistematică a elevilor;<br>autoevaluare;<br><br>evaluare sumativă |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | scopurilor mesajelor media;<br><br>exerciții de construire a unor mesaje și produse media pentru contexte de comunicare prestabilite;<br><br>exerciții de construire a unor mesaje și produse media pentru un obiectiv de transmitere a informației prestabilit<br><br>test de evaluare (15 minute) | (https://educatiemedia.cji.ro/wp-content/uploads/2025/04/Scopurile_Ghid-infuzare-clasa-a-IX-a-2024.pdf) | |
| 1.4. Evaluare | 1.1, 1.2, 2.2 | test de evaluare | 1 oră;<br><br>manualul, ghidul profesorului;<br>testul de evaluare sumativă pentru unitatea de învățare 1 (25 copii print) | evaluare sumativă |

## Strategii didactice

Într-un domeniu în continuă schimbare precum educația media digitală, strategiile didactice contribuie decisiv la procesul de formare a gândirii critice la elevi. 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 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 conceptelelor 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**[1], 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 cunoaștre 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 constante** 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 reașeza împreună conceptele care le-au rămas neclare, ori pe care le-au înțeles sau aplicat eronat.

**Exemplificarea unei lecții de educație media digitală:**
**https://educatiemedia.cji.ro/2023/11/27/deconstructia-de-mesaj-plan-de-lectie/**

[1] 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