



UNIUNEA EUROPEANĂ



Ministerul Educației - Proiect *Profesionalizarea carierei didactice - PROF*  
PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014 - 2020  
*POCU/904/6/25/Operațiune compozită OS 6.5, 6.6, cod SMIS 146587*

Anexa 1 la OME nr. 4.800/26.08.2022

**PROGRAMĂ ȘCOLARĂ**  
pentru disciplina opțională  
**EDUCAȚIE DIGITALĂ ȘI ABILITĂȚI MEDIA**  
**Curriculum la decizia școlii, nivel liceal**  
**Clasele IX-XII**

*Aprobată prin ordin al ministrului*  
*Nr. 4800/26.08.2022*

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru disciplina „Educație digitală și abilități media” reprezintă o ofertă educațională pentru curriculumul la decizia școlii, propusă la nivel național, adresată elevilor din învățământului liceal, de la toate filierele, profilurile și specializările din învățământul preuniversitar. Programa a fost dezvoltată cu un buget de timp de **1 oră/săptămână**, pe **durata unui an școlar**, incluzând un buget de timp de aproximativ 35 de ore pe an – o oră pe săptămână, însă structura cursului permite organizarea flexibilă a timpului de învățare. Prin elementele de fundamentare și prin modalitățile de structurare a competențelor digitale și a competenței de alfabetizare, oferta propusă aparține **zonei noilor educații și oferă soluții pentru câteva dintre provocările actuale ale sistemului educațional**, având ca efect dezvoltarea capacității elevilor de a evalua mesajele din punctul de vedere al credibilității și al validității, indiferent de sursa de comunicare. Educația digitală, așa cum este definită în documentele europene, implică dezvoltarea abilităților media și a competențelor critice de bază, precum abilitatea de a identifica conceptele-cheie din domeniul mass-media, de a face conexiuni între idei, de a pune întrebări pertinente, de a formula răspunsuri sau de a identifica erori logice și facilitează participarea responsabilă a tinerilor la interacțiunea cu mediul online, în condiții de siguranță și cu spirit etic.

Demersurile propuse prin actuala programă sunt concordante cu spiritul și cu recomandările cuprinse în documente naționale, europene și internaționale, astfel:

- Recomandării Consiliului Europei din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții;
- Comunicarea Comisiei Europene către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul economic și social european și Comitetul regiunilor privind *Planul de acțiune pentru educația digitală* {SWD(2018) 12 final}, Bruxelles, 17.1.2018 COM
- *Media and information literate citizens: think critically, click wisely!*, UNESCO

Programa disciplinei „Educație digitală și abilități media” are în vedere aplicarea modelului de **proiectare curriculară centrat pe competențe**. Centrându-se pe reperatele de acțiune stipulate în documentele menționate, disciplina opțională va contribui la dezvoltarea competențelor cheie necesare oricărei persoane, pe de o parte pentru o dezvoltare și împlinire personală, inserție profesională, incluziune socială și cetățenie activă, dezvoltare durabilă, stil de viață sănătos, iar pe de altă parte pentru a face față schimbărilor sociale, economice, culturale și informatice. Se are în vedere formarea unei personalități armonioase, în care să se îmbine optim autonomia, responsabilitatea, încrederea în sine și în ceilalți, echitatea, integritatea fizică și morală, creativitatea, deschiderea spre inovare, spre comunicare inter și intrapersonală, spre atitudini care să susțină dezvoltarea durabilă.

Parcursul programei de către elevii care studiază acest opțional conduce la formarea profilului absolventului de clasa a XII-a prin faptul că îi pune pe aceștia în situația de a participa responsabil și creativ la o diversitate de interacțiuni în contexte variate, inclusiv profesionale și sociale, prin respectarea unor convenții de comunicare, dar și în situația de a evalua critic și reflexiv impactul tehnologiilor de informare și comunicare asupra propriei învățări, a vieții individuale și a relațiilor sociale, în general. De asemenea, acest opțional conduce la formarea profilului de competențe media și informaționale a absolventului, a unor competențe de

comunicare ce asigură integrarea cu succes a acestora în viața socială și profesională, făcându-i consumatori avizați de produse media și producători responsabili de conținut.

Competențele-cheie formate la disciplina *Educație digitală și abilități media*, în principal, sunt:

- competențe de alfabetizare;
- competențe digitale;
- competențe personale, sociale și de a învăța să înveți;
- competențe cetățenești.

Principiile fundamentale care au orientat elaborarea programei sunt:

- principiul relevanței, competențele și conținuturile fiind corelate cu nevoile reale și imediate ale elevilor;
- principiul diversificării, strategiile, ofertele și situațiile de învățare sunt diversificate și adaptate grupului de elevi;
- principiul transferului, prin realizarea de conexiuni între textele abordate și viața cotidiană.

**Structura programei școlare** include, pe lângă Nota de prezentare, următoarele elemente: Competențe generale; Competențe specifice și exemple de activități de învățare; Conținuturi; Sugestii metodologice.

**Competențele generale** evidențiază achizițiile finale ale studiului disciplinei, având un grad ridicat de generalitate și complexitate și reflectând contribuția disciplinei la realizarea profilului de formare a absolventului.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale, reprezentând etape în formarea acestora.

**Exemplele de activități de învățare** sunt situații de învățare propuse pentru formarea competențelor specifice, având un statut de recomandare. Profesorii au libertatea de a crea propriile activități de învățare pentru a forma competențele propuse de programă.

**Conținuturile învățării** sunt mijloacele informaționale, valorice și practice prin care vor fi realizate competențele.

**Sugestiile metodologice** sunt recomandări menite să orienteze cadrul didactic în proiectarea și desfășurarea activității didactice, ținând cont de specificul disciplinei. Cadrul didactic este invitat să ia în considerare, în desfășurarea procesului de predare-învățare-evaluare, de caracteristicile elevilor cu care lucrează, de experiențele și mediul cultural al acestora.

*Lectura integrală și personalizată* a programei școlare și înțelegerea logicii interne a acesteia reprezintă condiții indispensabile necesare proiectării întregii activități didactice. Profesorii își pot concentra atenția în mod diferit asupra activităților de învățare și asupra practicilor didactice. Diversitatea situațiilor concrete face posibilă și necesară o diversitate de soluții didactice. Din această perspectivă, propunerile programei nu trebuie privite ca rețetare inflexibile. În planul activității didactice, echilibrul între diferite abordări și moduri de lucru trebuie să fie rezultatul proiectării didactice personale și al cooperării cu elevii fiecărei clase în parte. Programa școlară este astfel concepută, încât să încurajeze creativitatea didactică și adecvarea demersurilor didactice la particularitățile elevilor.

## Competențe generale

1. **Utilizarea responsabilă și etică a conținuturilor și resurselor media și a aplicațiilor digitale**
2. **Crearea și transmiterea conținuturilor media**
3. **Analiza critic-reflexivă a informației și conținuturilor din domeniul media, accesate, căutate și stocate.**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. *Utilizarea responsabilă și etică a conținuturilor și resurselor media și a aplicațiilor digitale*

### **1.1 Respectarea principiilor responsabilității sociale (libertatea de exprimare, libertatea presei, dreptul la imagine, la viață privată, drept de autor)**

- Exerciții de analiză și de interpretare a legislației specifice privind libertatea de exprimare, libertatea presei, dreptul la imagine și la viață privată, drepturile de autor (de exemplu, definițiile oferite de Art. 19 al Declarației Universale a Drepturilor Omului și Art. 10 din Convenția Europeană a Drepturilor Omului)
- Utilizarea pentru activități de analiză, de muncă individuală sau în grupe, respectiv de raportare și stocare a rezultatelor a unor resurse digitale de lucru (Padlet, Jambord etc.)

### **1.2 Aplicarea regulilor de explorare rațională a media pentru a avea un comportament adecvat și un consum mediatic echilibrat și pentru gestionarea responsabilă a propriei amprente digitale**

- Exerciții de autoevaluare a consumului media
- Jurnalul de consum media
- Exerciții vizând testarea siguranței în mediul on-line (de exemplu, prin valorificarea unor resurse digitale: <https://haveibeenpwned.com/>, <https://howsecureismypassword.net/>)
- Studii de caz vizând gestionarea amprente digitale (de exemplu, prin valorificarea unor resurse digitale: <https://www.vpnmentor.com/blog/what-does-google-know-about-you/>, <https://adssettings.google.com> etc.)

### **1.3 Recunoașterea paternității ideilor preluate prin intermediul comunicării în masă, prin respectarea drepturilor de autor și prin evitarea plagiatului**

- Exerciții de analiză a legislației specifice (de exemplu: legea nr. 8/1996 privind drepturile de autor și drepturile conexe (actualizată până în Aprilie 2011)



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

- Jocuri de rol și studii de caz privind respectarea drepturilor de autor (de exemplu: Ce înseamnă dreptul de autor și drepturile conexe, ce protejează acestea și sunt ele la fel peste tot în lume? Cine deține drepturi de autor și cum ajută drepturile de autor creatorii, titularii de drepturi, consumatorii, societatea, economia și cultura ca întreg? Beneficiez automat de protecția prin dreptul de autor dacă, de exemplu, fac o fotografie cu telefonul meu sau trebuie să îmi înregistrez opera pentru a beneficia de protecție? Ce presupune încălcarea drepturilor de autor? Pot avea probleme din cauza încălcării drepturilor de autor? Și dacă nu știam că încalc drepturile de autor? etc.)
- Utilizarea pentru activități de analiză, de muncă individuală sau în grupe, respectiv de raportare și stocare a rezultatelor a unor resurse digitale de lucru (Padlet, Jambord, Canva, VideoAnt etc.)

## 2. Crearea și transmiterea conținuturilor media

### 2.1. Utilizarea tehnicilor de bază de producere a mesajelor multimedia (structură, instrumente, difuziune, dinamică) și în elaborarea de conținuturi digitale și media de calitate

- Exerciții de realizare de conținut media (știri, interviuri, fotografii, materiale video sau audio), respectând principiile de producere a acestora
- Exerciții de reformulare a unor știri, respectând principiul piramidei inversate
- Exerciții de producere de conținut valid pe rețelele sociale
- Exerciții de autoevaluare a știrii produse
- Exerciții de realizare a unor produse media în care să primeze interesul public

### 2.2. Aplicarea regulilor de bază cu privire la exprimarea în spațiul public exerciții de identificare/aplicare a regulilor de bază cu privire la exprimarea în spațiul public, inclusiv online

- Exerciții de conștientizare a limitelor libertății de exprimare
- Exerciții de valorificare a contextului în construcția mesajelor media (moment, publicitate contextuală, canal de difuzare)

### 2.3 Înțelegerea influenței media, precum și a modalităților prin care publicul se raportează la media și decodifică mesajele acesteia

- Activități de discriminare între publicitate și propagandă
- Analiza unor produse media de tip reclamă
- Exerciții de identificare a limbajului persuasiunii în produsele media

### ***3. Analiza critic-reflexivă a informației și conținuturilor din domeniul media, accesate, căutate și stocate***

#### **3.1. Identificarea și accesarea surselor de încredere, verificând veridicitatea informațiilor**

- Joc de socializare-tipuri de dezinformare
- Studii de caz care presupun verificarea informațiilor
- Exerciții de tip vânătoarea de informații contrafăcute
- Exerciții de tip agenți pentru dezinformare
- Exerciții de identificare a camerelor de ecou și a bulelor informaționale

#### **3.2. Aplicarea metodelor de explorare și de exploatare a informației prin utilizarea motoarelor de căutare avansate și a tehnicilor specifice de receptare**

- Exerciții de identificare a biasurilor/prejudecăților
- Exerciții de identificare a comportamentelor deviate în spațiul online: cyberhondria și impulsivitate
- Exerciții de conștientizare a personalizării online, a amprentei digitale etc.

#### **3.3. Utilizarea instrumentelor specifice de navigare eficientă și a aplicațiilor în universul informațiilor media, în vederea identificării intenției de dezinformare**

- Exerciții de verificare a informației (căutarea verticală și căutarea orizontală)
- Analiza unui produs media
- Exerciții de discriminare dintre fapte și opinii vehiculate în media
- Exerciții de evaluare a calității unor aplicații

#### **3.4. Deconstrucția mesajelor media**

- Exerciții de identificare a cadrului deconstrucției mesajului media
- Analiza unor produse media prin aplicarea celor cinci concepte fundamentale ale educației media (autor, format, conținut, public, scop)

#### **3.5 Cunoașterea importanței mass-media și a furnizorilor de informație, inclusiv a legislației în domeniu**

- Realizarea discriminării între interesul public și interesul publicului
- Rezolvare unor quizz-uri despre importanța media și a furnizorilor de informație

#### **3.6. Detectarea mesajele dominate de stereotipuri, prejudecăți, discriminare, de reprezentările șablonate ale lumii înconjurătoare**

- Exerciții de identificare a stereotipurilor și prejudecăților vehiculate de produsele media
- Exerciții de identificare a tendințelor de discriminare din produsele media
- Realizarea unor anchete sau microcercetări pe tema reprezentărilor șablonate ale lumii înconjurătoare
- Joc de rol



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

### 3.7 Identificarea tehnicilor de manipulare sau de propagandă folosite de mass-media, construind alternative personale la mesajele receptate, ca modalitate de rezistență la manipulare

- Exerciții de identificare a diverselor tehnici de manipulare și de propagandă utilizate în produsele media, inclusiv din mediul digital
- Construirea unei strategii de rezistență la manipulare
- Exerciții de simulare
- Dezbateri pe tema manipulării și propagandei

#### Conținuturi ale învățării

Domenii de conținut		Conținuturi
I.	Mass-media și media. Mediul digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Noțiuni introductive</li> <li>• Mass-media și media</li> <li>• Mediul digital</li> </ul>
II.	Drepturile și responsabilitățile receptorului și creatorului de conținut	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libertatea de exprimare și limitele libertății de exprimare</li> <li>• Creatorul de conținut</li> <li>• Drepturile de autor</li> </ul>
III.	Deconstrucția mesajelor media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadrul de deconstrucție a mesajelor media</li> <li>• Limbajul persuasiunii</li> </ul>
IV.	Rolul mass-mediei/mediei în societate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De la informație la știre. Fapte și opinii</li> <li>• Publicitate</li> <li>• Propagandă</li> <li>• Contextul în mesajele media</li> </ul>
V.	Sistemul mass-media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemul mass-media</li> <li>• Rolul publicului</li> <li>• Agenda media</li> </ul>
VI.	Internet și rețele sociale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expunerea selectivă. Bulele informaționale și camerele de ecou</li> <li>• Personalizarea on-line (indexarea pe motoarele de căutare, cookies, rețele social, blog/vlog)</li> <li>• Amprenta digitală/identitatea digitală (componentele amprentei digitale; dezvoltarea unei amprente digitale pozitive)</li> <li>• Tipuri de comportamente deviante în spațiul online</li> </ul>
VII.	Dezinformarea	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipuri de dezinformare</li> <li>• Tehnici de verificare a informației (căutare verticală/laterală, indicatori ai credibilității) și a mesajelor fotografice și video</li> </ul>



## Sugestii metodologice

Programa oferă posibilitatea organizării flexibile a învățării într-un număr variabil de lecții. Scenariile didactice vor fi structurate după modelul: evocare (intrare în temă, actualizarea cunoștințelor), constituirea sensului (predarea-învățarea de noi cunoștințe), reflecție și extindere. Rolul central în procesul de predare-învățare îl are dezvoltarea competențelor-cheie vizate de prezenta programă.

Proiectarea activității didactice trebuie să fie precedată de lectura integrală a programei cursului opțional și de urmărirea logicii interne a acesteia. Textele/materiale selectate, în vederea dezvoltării competențelor generale vizate de prezenta programă, se recomandă a fi legate tematic de problematica abilităților media. Activitățile de învățare și strategiile de lucru propuse de către cadrele didactice trebuie să țină seama de experiența elevilor la această vârstă și să permită valorizarea pozitivă a acestora. Se recomandă ca în activitatea de predare-învățare a acestei discipline opționale să se utilizeze produse media disponibile pentru temele propuse, iar profesorii să urmeze și programul de formare continuă *Introducere în educația media*, derulate de Centrul de Jurnalism Independent sau programul de formare specific acestui CDS.

Se recomandă ca suporturile media selectate în vederea dezvoltării competențelor vizate de prezenta programă să fie legate de problematica lumii contemporane. Conținuturile vor fi selectate atât din media românească, cât și din universul media european și universal, inclusiv materiale concepute de Centrul pentru Jurnalism Independent pentru activități menite să dezvolte abilitățile media la elevi.

Se recomandă selecția unor conținuturi care pot ilustra tematici specifice: mass-media și media, mediul digital, drepturile și responsabilitățile receptorului și creatorului de conținut, rolul mass-mediei/mediei în societate, sistemul mass-media, Internetul și rețelele sociale, apps-uri, dezinformarea, propaganda și manipularea etc.

### Strategii didactice

Competențele specifice se formează prin activitățile de învățare, de aceea este importantă realizarea conexiunii între ceea ce se învață și scopul învățării. În centrul demersului didactic se va afla elevul, iar în cadrul activităților didactice se va pleca de la experiențele de viață ale acestuia, aplicându-se principiile învățării experiențiale.

Se va apela la:

- strategii inductive;
- strategii bazate pe învățarea prin descoperire;
- strategii de învățare problematizată;
- strategii care valorifică jocul de rol;
- strategii interactive.

### Aspecte privind evaluarea

Evaluarea se va realiza, de regulă, prin metode complementare (observarea sistematică a comportamentului și a atitudinii față de învățare, interviul, portofoliul, autoevaluarea, jurnalul de lectură, e-proiectul etc.) care permit evaluarea reacțiilor, a învățării și a comportamentului elevilor.



Profesorul va aborda suporturile media selectate din perspectivă transcuroriculară prin utilizarea metodelor interactive specifice dezvoltării gândirii critice, astfel încât să faciliteze înțelegerea universului media și a lumii contemporane, cu toate provocările ei.

## Bibliografie

- 1) \*\*\* *Media and information literate citizens: think critically, click wisely!*, UNESCO
- 2) \*\*\* *Recomandarea Consiliului privind competențele cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți* (2018/C 189/01) [Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (2018/C 189/01)] <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf000037706>
- 3) \*\*\* *Constituția României*. (1991). <https://www.constitutaromaniei.ro/>
- 4) \*\*\* Legea nr. 148/2000 privind publicitatea <http://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/23593>
- 5) \*\*\* Legea nr. 182 din 12 aprilie 2002 privind protecția informațiilor clasificate. (2002). <http://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/35209>
- 6) \*\*\* Legea nr. 196 din 13 mai 2003 (\*republicată\*) privind prevenirea și combaterea pornografiei\*. (2003). <http://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/43795>
- 7) \*\*\* Legea nr. 544 din 12 octombrie 2001 privind liberul acces la informațiile de interes public. (2001). <http://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/31413>
- 8) Aiken, M. (2016). *The Cyber Effect, psihologia comportamentului uman în mediul online*. Cyber Matrix Limited.
- 9) 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>
- Hatneanu, D. O. (2017). *Libertatea de exprimare în legislația românească*. Centrul pentru Jurnalism Independent. <https://www.cji.ro/wp-content/uploads/2014/01/Libertatea-de-exprimare-in-legislatia-romaneasca-Final-2.pdf>
- 10) Jolls, T. (2008). *Literacy for the 21st Century*. Center for Media Literacy.
- 11) Nedelcu, Anca, *Profilul de competențe ale cetățeanului educat media*, Centrul pentru Jurnalism Independent, 2021 <https://cji.ro/profilul-de-competente-ale-cetateanului-educat-media/>
- 12) Worsnop, C. M. (2012). *Media Literacy through Critical Thinking. Teachers materials*. University of Washington.