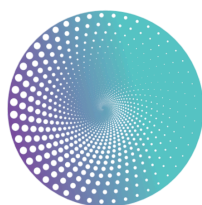




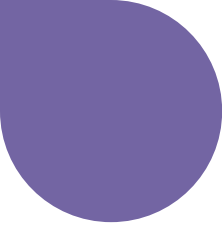
GHIDUL PROFESORULUI



Mediawise
TEACHER

mediawise.ro





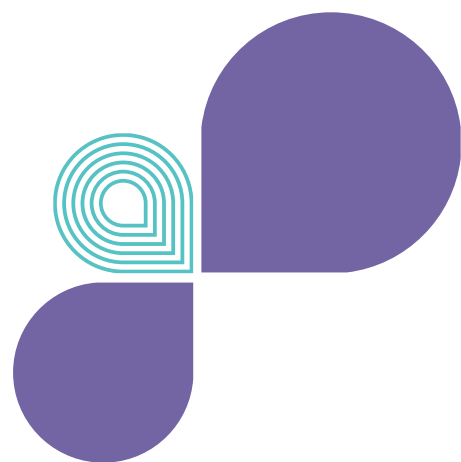
Autoare: **Adriana Mihai**

Feedback și editare ghid: **Nicoleta Fotiade**

Consultanță IA: **Bogdan Lungu** și **Bogdan Manolea**



mediawise.ro



Ghidul profesorului Mediawise

Bune practici în predarea educației media

Cuprins:

1. Ce înseamnă să fii suficient de pregătit să predai educație media?
 2. Ce ne facem cu inteligența artificială? Folosirea etică de către elevi și profesori
 - Ce poți face cu IA la clasă?
 - Scenarii de învățare recomandate pentru folosirea IA de tip ChatGPT
 - Cum gestionez folosirea neetică?
 3. Cum motivezi elevii?
 4. Cum gestionezi subiectele sensibile?
 - Strategii de includere a analizelor critice despre subiecte sensibile sau controversate
 5. Cum găsești studii de caz potrivite pentru educația media?
 6. Cum măsoară progresul în învățare?
 - Cum poți aplica modelul spiralei problematizării la o oră de educație media
 - Cartografierea și măsurarea competențelor de educație media
 - Modelul lui Buckingham pentru cartografierea și măsurarea competențelor media
 - Exemple de instrumente de evaluare în educație media
 - Pre- și post-test
 7. Poți face schimbări, dar nu singur/ă!
 - Mai mult decât educație media!
 - Bibliografie
- Template pentru realizarea Materialului de Predare

Cuvânt înainte.

Ce crezi, oare predai educație media deja?

Modelul Mediawise Teacher de educație media pornește de la premisa că o persoană care își exersează de la cele mai mici vârste capacitatea de a-și pune întrebări, de a-și argumenta alegerile și deciziile, de a fi empatică și de a se informa, va contribui semnificativ la creșterea culturii participative și civice în România. În același timp, ea va dezvolta o înțelegere mai bună a relației sale cu media tradiționale și digitale, cultivându-și astfel autonomia. Ne dorim ca tinerii să analizeze și să reflecteze asupra a ceea ce fac online din multiple perspective, ce includ conștientizarea drepturilor și responsabilităților digitale, participarea civică, sau formarea gusturilor, credințelor și preferințelor proprii.

Educația media în viziunea noastră, așadar, vizează formarea, exersarea și consolidarea unor competențe care nu numai că nu sunt limitate unei singure discipline, dar nici nu trebuie restrânse unui singur domeniu, pentru că ele sunt, prin natura lor, transdisciplinare. Disciplinele din aria curriculară Limbă și comunicare vizează competențe de formulare și oferire a opiniilor, de folosire a unor texte sursă pentru justificarea lor, de argumentare și analiză critică a textelor multimodale. Aria curriculară Om și societate educă elevii în aspectele importante ale cetățeniei democratice, vieții comunitare active și responsabile, exersând competențe precum spiritul de observație, disponibilitatea pentru dialog, conștientizarea identității personale și a celei de grup, acceptarea și valorizarea pozitivă a diversității sau raportarea critică la propria persoană și la fapte și evenimente din sfera socială. Științele exacte și ale naturii exersează abilitățile de folosire și recunoaștere a datelor despre realitatea obiectivă necesare identificării unor erori în informațiile pe care le întâlnesc adesea online, exersează gândirea formală, logică, și, împreună cu studiul tehnologiilor, învață elevii să ofere soluții la probleme și să participe activ și conștient la producția digitală. Artele formează și consolidează capacitatea tinerilor de a recepta, a produce și a analiza critic produsele vizuale sau multimedia.

Pe scurt, cel mai probabil ai introdus deja elemente de educație media la clasă, fără să fi folosit propriu-zis subiecte, produse sau tehnologii media în conținuturile sau metodele tale de predare. De aceea, programul de dezvoltare profesională în educație media și cultură digitală Mediawise Teacher se adresează tuturor profesorilor indiferent de disciplina pe care o predau. Credem cu tărie că mulți dintre profesorii români pot adăuga conținuturi și competențe specifice domeniului culturii media și digitale în activitatea lor la clasă. Poți fi unul/una dintre aceștia.

Cu acest ghid, ne propunem să-ți oferim un sprijin metodic adițional formării în educație media în programul Mediawise Teacher. Pentru asta, am identificat cele mai frecvente întrebări și probleme, care apar atunci când profesorii vor să desfășoare activități de educație media la clasă. Pe baza feedback-ului primit de la profesorii Mediawise (prin completarea mai multor chestionare pe parcursul derulării programului Mediawise Teacher și prin interacțiunea în sesiunile de mentorat față-în-față și online), dar și pe baza expertizei și documentării formatorilor Mediawise Society, îți oferim un set de bune practici și strategii menite să-ți ușureze și încurajeze activitățile de educație media în context școlar.

Pentru resurse educaționale, care să te susțină în demersul tău de introducere a educație media la clasă, vizitează platforma noastră www.mediawise.ro și accesează [Platforma Digitaliada](#), unde vei găsi și materiale de predare create de către profesorii Mediawise și participă în comunitate. Poți căuta și împărtăși idei de activități specifice la clasă în comunitatea Mediawise Teacher. Dacă vrei să propui în școala ta un opțional de educație media, te poți folosi și de programele școlare în vigoare din anul 2022, cum ar fi programa de [Cultură digitală](#) pentru gimnaziu, care vizează cultura pop și producția digitală, sau programa [Educație digitală și abilități media](#) pentru liceu.

Ghidul profesorului Mediawise

Bune practici în predarea educației media



1. Ce înseamnă să fii suficient de pregătit să predai educație media?

Pe scurt, depinde care e publicul tău țintă și cum definești „suficient de”. Există o distincție între formator în cultură și educație media și profesor care predă educația media. În primul caz, sunt necesare o documentare și experiență avansate în domeniul studiilor media și culturale, precum și competența și certificarea de a oferi formare profesională pentru adulți.

În al doilea caz, în care te afli tu, beneficiarul acestui ghid și probabil al programului Mediawise Teacher, formarea profesională din cadrul programului se adaugă la pregătirea psihopedagogică și de specialitate pe care le ai deja. Dacă ai participat la cursul nostru de formare (sau alte cursuri de formare în educație media) și ai beneficiat de mentorat din partea formatorilor Mediawise, nu te mai împiedică nimic să predai educație media. Nu e cu nimic diferit de alte competențe pe care le înveți pe parcursul carierei didactice în formări continue, pe care le fructifici apoi în activitatea ta.

Multe aspecte ne pot bloca atunci când vrem să încercăm ceva nou sau să ajungem unde ne dorim: sentimentul că nu suntem suficient de buni sau sindromul impostorului, lipsa sprijinului instituțional, lipsa de timp între toate responsabilitățile deja existente, sau percepția că inițiativa noastră necesită prea mult efort și nu suntem siguri de impactul pe care îl putem avea. Din păcate, cum bine știm, un profesor nu poate fi niciodată sigur de impactul pe care îl va avea. Prea mulți factori influențează procesul de învățare.

Ghidul de față îți va oferi câteva sugestii pentru evaluarea activităților tale pentru a verifica și consolida cunoștințele elevilor și pentru a-i motiva mai mult să învețe și să fie curioși.

Din experiența personală, însă, și a celor care reușesc să predea și educație media împreună cu specializarea lor, pot spune că sunt câteva ingrediente cheie care vor determina dacă și cât vei face asta:



Este nevoie de curaj să deschizi un drum, să riști uneori să ieși din zona de confort. Efortul dă roade atunci când surprinzi elevii cu subiectele și perspectivele educației media și deschizi discuțiile la probleme actuale din cultura lor. Timpul investit la început în învățare, documentare și pregătirea activităților va da roade pe termen mediu și lung. Progresiv, vei avea nevoie de mai puțin timp de pregătire și vei găsi tot mai multe oportunități de a include activități de educație media cu elevii tăi. Curiozitatea te va ține interesat(ă) de domeniu și vei găsi studii de caz și activități pe care vei vrea să le faci cu elevii.



Poate primul pas este să clarifici tu cu tine de ce vrei să predai educație media. Ce te motivează sau cu ce te ajută, fie că este vorba de motivații exterioare, cum ar fi cerințe instituționale sau îmbunătățirea relației pe care o ai cu elevii, fie că domeniul e în acord cu valorile și aspirațiile tale. Folosește testul [Set Your Motivation](#) al celor de la Media Education Lab care te ajută să reflectezi asupra propriilor motive pentru care vrei să faci educație media.

2. Ce ne facem cu inteligența artificială?

Folosirea etică de către elevi și profesori

Poate cea mai mare provocare actuală în activitatea profesorilor este folosirea la scară din ce în ce mai largă de către elevi a inteligenței artificiale generative (IA, în engleză, AI) în rezolvarea unor sarcini de lucru. Putem argumenta împotriva folosirii IA pentru că sistemele propagă cu ușurință stereotipuri, dezinformare, standardizare în gândire și în muncă (ApTI 2025), însă nu putem ignora că această tehnologie este deja răspândită și accesibilă în societate. De aceea, trebuie să învățăm să o folosim etic, spre beneficiul nostru și al elevilor noștri.

Problema este cum? Care sunt limitele și principiile care ar trebui să ghideze o folosire înțeleaptă a instrumentelor IA în educație? Nu avem toate răspunsurile la această întrebare, însă te putem ajuta să ai mai multă claritate în navigarea acestei provocări.

Ce poți face cu IA la clasă?

În primul rând, este important ca tu să cunoști termenii-cheie și să testezi puțin diferite instrumente IA pentru a vedea cum funcționează și a explora posibilitățile lor în educație, atât pentru tine ca profesor, cât și pentru elevi. Poți consulta periodic un glosar de termeni relevanți precum [acesta](#), care definește IA generativă ca fiind „o tehnologie care creează text, video, imagini sau cod, pe baza datelor introduse și a tiparelor pe care le identifică în acestea.” (Khan 2025) Deși ChatGPT este poate cel mai cunoscut, sunt numeroase aplicații IA pentru diferite domenii (vezi o listă cuprinzătoare [aici](#)). În scop didactic, este bine de știut că există aplicații:

Generatoare de text

(articole, eseuri, descrieri, feedback, conversații, etc.)

Generatoare de imagini

(editează imagini, generează ilustrații)

Generatoare de video

(transformă text sau imagini în videoclipuri):

Generatoare de audio

(produc efecte sonore, secvențe de vorbire)

Generatoare de cod (pentru programare)

ChatGPT Gemini Claude
Copilot perplexity

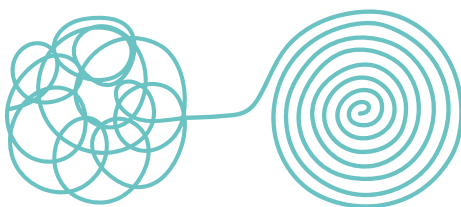
DALL-E Canva

PICTORY synthesisia

Suno boomy Speechify

Copilot replit

Un alt termen extrem de important pe care îl întâlnești, care descrie comenzile formulate în limbaj natural care activează IA în vederea producerii unor rezultate este cerința (în engleză, prompt). În psihopedagogia actuală, există o competență dedicată utilizării eficiente și creative a prompturilor, prompt literacy (Malloy & Gattupalli 2023) și un proces prin care utilizatorul optimizează și rafinează cerințele pentru rezultate specifice și personalizate numit prompt engineering. Pe scurt, motivul pentru care a devenit esențial ca profesorii să acorde atenție acestor cerințe este că ele reflectă, de fapt, aportul uman în aplicația IA - intenția, analiza continuă a rezultatelor generate de IA, feedback-ul, creativitatea sa. Claritatea intenției arată, spre exemplu, că elevul a înțeles bine sarcina de lucru sau că a putut formula singur nevoile pe care le are în vederea rezolvării unei probleme. Analiza rezultatelor pe care le obține necesită atenție, înțelegere a textului, identificarea posibilelor lacune sau erori, raportarea la sarcina inițială, toate acestea contribuind la dezvoltarea gândirii critice.



În educație, Crăciun, Grossec și Istrate (2024) oferă câteva exemple simple de prompturi pe care le poți exercita cu elevii în clasă, în activități de rezolvare a unei sarcini de lucru cu caracter ilustrativ, de autoevaluare sau de interevaluare, sau în **activitatea ta de pregătire a unei lecții**:

 „corectează gramatica: [paragraf]” sau „generează un final pentru următoarea poveste...” (pentru activități de scriere)

 „explică [un concept] în termeni simpli” sau „folosește o analogie pentru explicarea acestui concept” (pentru învățare, studiu individual)

 „generează un test cu itemi cu alegere multiplă pentru elevi [clasa, materia], care au studiat [unitatea, lecția, cartea]. Pentru fiecare item, indică răspunsul corect.” sau „generează o listă cu 5 tipuri de proiecte care pot fi folosite ca metode de evaluare pentru [subiectul, competența]” (pentru evaluare) Există câteva sfaturi și modele utile pentru structurarea unui prompt eficient, pe care le poți folosi în activitatea ta și pe care le poți prezenta elevilor. Este bine să fii cât mai direct și specific, să folosești un limbaj simplu, să clarifici incertitudinile și să simplifici sarcinile complexe spărgându-le în mai mulți pași simpli. Spre exemplu, modelul PARTS (Persona - rolul pe care îl adopți, Aim - obiectivul tău, Recipients - publicul căruia i te adresezi, Tema - contextul, tonul, stilul relevant și Structura - formatul dorit pentru rezultat) poate fi exercitat cu elevii în redactarea unor articole, email-uri, prezentări de proiecte sau eseuri. Mai multe criterii posibile și opțiuni de structurare sunt descrise de cei de la [Google](https://www.google.com/ai/prompt-engineering/).

În activități ce presupun documentarea sau producția unor texte scrise sau proiecte tematice, poți introduce atât exersarea cerințelor, cât și verificarea rezultatelor generate de IA. Oferă-le elevilor informații cu privire la limitările IA în generarea unor răspunsuri:

 Instrumentele AI precum ChatGPT (de Open AI), Copilot (de Microsoft), Claude (de Anthropic), Gemini (de Google DeepMind), LLaMA (de Meta) sau Perplexity.ai sunt modele lingvistice mari (Large Language Model – prescurtat LLM) care furnizează răspunsuri utilizatorilor pe baza informațiilor extrase din datele de antrenare, care pot fi de exemplu informații publicate pe Internet, cărți sau alte materiale scanate sau informații furnizate de utilizator. Perplexity.ai are și un motor de căutare construit și este deocamdată singurul care prioritizează sursele, însă pot fi uneori eronate și celelalte instrumente pot oferi sursele dacă le soliciți asta, însă indiferent de ce alegi, probabilitatea de a obține surse eronate nu este zero. Instrumentele sunt optimizate în permanență, însă fără a verifica și sursele folosite, riscul ca tu sau elevii să obțineți răspunsuri eronate sau greu de verificat este încă crescut (vezi Tabel 1 – făcut cu ChatGPT, pe care îl poți arăta și elevilor tăi). **Poți folosi exerciții de verificare a cunoștințelor, unde elevii trebuie să corecteze texte generate de IA, pentru că pentru a identifica posibilele erori, trebuie să știi răspunsul corect.**

 Uneori, instrumentele IA pot halucina (termen folosit pentru distorsiunile generate în răspunsurile IA) și inventa informații, mai ales în sarcini ce implică cercetarea unor date factuale și în imagini. Discută cu elevii tăi dacă merită să depună mai degrabă efortul verificării, corecturii sau dacă ar fi mai câștigați să urmeze metode mai tradiționale în documentarea lor și în producția creativă. **Puteți face împreună un tabel cu argumente pro și contra folosirii IA pentru anumite sarcini de lucru unde observi că tind să apeleze mai mult la algoritmi.** Ca activitate alternativă, profesorii împreună cu elevii pot folosi același prompt în mai multe platforme AI pentru a vedea diferențele de citare a surselor, de interpretare, de rezumare, de denaturare.

Scenarii de învățare recomandate pentru folosirea IA de tip ChatGPT

Diferite scenarii de învățare sunt recomandate pentru folosirea IA: atunci când conținuturile sunt foarte ușor de verificat sau create pe baza unor surse date de profesor sau când folosirea algoritmilor ușurează rezolvarea unor sarcini care nu implică originalitate sau exersarea unor competențe noi într-un timp scurt (Bender 2023).

Elevii pot folosi instrumentele IA ca parteneri de dialog, pentru găsirea unor explicații suplimentare pentru probleme cu care se confruntă la clasă, pentru brainstorming sau verificarea anumitor cunoștințe. Unul dintre avantajele principale ale folosirii IA de către elevi este învățarea personalizată, prin care pot obține imediat feedback pentru munca lor, fie că este vorba de învățarea unor cuvinte într-o limbă străină („cum spui [cuvânt/frază] în limba franceză?” sau „este corectă exprimarea [text] în context formal?”, etc) sau de verificarea în clasă a unui rezumat realizat ca sarcină de lucru („verifică dacă rezumatul textului disponibil [sursa] este corect și complet” sau „identifică ce pot îmbunătăți la rezumatul următor pentru a se încadra în cerința [text]”). IA poate fi un instrument util pentru evaluarea continuă, în verificarea unor sarcini de lucru obiective, de tipul problemelor la matematică sau informatică, însă fără a înlocui explicațiile tale. Indiferent de tipul de activitate este esențial să cântărești beneficiile și costurile folosirii IA, eventual, împreună cu elevii tăi. Efortul cognitiv al elevului și atenția sa în auto-evaluare, în identificarea unei greșeli sau în analiza unui raționament ar trebui exersate continuu, nu înlocuite de IA.

Poți exersa cu elevii analiza critică a cerințelor, editarea și evaluarea rezultatelor primite, pentru a le arăta cât de important este ca ei să fie conștienți de propriul obiectiv de învățare și de aportul de cunoștințe și competențe pe care ei ar trebui să-l aibă ca rezultatul învățării să fie unul satisfăcător. Într-o lecție de educație socială, spre exemplu, elevii pot crea prompturi cu diferite curiozități despre obiceiurile locale sau culturale și puteți evalua împreună dacă rezultatele primite oferă suficiente informații despre tradițiile respective sau dacă este nevoie să mai pună întrebări pentru a obține texte suficient de descriptive sau de detaliate. Le poți cere ca pe baza acelor descrieri să poată desena (sau genera o imagine reprezentativă) nunta sau tradiția aleasă, iar la final poți expune imaginile cele mai bune.

De asemenea, poți împărți o sarcină de lucru în mai mulți pași, pe care elevii să îi parcurgă parțial cu IA, parțial cu tine, pentru verificare și clarificare. La o oră de istorie, spre exemplu, îi poți instrui să îi ceară aplicației ChatGPT să listeze 10 motive pentru care otomanii nu au cucerit Țările Române. După ce au obținut lista, poți întreba elevii dacă sunt sau nu de acord, folosind cunoștințele prealabile, logica și cauzalitatea și poți clarifica aspectele care nu sunt înțelese. La final, îi poți ghida să ceară aplicației sursele folosite pentru generarea răspunsului și le poți arăta elevilor care sunt sursele credibile și care sunt posibil trunchiate, pătinoare, chiar propagandă. Astfel, elevii tăi vor vedea procesul documentării și evaluării corecte a informației generate de IA.

Urmărește publicațiile instituțiilor și organizațiilor cu rol în formarea continuă a profesorilor și dezvoltare curriculară în aria de specialitate pentru sugestii cu privire la introducerea IA în metodică predării. Există câteva proiecte care oferă planuri de lecție și activități despre IA, cum ar fi [The AI Education Project](#), pe care le poți integra la orele de dirigiență, de TIC, de educație digitală sau socială. British Council a realizat și făcut publice [10 scenarii](#) de învățare cu IA pe care le pot implementa profesorii de limba engleză. (British Council 2024)



Cum gestionez folosirea neetică?

Riscul cel mai ridicat de folosire a IA de către elevi este eroziunea încrederii. În primul rând, încrederea ta în elev și în abilitățile sale de a rezolva pe cont propriu sarcinile de lucru, în competențele sale. Dacă elevul plagiază folosindu-se de IA, tu nu poți evalua progresul real al învățării. Însă acest comportament nu este unul nou. Este doar mai ușor de adoptat și accesibil. Atât tu, școala ta și părinții trebuie să continuați să educați elevii despre valori precum onestitatea intelectuală și transparența și despre cum să citeze corect sursele pe care le folosesc în crearea conținuturilor.

Situație: Elevii au ca temă pentru acasă redactarea unui referat sau unui eseu pe o temă dată, o activitate care are ca obiectiv aplicarea unor cunoștințe noi. Când verifici tema, observi că o parte din ei au făcut eseul „prea corect” sau vezi că multe dintre ele seamănă ca structură, stil și conținut. După ce adresezi câteva întrebări să verifici dacă elevii și-au însușit cu adevărat cunoștințele, observi că ceea ce știu nu este și ceea ce apare scris, urmare tragi concluzia că au folosit exclusiv IA pentru rezolvarea sarcinii.

Răspuns: În funcție de obiectivele tale, ai câteva opțiuni. În situația dată, dacă nu ai ca obiectiv evaluarea, poți informa părinții asupra situației. Dacă obiectivul general este ca ei să-și însușească anumite informații și să cultive anumite competențe, vei verifica învățarea la evaluarea propriu-zisă. Este bine, însă, ca părinții să afle că procesul de învățare a fost întrerupt sau viciat. Evaluarea abilității de a redacta un eseu poate avea loc exclusiv în sala de clasă, în oră, pentru a putea controla mediul de lucru și a exclude accesul la tehnologie. În cazul în care elevii folosesc IA în evaluare, fără a li se cere explicit acest lucru de către profesor, ei pot fi sancționați ca pentru orice altă formă de plagiat sau copiat, conform regulamentului școlar.

În același timp, evaluarea poate fi transformată pentru a apela mai rar la sarcini specifice care pot fi rezolvate imediat cu IA sau pentru a integra IA în anumiți pași. Crăciun, Grosseck și Istrate (2024) vorbesc despre o regândire a evaluării în acest context:

EVITAREA IA

care presupune o întoarcere la evaluările tradiționale (sumative, lucru exclusiv în clasă, care însă poate afecta autenticitatea evaluării și beneficiile aduse de lucrul acasă, în ritmul și mediul elevului)

ADAPTAREA LA IA

care presupune adaptarea evaluărilor pentru a fi mai greu de rezolvat cu IA, lucru care însă poate fi temporar datorită evoluției rapide a IA și poate duce la inechități (unii elevi vor găsi mai repede soluții să folosească IA decât alții)

ADOPTAREA IA

o regândire completă a modului de evaluare pentru a integra IA. Această soluție este mai greu de implementat pentru că implică un efort suplimentar din partea profesorilor, dar și o evaluare academică și socială a riscurilor și beneficiilor IA în învățare.

În final, o serie de principii ale folosirii IA în mod etic de către profesori ar putea fi următoarele (British Council 2024):

1. **Oamenii vin pe primul loc:** este important ca tu și elevii tăi să vă păstrați puterea de decizie, creativitatea și competențele și să aveți o perspectivă informată și critică în folosirea IA. Informează elevii asupra efectelor utilizării continue a IA, care le poate încetini sau reduce capacitatea de a-și dezvolta intuiția, memoria și gândirea critică (Lee et. al 2025). La finalul acestei secțiuni, vei găsi câteva recomandări de articole și ghiduri despre IA pe care le poți consulta.

2. Respectă drepturile cu privire la proprietatea intelectuală și viața privată: protejează-ți datele și nu introduce material cu copyright sau informații personale în instrumente IA. Informează elevii despre opțiunea pe care o au în setările instrumentelor IA de a nu fi de acord cu folosirea datelor introduse de ei în antrenarea modelelor, ca să-și protejeze identitatea și viața privată.

3. Etică și conținut părtinitor: evaluează critic¹ conținuturile generate astfel încât să te asiguri că nu includ stereotipuri, text părtinitor sau discriminator. Verifică acuratețea și adecvarea la contextul pentru care va fi folosit. Instrumentele IA folosesc date publicate pe Internet pentru a-ți genera răspunsurile, aceste date fiind adesea fie limitate, fie părtinitoare, influențate de regiunea sau cultura unde au fost produse. Este important ca și tu, și elevii tăi să verificați răspunsurile și să analizați critic ce conțin, atât informational, cât și la nivel de discurs, perspectivă, context.

4. Fii transparent: atât tu, cât și elevii tăi ar trebui să spuneți unde și cu ce scop ați folosit IA. Menționează instrumentul folosit și versiunea/modelul. Multe instrumente IA pot crea voci, imagini și video în care imită sau copiază oameni reali. Folosește-te de posibilitățile tehnice în mod creativ și educativ, elevii tăi vor învăța cum să folosească IA pentru a experimenta ideile proprii și producții creative. Chiar dacă poate fi amuzant pentru elevi să creați materiale cu oameni faimoși, ai grijă la implicațiile etice și legale și învață și elevii să marcheze întotdeauna materialele ca fiind produse cu IA.

5. Respectă restricțiile de vârstă: verifică termenii și condițiile instrumentelor IA pe care le recomanzi elevilor. Unele nu permit înregistrarea persoanelor sub 13 ani sau necesită permisiunea părinților pentru folosire.

6. Cere sprijin: Folosește IA responsabil, ca să respecti siguranța, viața privată și folosirea etică și corectă. Apelează la persoane, instituții precum [Comisia Europeană](#) și [ANCOM](#) sau ONG-uri precum [Mediawise Society](#) și [Asociația pentru Tehnologie și Internet](#) care te pot ajuta atunci când ai nevoie de mai multe informații despre IA.

Recomandări de lecturi pe tema IA în educație:

- UNESCO (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693?locale=en>
- EU Artificial Intelligence Act (2024). <https://artificialintelligenceact.eu/the-act/>
- Furze, L. (2024). *Teaching AI Ethics: Practical Strategies for Discussing AI Ethics in K-12 and Tertiary Education*. Licență CC BY NC 4.0. National Science Foundation. US Department of Education. https://socialsci.libretexts.org/Bookshelves/Education_and_Professional_Development/Teaching_AI_Ethics%3A_Practical_Strategies_for_Discussing_AI_Ethics_in_K-12_and_Tertiary_Education_
- OECD (2025). *Empowering Learners for the Age of AI. An AI Literacy Framework for Primary and Secondary Education*. <https://ailiteracyframework.org/>

¹ Spre exemplu, prin metodele de evaluare recomandate pe platforma de educație media eMerge <https://project-emerge.eu/courses/planning-and-evaluating-media-education-activities/>

3. Cum motivezi elevii?

Folosirea în predare a materialelor care țin cont de interesele elevilor, de practicile media și conținuturilor preferate se dovedește a fi o modalitate utilă de a-i implica în reflecție și în discuții deschise sau în activități creative.



Este posibil să apară atitudini de jenă și timiditate în abordarea unor subiecte la ore, cum ar fi reprezentarea de gen, consumul lor media, cultura pop sau subiecte mai controversate precum cele socio-politice. Dar, dacă le oferi elevilor posibilitatea să poarte un dialog constructiv, poți observa că își asumă un rol de mediere în dezbateri într-o confruntare în care perspectiva celuilalt este ascultată și contează.

Consortiile proiectelor în care Mediawise Society a dezvoltat metode și resurse de educație media au preferat, de regulă, învățarea bazată pe scenarii ca principal instrument de lucru pentru profesori. Acest model, deoarece sprijină strategiile de învățare activă cum ar fi învățarea bazată pe probleme, pe cazuri și pe colaborare. Învățarea activă se bazează pe ideea că înțelegem pe deplin și dobândim cel mai bine cunoștințe atunci când sunt puse în context (Dewey 1938, Kolb 1984; Jonassen 1999, Hernandez-Serrano et al. 2022). Astfel de metode de predare și învățare presupun însă un anumit grad de efort din partea profesorului, dar și mai multă libertate de negociere a sensurilor în discuții.

În general, profesorii acționează mai mult ca facilitatori atunci când abordează învățarea bazată pe scenarii. Acordă-ți timp de pregătire și acordă-le elevilor timp pentru a reflecta și a crea. Poți începe prin a-i face pe elevi să se simtă confortabil cu activități introductive (de „spart gheața”) care îi vor familiariza în același timp cu problemele prezentate. Te poți folosi și de experiențele elevilor pentru a introduce sau analiza treptat concepte și idei care ar putea să nu le fie familiare. În acest fel, elevii se pot implica mai bine în diferitele activități și își pot însuși noile cunoștințe care le sunt prezentate.

Când predai scenariile de învățare, ai nevoie de elevi implicați, care elevii ar trebui să fie activi și să aibă un rol important în procesul de învățare. De exemplu, poți crea un mediu de învățare care să promoveze opțiunile elevilor. Faptul că elevii pot alege înseamnă că se simt încurajați să aibă un cuvânt de spus despre ce vor să învețe și cum. Le permite un anumit grad de autonomie pe traseul de învățare și posibilitatea de a alege din materialele și resursele prezentate. Puteți explora împreună ce își doresc să învețe și le poți extinde interesele.

²Teachers 4.0 Digital - <https://teachers4digitalage.eu/en/>, eMerge - [e-Media Education about Representations of Gender](https://emerge-eu.org/), Mind Over Media - [Analyzing Contemporary Propaganda](https://propaganda.mediaeducationlab.com/) - <https://propaganda.mediaeducationlab.com/>

Îți poți încuraja elevii să aleagă formatul proiectelor lor, să lucreze în ritmul propriu și să le oferi mentorat și facilitare. Activitățile care promovează comunicarea, munca în echipă, gândirea critică, rezolvarea de probleme sunt ideale pentru a spori implicarea elevilor.

Se pot folosi și videoclipuri, studii de caz, jocuri de rol și instrumente interactive precum Kahoot și Mentimeter. De exemplu, faza de experimentare din Italia în proiectul eMerge a arătat importanța implicării directe a elevilor în procesul de luare a deciziilor. Alegerea temelor, a materialelor, a metodologiilor și a instrumentelor de producție media de către elevi a făcut ca procesul să fie mai eficient. În România, conform evaluării generale a profesorilor din același proiect, elevii au colaborat, au fost mai deschiși la dezbateri și la discuții libere. Au fost receptivi și la materialele prezentate și interesați să dezbată subiecte controversate.

După cum probabil știi deja, feedback-ul constructiv este o strategie care poate crește încrederea elevilor în propriile forțe, și le poate spori motivația de a participa la activități și îi ajută să dezvolte abilități de viață. Scenariile de învățare eMerge încurajează spiritul critic constructiv, exersându-l împreună cu elevii. Totuși, este posibil ca unii dintre elevi să interpreteze feedback-ul profesorului sau al colegilor drept critică răuvoitoare și să devină defensivi. În acest caz, poți planifica o scurtă discuție despre feedback/critică constructivă și ce beneficii aduce. Poți insista asupra ideii de a descrie performanța și de a oferi îndrumări pentru îmbunătățire, fără a judeca.

După faza de experimentare a scenariilor de învățare din proiectul eMerge, o profesoară din România a observat că unul dintre obiectivele scenariului pe care l-a folosit la clasă a fost acela de a-i scoate pe tineri din zona de confort, de a exersa critica și feedback-ul. În timpul evaluării inter pares, la început, elevii au fost prea timizi să critice producțiile media ale colegilor (meme-urile care deconstruiau stereotipurile de gen întâlnite în cultura populară). Dar, treptat, cu sprijinul și încurajarea profesoarei lor, au reușit să-și evalueze reciproc producțiile media și să învețe din această experiență.

Conform unor evaluări ale fazei de experimentare, participarea activă a elevilor a implicat adesea discuții animate în care au fost povestite experiențe cu poziții diferite: uneori reflectau stereotipuri, alteori erau deschise în mod decisiv la dialog fără stereotipuri. Unii elevi au povestit experiențe legate de prieteni apropiați sau de familie, iar în comparația dintre colegi au apărut unele stări de jenă. Discuțiile, chiar dacă au fost animate, nu au dus niciodată la conflicte reale. Au fost mediate chiar de elevi. Cum s-a întâmplat medierea? a venit de la sine?

Implicarea elevilor în partea de creație digitală pentru a produce reprezentări media alternative se poate dovedi dificilă în absența competențelor creative digitale (ale elevului și/sau ale profesorului) sau din cauza accesului limitat la laboratorul de informatică. Discută cu elevii despre limitele lor și încearcă să ceri ajutorul altor colegi, profesori sau profesioniști. Ia în considerare că procesul creativ are nevoie de mai mult timp. De asemenea, poate vrei să abordezi problema drepturilor de autor pentru utilizarea imaginilor. Dacă simți că nu stăpânești subiectul suficient, poți încerca să inviți un profesionist pentru a vorbi despre asta.

4. Cum gestionezi subiectele sensibile?

Putem crede că e mai bine să evităm sau să ignorăm subiectele care pot duce la diferențe de opinii și de valori. Conflictele și tensiunile la clasă, însă, sunt parte din cursul firesc al unei societăți și al vieții democratice, iar ele nu pot avea o rezoluție dacă le ignorăm sau le suprimăm. Sunt, însă, necesare cel puțin două condiții pentru abordarea unor subiecte controversate, curente, care pot genera conflict sau pot fi considerate „politice”:

(1) un climat deschis în clasă în care elevii se simt liberi să-și exprime opiniile, chiar dacă acestea diferă de ale colegilor sau ale profesorului, în care sunt expuși de la bun început, în mod activ și intenționat la o pluralitate de perspective pe marginea subiectului.

(2) viziunea despre sala de clasă ca o mini-democrație, unde profesorul nu e partizan și nu deschide ușa unor îndoctrinări ideologice, ci este cât mai imparțial posibil și ajută elevii să își dezvolte abilitatea de a delibera (a-și exprima opinii, a evalua informații, a alege) pe marginea unor subiecte politice și sociale. Astfel, elevii învață prin practică ce este democrația și ce rol joacă mijloacele de informare și de comunicare în viața unui cetățean (Alstein 2019).

Strategii de includere a analizelor critice despre subiecte sensibile sau controversate

Cu cât ești mai pregătit/ă să gestionezi subiectele controversate cu elevii, cu atât vor deveni și ei mai pregătiți să le gestioneze în viața lor de zi cu zi, în familie, cu prietenii, în rețelele sociale și în dezbaterile pe care le vor avea pe termen lung. Fie că este vorba de subiecte sensibile social, politic sau chiar personal, abilitatea de a dezbate se cultivă în timp și este esențială pentru parcursul lor profesional și social.

Adresează direct diferențele. Informează elevii și normalizează diferențele de opinie, datorate diferitelor valori, credințe, contexte și ideologii care există social și pot exista și între ei.

Stabilește o structură clară. Este bine să poți avea mai mult control în gestionarea discuțiilor despre teme sensibile pentru a te asigura că sunt menținute obiectivele de învățare și că nu permiți divagarea prea mare într-un timp alocat limitat. Astfel elevii ar putea risca să rateze conceptele și competențele vizate de activitate sau lecție. Un set de reguli pentru o bună interacțiune poate fi stabilit împreună cu elevii. Propune, de exemplu, respectul reciproc, ascultarea și limitele discuției, cum ar fi interzicerea folosirii jignirilor sau discriminării, pentru a se simți cu toții în siguranță. Astfel, ei învață din practica la clasă și despre responsabilitățile care vin împreună cu libertatea de expresie.

Răspuns: E bine să evaluezi situația pe moment, să vezi, în primul rând, dacă elevii încalcă limitele stabilite de comun acord sau valorile generale educaționale. În al doilea rând, vezi dacă poți detensiona și transforma conflictul într-o discuție constructivă. Atrage atenția asupra remarcilor care încalcă limitele și, în funcție de timpul rămas la dispoziție și de disponibilitatea elevilor de a se întoarce la o discuție mai calmă, poți alege fie să închei discuția și să o reiei la următoarea întâlnire, fie să adresezi câteva întrebări deschise pentru a invita elevii să reflecteze asupra reacțiilor și emoțiilor, care pot afecta dezbateră și pentru a le oferi ocazia să fie ascultați.

Prioritizarea. În unele situații, pot exista la clasă elevi care sunt direct afectați de unele probleme sociale sau politice reprezentate în studiile de caz pe care le alegi. Înainte de a proiecta și desfășura o activitate, e util să te întrebi care sunt nevoile acelor elevi, siguranța (fizică și emoțională) fiind prima care trebuie asigurată. Altele pot fi: să se simtă ascultați și înțeleși, să se simtă susținuți, să se simtă acceptați, să simtă că părerea și experiența lor contează. Alege cu grijă studiile de caz, ținând cont de colectivul de elevi, și fii deschis/ă să adaptezi activitățile la nevoile lor.

Poți, totodată, să implici și părinții printr-o întâlnire, un atelier sau prin trimiterea unor scurte chestionare online pentru a cunoaște mai bine contextele personale și nevoile elevilor.

Cooptându-i în identificarea subiectelor de educație media, care merită analizate și dezbătute la clasă, ai șanse să obții un sprijin mai mare din partea lor.

5. Cum găsești studii de caz potrivite pentru educația media?

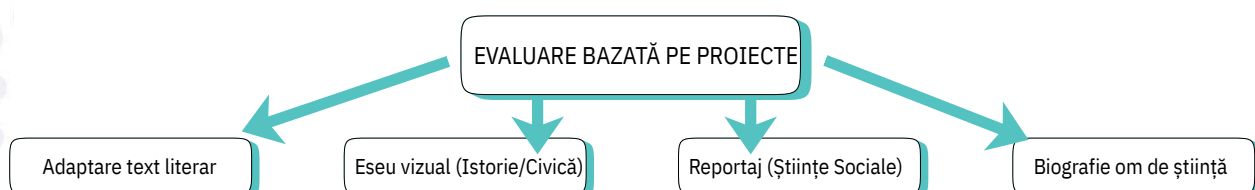
Nu trebuie să știi totul despre toate!



De multe ori, te poți întâlni cu situația în care consumul media al elevilor tăi este diferit de al tău. De exemplu, elevii de clasa a III-a și a IV-a folosesc preponderent YouTube, WhatsApp și Roblox (CJI, 2025). Se pare că elevii tăi de gimnaziu preferă WhatsApp, YouTube și TikTok, iar cei de liceu accesează cel mai frecvent Instagram, WhatsApp și TikTok. Categoria de vârstă este asociată adesea cu preferințe diferite în materie de consum cultural și media. Asta poate fi atât un avantaj în lucrul cu elevii pentru că ai parte de o mare varietate de resurse pe care le poți afla de la elevi, cât și o provocare: te poți familiariza cu conținuturi și practici foarte diferite de cele ale elevilor tăi, cu discursuri și grupuri sociale diferite, influencers și referințe culturale pe care noi, ca profesori, nu le cunoaștem sau nu le înțelegem. De multe ori, gusturile și obiceiurile lor culturale pot intra în conflict cu valorile personale sau generaționale sau cu consumul tău cultural, de aceea este nevoie de o curiozitate și o deschidere empatică față de elevii tăi pentru a comunica și învăța despre ele, pentru ca mai apoi să le poți folosi în activitățile tale.

Discută cu elevii tăi despre cultura lor media: Încearcă să-i implici în discuții deschise și să înveți unii de la alții. **Asigură-te că elevii înțeleg că sala de clasă este un spațiu deschis și sigur pentru a vorbi despre cultura media fără prejudecăți.** Folosește autoreflexia și detașarea de valori și gusturi proprii pentru a te deschide către nou și a-ți înțelege elevii. În același timp, încearcă să selectezi studii de caz care să te intereseze și pe tine, pentru a te simți confortabil cu subiectul pe care alegi să-l predai. Poți, de exemplu, să creezi topuri ale celor mai urmărite seriale, podcast-uri, conturi ale influencerilor și să dedici o activitate sau două premergătoare lecției construite de tine – de conversație, de prezentare în echipe, de analiză pe un fragment propus de elevi. Ai putea iniția o discuție despre „ce influenceri urmărim și de ce?” sau poți adresa câteva întrebări despre cele mai populare seriale și jocuri de tipul „cât timp petreci urmărind serialul?”, „ce te face să continui să urmărești?” (de ex., personajul principal, subiectul, atmosfera, curiozitatea, etc.) sau, dacă vrei, poți alege unul dintre produsele media din topul elevilor, îl poți urmări și tu, iar apoi poți crea câteva activități de analiză, folosind metodele învățate în programul Mediawise Teacher.

Spargе gheața: Dacă observi o reticență din partea lor în a împărtăși ce urmăresc și ce le place în cultura media și populară, fii tu prima/-ul care să folosească genuri media pop în predare și evaluare. De exemplu, poți folosi meme-uri, scurte videoclipuri amuzante sau parodice de pe YouTube sau de pe alte platforme, pe care să le folosești în predarea disciplinei tale. Astfel, le poți arăta elevilor tăi că nu judeci genurile media, ci că dimpotrivă, le vezi și tu valoarea – fie de divertisment, fie de informare, de comentariu critic sau de construire a unei identități online în rețeaua lor socială.



Oferă-le autonomie: Le poți oferi elevilor posibilitatea de a avea mai mult control asupra propriului proces de învățare, incluzând alegerea unor resurse sau studii de caz pe care să le discutați la clasă și a proiectelor pe care să le producă. În funcție de disponibilitate și timp, poți folosi metoda clasei inversate și învățarea bazată pe proiect pentru a îi lăsa pe ei să se documenteze acasă și să prezinte anumite teme și conținuturi din programă, așa cum sunt reprezentate în cultura lor media: în jocuri video, filme, seriale, muzică, în rețelele de socializare. Spre exemplu, în predarea noțiunilor de vocabular, context, narațiune, perspectivă subiectivă sau obiectivă sau de gen cultural, elevii pot alege să prezinte în 5-10 minute cum se regăsesc aceste concepte în jocurile lor video preferate.

Dacă predai informatică sau TIC, elevii pot explica ce baze de date sunt folosite pentru site-urile lor preferate, ce este o rețea și un algoritm investigând în prealabil cum sunt construite rețelele sociale, pe care le accesează cel mai des. Le poți sugera, de asemenea, să facă lecții demo pentru colegii lor despre cum să folosească programe de editare foto sau video sau cum să verifice conținuturile generate de IA, urmate de discuții ghidate de profesor despre drepturile de autor pentru utilizarea imaginilor și citarea sursei.

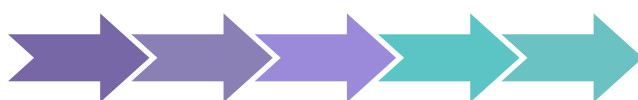
6. Cum măsoară progresul în învățare?

Ca profesor în programul Mediawise Teacher, ai acces la metode și instrumente de evaluare a competențelor media atât de la cursurile din program, cât și din comunitatea formată unde împărtășim cele mai relevante resurse care au fost publicate și validate de experți din domeniu.

A dezvolta competențe media (prin educație media) înseamnă a dezvolta o înțelegere critică a felului cum funcționează media în tot ansamblul lor și a le utiliza mai responsabil, dat fiind rolul activ al acestora în dezvoltarea unei societăți democratice, pluraliste și conectate. Această unitate oferă un cadru teoretic pentru cartografierea și măsurarea competențelor media (care includ și competențe necesare în mediul digital) și pentru dezvoltarea instrumentelor și metodelor de evaluare și testare. De asemenea, oferă câteva exemple/exerciții practice.

Orice încercare de a construi o hartă pentru evaluarea și testarea educației media ar trebui să pornească de la modelul de învățare și predare pe care l-ai învățat la cursul de formare în educație media Mediawise Teacher. Vă recomandăm modelul dezvoltat de profesorul brazilian Paulo Freire - *spirala problematizării*³ (1970, 1973) pe baza căruia s-au dezvoltat majoritatea modelelor contemporane de educație media, inclusiv cel folosit în programul Mediawise Teacher.

Potrivit acestuia, subiectele sau conceptele complexe trebuie împărțite în cinci etape de învățare pe termen scurt, etape care stimulează diferite procese cognitive și afective și care ne sporesc capacitatea de a dezvolta noi cunoștințe din experiența trecută și, prin urmare, de a trece la acțiune. Dacă folosești acest model pentru a concepe planurile de lecții pentru educație media și procedurile de evaluare, vei avea o structură puternică pentru a transforma atât învățarea, cât și predarea.



Cum poți aplica modelul spiralei problematizării la o oră de educație media

Etapa 1: Începe cu experiențele și cunoașterea elevilor (tematizarea)

Elevii participă la o activitate care duce la observarea experiențelor personale pentru descoperirea unor posibile informații care i-ar putea determina să exclaimă „Oh! Nu m-am gândit niciodată la asta înainte”. De exemplu, ei ar putea încerca să afle dacă există asemănări între familia lor și cea prezentată în reclamele tradiționale de la Barilla; de asemenea, ar putea ține un jurnal media timp de o zi, de când se trezesc până când se duc la culcare, pentru a conștientiza cu cât de multe media diferite interacționează în viața de zi cu zi și de ce. Profesorii din programul Mediawise Teacher pot folosi fișa de lucru dezvoltată pentru această activitate - jurnal de consum media.

³ „Problem-posing method”

Etapa 2. Identifică și analizează tipare (codificarea)

Elevii au timp să analizeze media în funcție de cele 6 concepte sau „dimensiuni” cheie ale educației media identificate în [modulul 1](#), unitatea 1 a cursului eMerge, disponibil gratuit în format asincron: categorii, producători, public, tehnologii, limbaje și reprezentări. De exemplu, ar putea pune întrebări de genul:



- Cum ne influențează unghiul de filmare în ceea ce simțim față produsul căruia i se face reclamă?
- Ce diferență ar fi fost dacă fata din reclamă ar fi purtat un palton în loc de costum de baie?
- Ce știm despre un personaj judecând după rochia, machiajul și bijuteriile sale?
- Cum contribuie muzica la starea de spirit a poveștii spuse?
- Ce știm despre proprietarul acestei caricaturi?

Etapa 3. Aduăgă teorie și informații noi pentru a reflecta asupra tiparelor identificate (decodificarea și dialogul critic)

Cea de-a treia etapă provoacă elevii la o reflecție mai profundă, aceștia încercând să situeze ceea ce au aflat în etapele anterioare la un nivel mai larg. În funcție de problemele abordate, ei pot lua în considerare tradițiile filosofice sau culturale, valorile etice, justiția socială sau principiile democratice, care pot fi adoptate ca ghiduri pentru luarea deciziilor individuale și colective. De exemplu, elevii ar putea pune întrebări de genul:



- Este corect ca emisiunile de știri să intervieveze doar reprezentanți ai guvernului?
- Cum sunt neglijate drepturile cetățenilor în anumite reprezentări media?
- Care este rolul autorității independente care operează în sistemul media din țara mea?
- Cum condiționează interesele comerciale conținutul media?
- Care sunt consecințele condiționării producției media de interesele comerciale?
- Care sunt alte moduri în care un *erou de acțiune* ar fi putut rezolva problema? Nu am fi putut avea o eroină de acțiune?

Etapa 4. Exersează noi abilități în mod creativ și pregătește planul de acțiune (praxis - acțiunea)

Etapele patru și cinci le oferă elevilor posibilitatea de a-și formula ideile de acțiune creativă și de a le face vizibile în domeniul public. Este momentul în care ei fac apel la acțiune, când „învață prin practică”, individual și colectiv. Totuși, este important să reținem că acțiunea nu implică neapărat utilizarea de tehnologii sofisticate sau de expertiză profesională. De fapt, cele mai durabile acțiuni sunt adesea activități simple care simbolizează o conștientizare internă sporită.

Etapa 5. Dă mai departe ceea ce ai învățat (praxis - reflectarea)

Câteva exemple de practică:

- după ce au analizat și au reflectat asupra discursului instigator la ură pe rețelele de socializare, elevii ar putea scrie un „Decalog pentru o comunicare bună” pe care să-l afișeze la avizierul din holul școlii și pe site-ul școlii pentru a fi citit de toată lumea.
- ar putea crea un blog pentru a-și împărtăși explorările, perspectivele și reflecțiile cu privire la stereotipurile feminine din filmele Disney, jocurile video, muzica pop etc.
- ar putea scrie despre tehnicile de persuasiune (vezi câteva dintre ele și în analiza [propagandei contemporane](#)) pe care le folosesc companiile de jucării pentru a înregistra vânzări prin intermediul produselor comerciale din desene animate
- alți elevi, preocupați de cazurile recente de hărțuire cibernetică din școala lor, ar putea intervieva profesori, părinți, elevi și experți pentru a împărtăși diferite perspective și pentru a găsi soluții.

În mod evident, toate aceste acțiuni implică interacțiunea și colaborarea cu colegii de clasă și cu alte persoane, circularea ideilor și cooperarea în vederea identificării problemelor și soluțiilor, precum și crearea de produse media și diseminarea acestora.

Cartografierea și măsurarea competențelor de educație media



Ca în cazul oricărei materii, și în educația media evaluarea muncii elevului și măsurarea competențelor sale ca rezultat al muncii sale sunt importante. Feedback-ul periodic legat de progresul lor (și auto-evaluarea) ar trebui să-i ajute să se simtă mai responsabili față de procesul lor de învățare.

Însă, uneori profesorilor li se pare mai dificil să creeze instrumente de evaluare pentru educația media decât pentru orice alte materii. Poate pentru că simt că le lipsesc cunoștințele tehnice pentru a evalua producția media a elevilor (spre exemplu, evaluarea calității unui montaj video, a unui cadru foto, etc.), aceasta fiind esențială pentru învățare. Poate pentru că nu știu clar la ce fel de competențe trebuie să ajungă elevii lor și, prin urmare, tipul de întrebări ce trebuie adresate și abordate în activitățile de la clasă. Deseori, consecința este o singură evaluare, aceea a *producției* media finale a elevilor. *Procesul* este adesea slab evaluat sau documentat. Mai mult, cum evaluăm, de fapt, producțiile media ale elevilor, cum ar fi un clip video, de exemplu, dacă nu suntem profesioniști media? Așa cum argumentează și prof. David Buckingham, „comparația cu munca „profesioniștilor” sau „juriile de experți” ca la un festival de film este inadecvată și derutantă” (Buckingham, 2003, p. 200) pentru că pot diferi criteriile de evaluare în funcție de publicul țintă și scopul producției.

Așadar, pentru a crea planuri de evaluare și testare obiective, cuprinzătoare și cu sens pentru competențele de educație media, trebuie să ne gândim la doi pași importanți:

1. definirea cadrului de competențe media pe care estimezi că elevii tăi ar trebui să-l atingă, încercând pe cât posibil să găsești conexiuni cu cadrele de competențe abordate în alte discipline ale programei.
2. crearea instrumentelor de evaluare ce îți vor permite evaluarea muncii elevilor în mod cât mai elocvent, așteptările tale fiindu-le comunicate cât mai clar.

Modelul lui Buckingham pentru cartografierea și măsurarea competențelor media

Pentru a dezvolta un plan consecvent de evaluare, mai întâi e nevoie să definești cadrul competențelor pe care urmărești să le formezi și evaluezi. Conform unei definiții mult răspândite, competențele media se referă la „abilitățile de accesa media, de a înțelege și evalua critic diferitele aspecte ale media și ale conținutului media și de a crea comunicări într-o varietate de contexte” (Comisia Europeană, 2009), la care se adaugă și reflectarea asupra impactului media asupra vieții de zi cu zi și acțiunea individuală sau colaborativă facilitată de sau desfășurată în noile media (Renee Hobbs 2010, 2025).

Pornind de la această definiție, poți folosi modelul lui David Buckingham pentru cartografierea și măsurarea competențelor media în urma cărora poți crea propriile instrumente și proceduri pentru evaluare și măsurare.

Odată ce ai stabilit competențele pe care dorești să le dezvolti, trebuie să evaluezi nivelul de realizare a acestora de către elevii tăi. Într-un set de norme, poți adopta două metode prin care să evaluezi nivelul la care se află elevii: cantitativă sau calitativă, unde scala normelor va include un nivel 4 pentru „Foarte competent”, un nivel 3 pentru „Competent”, un nivel 2 pentru „Parțial competent”, un nivel 1 pentru „Insuficient”.

Vei crea apoi instrumente de evaluare formativă și sumativă pentru a măsura cunoștințele și abilitățile învățate de elevi. Formularele de autoevaluare/evaluare între colegi, reflecțiile despre învățare, probele de scriere, grilele de observație, listele de verificare, normele etc. sunt toate instrumente posibile, pe care le poți utiliza. Să vedem câteva dintre ele în detaliu și cum s-ar putea aplica la activitatea de educație media.

Exemple de instrumente de evaluare în educație media

Dacă vrei, de exemplu, să îi înveți pe elevii tăi din ciclul primar sau gimnazial despre diferențele estetice dintre varii forme sau canale media, te poți inspira din planul de lecție creat de Mediasmarts „[Fiecare mediu are estetica sa unică](#)”.



Evaluarea constă într-un exercițiu practic, în care elevii trebuie să lucreze împreună pentru a concepe un mesaj de interes public (de exemplu, „Traversează numai după ce te asiguri în ambele sensuri, pe la trecerile de pietoni”, „Aruncă deșeurile la coșul potrivit. Schimbările mici fac diferențe mari pentru planetă”, sau alte îndemnuri pe care le cunosc și înțeleg), pe care trebuie să decidă unde să-l distribuie: la TV, în social media, pe o anumită platformă, în afișe tipărite? Pe baza unor exemple de mesaje de interes public în diferite forme pe care le puteți discuta inițial împreună, elevii învață să identifice avantajele și dezavantajele folosirii unui mijloc pentru un scop dat. Prin exercițiul practic, tu poți vedea dacă ei își pun întrebările corecte atunci când trebuie să aleagă cel mai bun mediu, îi poți ghida să se documenteze sau să afle de la alți colegi care sunt posibilitățile unor medii pe care poate nu le cunosc așa de bine și poți evalua atât cantitativ cunoștințele de bază, cât și calitativ aspectele ce țin de adaptarea unui mesaj la estetica unui mijloc de informare.

Dacă ne raportăm la modelul lui Freire, cele 5 etape ale lecției ar fi:

1. Folosești experiențele și cunoașterea elevilor - prin câteva exemple de mesaje de interes public, elevii vor putea identifica temele mesajelor (sănătate, protecția mediului, siguranță, etc.). Puteți discuta despre alte sfaturi utile pe care ei le-au mai primit, care merită cunoscute, sau îi poți întreba ce mesaje ar mai avea ei de transmis societății, adulților, pentru o lume, o țară sau un oraș mai curate, mai corecte, mai frumoase, etc.
2. Identifică și analizează tipare - în a doua etapă, analizează împreună cu elevii tiparul acestor mesaje, mai exact cum sunt formulate, cât de concise sunt, formele în care apar - doar text sau și imagini sau video, unde sunt publicate și care ar putea fi publicul țintă în funcție de mediul unde apar.
3. Adaugă informații pentru a reflecta asupra tiparelor identificate - poți folosi materiale auxiliare cu informații sau video-uri interactive despre diferențele estetice dintre formele media, pe baza cărora îi inviți elevii să reflecteze la câteva întrebări, precum: cum influențează mediul ales experiența publicului? care este scopul mesajului? Ce avantaje are un mediu în detrimentul altuia pentru a transmite mesajul eficient și convingător?
4. Pregătește planul de acțiune - organizează elevii în echipe și spune-le să își aleagă un mesaj de interes public pe care ar vrea să îl comunice cu ajutorul mijloacelor media (tradiționale sau digitale). Invită-i să facă o listă cu mijloacele pe care le știu și să scrie în dreptul fiecăruia avantajele și dezavantajele folosirii pentru a transmite mesajul lor.

5. Dă mai departe ceea ce ai învățat - fiecare echipă prezintă mesajul conceput și mediul ales de distribuție, enumerând avantajele acestuia (context, public țintă, costuri, estetică, orice aspect relevant). Etapele 4 și 5 sunt atât aplicații creative, cât și evaluarea elevilor în care tu poți vedea care sunt cunoștințele lor și măsura în care au înțeles diferențele estetice ale formelor media.

Al doilea exemplu care poate fi folosit atât cu elevii din ciclul primar, cât și cu cei din gimnaziu și liceu este un set de norme cu măsuri cantitative și calitative, elaborat de Mediasmarts, pentru a evalua învățarea despre reprezentare în jocurile video. Folosind un tip de producție media pe care elevii de toate vârstele îl apreciază, poți integra cunoștințele lor prealabile și noile competențe analitice și creative dezvoltate în planul de lecție cu titlul „**Persoana întâi**”. Elevii învață despre conceptul de stereotip, despre estetica și genurile jocurilor video și implicațiile lor comerciale, precum și despre efectele reprezentărilor stereotipice în jocuri. Ca activitate creativă finală, li se cere să elaboreze un concept pentru un joc alternativ, simulând scopul, structura, personajele, provocările despre stereotipuri și setările jocului. În fișa de lucru a temei, obiectivele de învățare sunt clar precizate, astfel încât elevii să știe de la bun început cum să își elaboreze lucrarea. Conceptele de jocuri propuse vor fi evaluate atât calitativ, cât și cantitativ cu privire la:

Cunoștințele și înțelegerea de către aceștia a problemelor de diversitate în jocurile video, precum și a genurilor de jocuri video (evaluare calitativă)

Abilitățile lor de cercetare și analiză legate de două aspecte specifice: a) modalitățile de reprezentare a diversității; b) modul în care presiunile comerciale și caracteristicile mediului/genului influențează producția (evaluare calitativă și cantitativă).

Aplicarea de către aceștia a competențelor și cunoștințelor legate de utilizarea elementelor de gen și modul în care acestea sunt folosite pentru a comunica înțelegerea și analiza elevilor (evaluare calitativă și cantitativă).

Pre- și post-test

La fel ca seturile de norme, pre-testele și post-testele sunt metode tradiționale de măsurare a învățării. Scopul unui pre-test este de a evalua cunoștințele, atitudinile, înțelegerea prealabilă ale elevilor legate de obiectivele de educația media înainte de instruire și de a oferi o bază de referință pentru o mai bună planificare a activităților educaționale. Cunoștințele anterioare pot fi evaluate și în moduri mai puțin structurate, cum ar fi discuțiile de tip brainstorming. Post-testul determină dacă elevii și-au îmbunătățit înțelegerea și aplicarea conceptelor fundamentale ale educației media ca urmare a activităților analitice și creative incluse în planul de lecție.

Setul de întrebări ar putea viza:

1. Cunoașterea media de către elevi și a modului în care acestea construiesc realitatea: reclamele arată întotdeauna oamenii și lucrurile așa cum sunt în viața reală?
2. Capacitatea elevilor de a aplica conceptele de educație media la diferite tipuri de conținuturi. De exemplu: cine este publicul țintă în cazul acestui desen animat? publicul fiind aici conceptul de educație media evaluat.
3. Înțelegerea sistemelor prin care sunt construite și transmise mesajele media. De exemplu: Programele de televiziune par a fi gratuite, dar cine plătește în cele din urmă pentru ele? Cum obțin profit posturile radio-TV comerciale? Care este diferența față de postul public de televiziune?
4. Înțelegerea de către elevi a propriei relații cu media și a modului în care acestea îi influențează viața. De exemplu: cât de important este pentru mine să port ceea ce îmi sugerează influencer-ul meu preferat din social media?

Includerea acestui set de întrebări asigură măsurarea atât a cunoștințelor de conținut, cât și a competențelor de proces. Poți păstra rezultatele pre-testelor (sau ale discuțiilor de tip brainstorming) pentru a le compara cu cele ale post- testelor pentru a evalua progresul elevilor.

Un alt exemplu de instrument de autoevaluare sunt grilele elaborate de Maria Ranieri în setul de instrumente [Digital and Media Literacy Education](#) (2013). Una dintre unitățile din setul de instrumente se referă la aspecte legate de confidențialitate. Într-o activitate, elevii trebuie să creeze un glosar de termeni și apoi să-și autoevalueze învățarea cu ajutorul unei grile.

Într-o altă activitate, ei trebuie să-și autoevalueze crearea unui ghid de confidențialitate online pentru utilizatori. Toate activitățile includ lucrul în grup, astfel că adaptarea acestor grile pentru a fi evaluate între colegi este posibilă.

Nu în ultimul rând, cei de la *e-Media Education Lab* pun la dispoziția profesorilor un [toolkit](#) cu diferite instrumente de evaluare, dintre care cele care măsoară competențele în educația media sunt împărțite în trei tipuri: analiză sistematică, clasificări sau comparații. Ele folosesc atât itemi deschiși, subiectivi de tipul întrebărilor deschise, cât și întrebări specifice pe care le poți adapta în funcție de nevoi.

7. Poți face schimbări, dar nu singur/ă!

E mai bine să ai sprijinul colegilor și al școlii. Ideală ar fi o abordare la nivelul întregii școli care să implice părinții - explicându-le în mod clar de ce școala consideră că este important să li se predea elevilor educație media. De obicei, astfel de activități nu sunt planificate în programa școlară și este nevoie de sprijin instituțional. Sprijinul ar putea veni sub forme diverse. O politică a școlii care să încurajeze colaborarea profesorilor. De exemplu, în cazul în care profesorul nu deține abilități și cunoștințe de creație digitală, este recomandabil să colaboreze cu o persoană din școală care poate ajuta în acest sens.

Ajutorul și sprijinul ONG-urilor pentru a vă pregăti să predați despre anumite teme mai complexe ar fi o modalitate bună de a merge mai departe. De exemplu, te poți adresa Asociației pentru Tehnologie și Internet pentru drepturi și responsabilități online, sau organizațiilor din [Coaliția pentru Egalitate de Gen](#) despre stereotipuri de gen în media.

Sprijinul bibliotecarului școlar și/sau al profesorului documentarist. Bibliotecarul școlii te poate ajuta în selectarea resurselor educaționale sau poate oferi spațiu suplimentar pentru activități practice cum ar fi expoziții ale producărilor media ale elevilor și întâlniri de evaluare între colegi și dezbateri între elevi din diferite clase. Profesorului documentarist, care coordonează Centrul de Documentare și Informare (CDI) din cadrul școlii, poate lua acest rol cu condiția să fi trecut printr-un curs de formare pentru predarea educației media la clasă.

Încearcă să eviți perioadele aglomerate din programul școlar (cum ar fi perioada examenelor etc.) atunci când iei inițiativa de a preda scenariile de învățare eMerge. Și încearcă să obții sprijinul directorului școlii pentru această activitate, pentru echipamente, spațiu, sprijin din partea profesorilor de IT.

Sprijinul din partea instituțiilor (directori de școli și autorități publice), precum și al părinților, este fundamental pentru a legitima educația media la clasă ca o componentă cheie a curriculumului școlar. Profesorii care lucrează interdisciplinar la activități de educație media (precum cele dezvoltate în cadrul proiectului e-Merge) se simt mai motivați, deoarece le percep în mod clar ca parte din angajamentul lor profesional, nu numai în cadrul școlii, ci și ca un fel de sarcină de advocacy la firul ierbii în sfera publică a societății în general.

Dacă este posibil, ar fi de real ajutor ca școlile să dispună de persoane specializate cu un rol de coordonare a eforturilor, în comisiile pentru formare și dezvoltare în cariera didactică, comisiile metodice și cele pentru curriculum. Acestea asigură formarea profesorilor, dar, mai ales, îi sprijină pe aceștia în conceperea, implementarea, evaluarea și documentarea activităților de educație media inter-curriculare. Aceste persoane nu trebuie neapărat să desfășoare activități de educație în clasă, ci funcționează mai degrabă ca un fel de condiție prealabilă pentru ca aceste activități să aibă loc.

Mai mult decât educație media!



Când introduci la clasă subiecte contemporane din cultura elevilor tăi, cum ar fi filme, reclame și seriale, influencers și meme-uri, dar și obiceiuri de interacțiune digitală și producția lor media, intri în universul lor și îi ajuți să-l navigheze mai responsabil. Nu ești autoritatea de care se tem sau se ascund, ci sprijinul de care au nevoie pentru a beneficia real de accesul liber la informație și tehnologie.

Astfel, vei observa că elevii tăi vor fi mai implicați în procesul de învățare, mai receptivi la transferul de cunoștințe și mai dornici să participe în activitățile pe care le propui. Dinamica la clasă va fi îmbunătățită - o spun majoritatea mărturiilor luate de la profesorii participanți în programele de formare ale Mediawise Society, iar percepția elevilor cu privire la relevanța și utilitatea subiectelor studiate va fi una pozitivă. Pentru asta, folosește metodele interactive de lucru ale educației media și întâmpină-ți elevii cu deschidere, curiozitate și empatie. Metodica și subiectele domeniului se îmbogățesc tot timpul, așa că rămâi conectat la comunitatea profesorilor Mediawise Teacher și a formatorilor Mediawise Society pentru a găsi mereu o sursă de inspirație și ajutor în predarea educației media.

Programul de dezvoltare profesională în educație media și cultură digitală [Mediawise Teacher](#) este derulat de [Asociația Mediawise Society](#) cu sprijinul [Fundației Orange](#) prin [Platforma Digitaliada](#). Programul Mediawise Teacher răspunde în mod substanțial unor nevoi clare identificate în rândul profesorilor: lipsa de resurse aplicate, dificultățile în traducerea educației media în activități didactice relevante și nevoia de sprijin pedagogic real. Integrarea reflexivă, aplicarea transdisciplinară a pedagogiilor de educație media, dezvoltarea și exersarea gândirii critice, conștientizarea impactului tehnologiei și colaborarea profesională sunt direcții de formare și mentorat ce se regăsesc în structura și filosofia programului Mediawise Teacher.

Bibliografie

Alstein, M. V. (2019). Controversy and polarisation in the classroom: Suggestions for pedagogical practice. Flemish Peace Institute.

ApTI. (2025, februarie 26). Educația în era inteligenței artificiale generative - de la profesori la algoritmi. <https://www.apti.ro/educatia-in-era-inteligentei-artificiale-generative>

Bender, E. (2023, august 12). ChatGP-why: When, if ever, is synthetic text safe, appropriate, and desirable? Graile AI. https://www.youtube.com/watch?v=qpE40jwMilU&ab_channel=GRAILEAI

Buckingham, D. (2003). Media education: Literacy, learning and contemporary culture. Polity Press.

Crăciun, D.-C., Grosseck, G., & Istrate, O. (2024). Inteligența artificială generativă (genAI) în educație: Suport de curs Inovest Digipedia. Pedagogie digitală pentru cadrele didactice din învățământul preuniversitar. Timișoara.

Dewey, J. (1938). Experience and education. Macmillan.

Freire, P. (1970). Pedagogy of the oppressed. Continuum.

Freire, P. (1973). Education for critical consciousness. Seabury Press.

Hernández-Serrano, M. J., Jones, B., Renés-Arellano, P., & Campos Ortuño, R. A. (2022). Analysis of digital self-presentation practices and profiles of Spanish adolescents on Instagram and TikTok. Journal of New Approaches in Educational Research, 11(1), 49–63. <https://doi.org/10.7821/naer.2022.1.797>

Hobbs, R. (2010). Media literacy: A plan of action. Aspen Institute and John and James L. Knight Foundation.

Hobbs, R. (2025). Media literacy in action: Questioning the media (2nd ed.). Rowman & Littlefield.

Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments.

Khan, I. (2025). ChatGPT glossary: 53 AI terms everyone should know. CNET. <https://www.cnet.com/tech/services-and-software/chatgpt-glossary-53-ai-terms-everyone-should-know/>

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.

Lee, H.-P., Sarkar, A., Tankelevitch, L., Drosos, I., Rintel, S., Banks, R., & Wilson, N. (2025). The impact of generative AI on critical thinking: Self-reported reductions in cognitive effort and confidence effects from a survey of knowledge workers. In *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25)* (Article 1121, pp. 1–22). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713778>

Maloy, R. W., & Gattupalli, S. (2024). Prompt literacy. *EdTechnica: The Open Encyclopedia of Educational Technology*. <https://doi.org/10.59668/371.14442>

Media Education Lab. (2025). Teaching resources. <https://mediaeducationlab.com/index.php/curriculum/materials>

Mediasmarts. (2025). Teacher resources. Canada's Centre for Digital Media Literacy. www.mediasmarts.ca

Peachey, N. (2024). AI activities and resources for English language teachers. British Council. <https://doi.org/10.57884/DKKR-QF54>

Ranieri, M. (2013). Digital & media literacy education: A teacher's guide. https://cesie.org/media/VSAV-toolkit_en.pdf

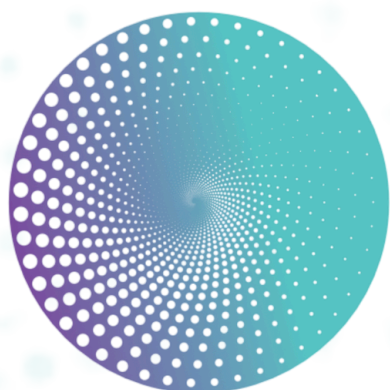
Rus, B., & Negru, M. (2025). Relația cu informația și obiceiurile de consum media ale copiilor și tinerilor din România. Centrul pentru Jurnalism Independent. <https://cji.ro/studiu-relatia-cu-informatia-si-obiceiurile-de-consum-media-ale-copiilor-si-tinerilor-din-romania/>

e-Media Education Lab. (2025). Evaluation toolkit. Media Animation. <https://e-mediaeducationlab.eu/en/evaluation-toolkit/>

eMerge – e-Media Education about Representations of Gender. (2025). <https://project-emerge.eu/>

Template pentru realizarea Materialului de Predare

Descarcă de [aici](#) template-ul Materialului de Predare Mediawise Teacher.



Mediawise **TEACHER**

Cu susținerea Fundației Orange, prin programul Digitaliada



Fundația