

CAPITOLUL I

**COMPETENȚELE
MEDIA,
STRUCTURA
CAIETULUI
ȘI GHID DE
UTILIZARE**

În prezentul capitol vom încerca să răspundem la următoarele întrebări:

- Ce sunt media?
- Ce sunt competențele media?
- Cum se obțin competențele media prin educație media?
- De ce să facem educație media la disciplinele socio-umane?
- Care este ideea directoare a caietului?
- Cum poate fi folosit caietul?

Cum probabil că deja ai observat, am preferat să folosim persoana a II-a singular a pronumelui personal („tu”), în locul persoanei a doua plural sau a pronumelui de politețe, pentru că ne dorim o comunicare cât mai personală și mai directă despre ideile de exerciții și activități prezentate aici. Această abordare se reflectă și în felul în care am decis să organizăm prezentarea propriu-zisă a exercițiilor. Am preferat să evităm unele locuri comune (de exemplu, enumerarea repetitivă a mijloacelor și a metodelor de predare, pe care suntem siguri că tu le vei determina mult mai ușor atunci când vei proiecta lecțiile propriu-zise) și am accentuat caracterul narativ al prezentării. Propriu-zis, acest caiet este un experiment la care te invităm să participi și despre care ne-am dori să discutăm și după ce vei implementa exercițiile propuse aici.

Ce sunt media?

În sensul cel mai larg, **medium**(sg), **media** (pl.) este un mijloc de comunicare, un canal prin care sunt transmise informații.

M.M. Davies spune că „media sunt toate mijloacele prin care copiii (și noi toți) învățăm despre și definim lumea în care trăim. De aceea, media includ: limba vorbită, limbajul semnelor și al gesturilor, limba scrisă, limbajul calculatorului, muzica, sunetele, imaginile, mirosurile, obiectele, hărțile, notele muzicale, cărțile, programele TV, filmele, telefoanele, afișele publicitare, tablourile, sculpturile și artefacte de tot felul. *În măsura în care toate aceste obiecte, experiențe și produse culturale transmit informație și semnificații, toate acestea sunt media.*” (Davies, 2010, p.14, traducerea autorului) Pentru scopul acestui caiet de activități, deci, ne vom referi la „media” cu sensul lor convențional de *forme de comunicare publicate în presa scrisă și audiovizuală, cât și în mediul online.*

Așa cum deja am argumentat cu date statistice în introducere, media sunt foarte importante în viața tinerilor, mai ales cele digitale. Ele sunt aproape imposibil de evitat și ajung să atingă toate obiceiurile de zi cu zi, având chiar un rol în felul cum tinerii își definesc relațiile și identitatea. „Media sunt, fără îndoială, cele mai importante mijloace contemporane de expresie culturală și comunicare”. (D.B. Media Education 2003, p.5) *„Astăzi, când comunicațiile și mass-media domină spectrul socio-cultural, economic și politic, nu ar fi deloc exagerat să admitem că un individ lipsit de abilitatea de a înțelege mecanismele media este în aceeași măsură omul analfabet de acum un secol, pe care incapacitatea de a citi un text l-ar fi trimis la marginea societății. Orizontul de acțiune al individului, în calitatea sa de cetățean-consumator neavizat, este considerabil mai limitat în contextul unei societăți în care tehnologiile de comunicare au avansat în ritm accelerat, iar orientarea noastră socială*



depinde semnificativ de acest lucru.” (Nicoleta Fotiade/Dilema Veche)¹

Tocmai de aceea, dacă ne dorim să-i înțelegem pe tinerii de 14-19 ani (grupul țintă al activităților propuse în acest caiet) și să le transmitem abilități și cunoștințe relevante pentru viața lor, este foarte important să încercăm să cunoaștem cultura media în care trăiesc și să-i ajutăm să devină utilizatori media competenți. Dar pentru a face asta, trebuie ca noi înșine să înțelegem propria relație cu media. Este deci *foarte* important să abordezi educația media într-un mod foarte personal și să te observi în primul rând pe tine și relația ta cu media. Acesta este unul dintre principiile centrale ale acestui caiet.

Ce sunt competențele media?

Competențele media reprezintă un set de abilități, cunoștințe și atitudini care permit oamenilor să acceseze, să analizeze, să evalueze și să creeze diferite media (*Figura nr. 1*).

Să fii competent media înseamnă (i) să ai cunoștințe relevante despre media (de exemplu, să înțelegi cum sunt folosite datele tale personale de către companiile care dețin platformele de socializare online), (ii) să fii capabil să folosești gândirea critică pentru a accesa, pentru a evalua, pentru a crea sau pentru a manipula diferite mesaje transmise prin media și, nu în ultimul rând, să folosești media competent înseamnă (iii) să fii conștient de rolul media în viața ta și să fii dispus să înveți cum să-ți controlezi emoțiile și acțiunile astfel încât să ai de câștigat din interacțiunea cu media. Pe măsură ce obții competențe media, reflecția critică te ajută să înțelegi cum media pe care le folosim ca să ne distrăm (muzică, filme, jocuri online etc.) comunică valori și ideologii, de exemplu. Te ajută să înțelegi cum diferențele de valori și de experiență de viață influențează ce fel de media folosesc oamenii și mai ales modul cum interpretează mesajele. Te ajută să recunoști posibile riscuri și situații care ar putea să-ți facă rău atunci când folosești media digitale (Hobbs, 2017).

James Potter (2018, p. 54) identifică următoarele șapte abilități de gândire critică care sunt esențiale pentru dezvoltarea competențelor media (traducerea noastră):

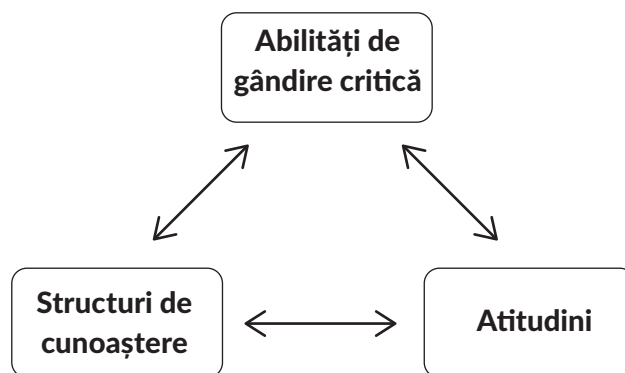
Abilitate	Definiție
Analiză	A descompune un mesaj în elemente semnificative.
Evaluare	A judeca valoarea unui element. Judecata se face prin compararea unui element de mesaj cu un anumit standard.
Grupare	Alăturarea unor elemente care sunt asemănătoare dintr-un punct de vedere. Determinarea diferențelor dintre aceste elemente și alte seturi de elemente.
Inducție	A infera un model pe baza unui set mic de elemente, pentru a generaliza apoi asupra tuturor elementelor din set.
Deducție	A folosi principii generale pentru a explica lucruri particulare.
Sinteză	Asamblarea elementelor într-o nouă structură.
Abstractizare	A crea o descriere scurtă, clară și corectă care să surprindă esența unui mesaj într-un număr mai mic de cuvinte decât mesajul în sine.

¹ <https://dilemaveche.ro/sectiune/mass-comedia/articol/de-ce-avem-nevoie-de-educatie-media>.



Cunoștințele despre media sunt foarte variate și pot acoperi (Potter 2018, p. 60): (i) industriile media (principii economice, mecanisme de funcționare etc.), (ii) audiența media (receptarea mesajului, dezvoltare emoțională și cognitivă etc.), (iii) conținutul media (ce este diferit la știri, reclame, jocuri etc.), (iv) efectele media (efecte sociale, psihologice, politice etc.).

Pentru a rezuma, cele trei elemente esențiale ale competențelor media (en. *media literacy*) sunt:



Este important de punctat că, în fapt, competențele media nu sunt absolute, ci graduale. Cu toții avem un anumit nivel de competențe media, dar scopul educației media este să dezvolte aceste competențe la un nivel cât mai ridicat.

Poți să folosești următoarea metaforă atunci când le vei povesti elevilor tăi despre acest subiect. A fi competent atunci când folosești media e similar cu a fi un bun fotbalist / jucător de șah / utilizator într-un joc video etc. Pentru a fi un bun jucător de FIFA, de exemplu, nu e suficient să poți dribla bine sau să șutezi bine la poartă în joc, ci trebuie să ai și multe cunoștințe despre echipele adverse, despre jucători, despre strategie etc. De asemenea, pentru a deveni cât mai bun la oricare dintre aceste jocuri, este foarte important să poți combina toate abilitățile și cunoștințele pe care le ai cu o atitudine proactivă și cu suficientă motivație pentru a te face să perseverezi în ceea ce faci. Aceleași lucruri se pot spune de fapt despre toate îndeletnicirile umane, fie că vorbim despre meseriile pe care ni le alegem sau despre pasiunile pe care le avem. Invită-ți elevii să reflecteze la o analogie de felul acesta și întreabă-i apoi de ce ar crede că dezvoltarea competențelor media este atât de importantă.

Cum se obțin competențele media prin educație media?

Pentru a explica viziunea noastră despre ce înseamnă educația media și cum ar trebui dezvoltate competențele media, vom începe cu câteva exemple de „așa NU”.

În primul rând, scopul educației (despre) media NU este acela de a crea profesioniști media (creatori de film, jurnaliști etc.). Desigur, educația media, așa cum rezultă de pildă din acest caiet, poate contribui la dezvoltarea unor competențe necesare unor cariere specializate, dar scopul nostru este mai general. Scopul educației media, așa cum o vedem noi, este „să fac[ă] programa școlară relevantă pentru viața copiilor în afara școlii,



și a societății în ansamblu” (D.B. Media Education 2003, p.5, traducerea autorului).

În al doilea rând, și foarte important de subliniat aici, educația media NU este despre a proteja împotriva influenței negative a media (dezinformare, propagandă etc.). Educația media oferă elevilor posibilitatea de a se exprima cultural, de a comunica, de a participa în democrație și de a lua decizii informate, pentru binele lor și cu respect față de ceilalți utilizatori. Ea NU urmărește să-i păzească de influența „nefastă” a media și astfel să-i îndrume către „direcția cea bună” (Leaning, 2009, p. 1-17). Viziunii *protecționiste* despre educația media îi opunem, așadar, viziunea *constructivistă*. Scopul educației media este să-i facă pe elevi „să gândească cu capul lor”, mai degrabă decât să le ofere rețete imediate (pe care apoi elevii se să le și uite, cel mai probabil) împotriva efectelor negative ale media. Unul dintre riscurile abordării protecționiste este că elevul ajunge de multe ori să vadă media ca pe niște „balauri” împotriva cărora trebuie să lupte pentru a evita să fie manipulat. Or aceasta este o imagine greșită a media care poate avea efecte cu totul nedorite asupra motivației și a psihicului elevilor în general. Pe de altă parte, un alt risc al abordării protecționiste este că profesorul poate să devină un „tătuc” care toarnă informații și algoritmi în capul elevilor săi, în loc să-i ajute să dezvolte singuri discernământ și gândire critică atât de importante în viața de zi cu zi. Sigur că unii algoritmi trebuie învățați (de exemplu, la ce să te uiți pentru a-ți da seama dacă un cont de Facebook este autentic sau nu), dar a reduce educația media la rețetare despre cum să eviți dezinformarea este, din punctul nostru de vedere, greșit.

Ce este atunci educația media și cum dezvoltă ea competențele media?

Educația media este despre (i) înțelegerea critică a media și a implicațiilor lor sociale, culturale, politice și economice și despre (ii) folosirea responsabilă și creativă a media (tradiționale, cât și digitale). În acest sens, media:

- mobilizează toate competențele [înțelegerea, vorbirea, scrierea, citirea, interacțiunea]
- țintește către un stil de predare și învățare reflexiv [elevii reflectă la propria lor activitate de ‘cititori’ sau ‘scriitori’ de texte media și pot înțelege factorii socio-economici mai largi aflați în joc]

Cum?

- Are la bază dialogul, negocierea (de semnificații), interpretarea textelor, interacțiunea și metode de lucru care încurajează gândirea critică (e.g. chestionarea informațiilor, observația, analiza de text etc.)
- Este centrată pe elev [începe cu ceea ce știe deja despre media, de la experiențele sale cu media și preferințele sale]
- Folosește conținuturi media preferate sau la îndemână; (conținutul media = conținut cultural)



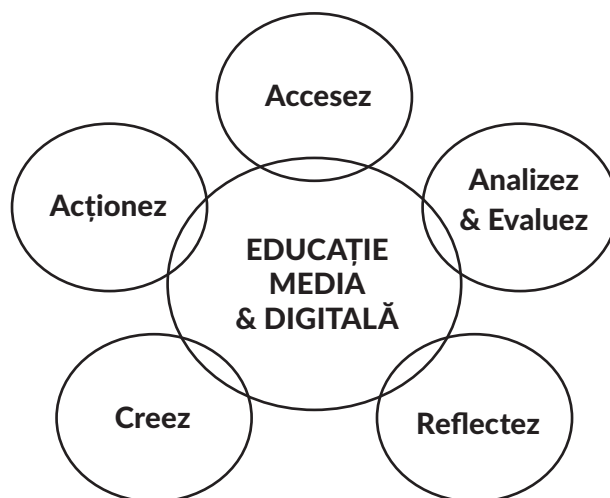


Figura nr.2

Un element foarte important al educației media este *importanța metacogniției* (cogniția despre cogniție). În educație media și digitală, metacogniția este o practică foarte des folosită: reflectezi asupra modului în care gândești. Filosoful John Dewey a observat că oamenii nu învață din experiență, ci mai degrabă din reflectarea la experiența pe care au avut-o (Hobbs, 2017). Metacogniția te ajută să îți dai seama ce stil de învățare preferi și ce fel de informații și idei alegi, inclusiv ce fel de media sau conținuturi din cultura populară alegi să folosești la clasă ca resurse de învățare (Hobbs, 2017). Reflecția critică asupra mesajelor media cu care intri în contact te ajută să înțelegi cum selectează oamenii mesaje media și cum circulă acestea în cultura noastră. În acest sens, este extrem de important, credem noi, să le spui mereu elevilor tăi de ce faceți împreună o anumită activitate (care îi este scopul, cum se va desfășura, care vor fi efectele vizibile etc.) și să pornești mereu de la propriile lor experiențe, pe care ei înșiși trebuie să le analizeze.

Dezvoltarea competențelor media se face, așadar, prin utilizarea unor metode experiențiale și interactive de lucru care încurajează gândirea critică a elevilor, colaborarea, toleranța, acceptarea diversității etc. (așa cum bine recomandă și programele școlare). Metodele de învățare propuse în acest caiet combină modelul de instruire constructivă cu cel de formare directă. Profesorul îndrumă și facilitează învățarea, dar, în același timp, explică și teoretizează în faza finală de sinteză, de generalizare. În acest fel, elevul învață activ și își dezvoltă cunoștințele și abilitățile prin implicare directă în procesul de învățare.

De ce să facem educație media la disciplinele socio-umane?

Cum spuneam în introducere, sunt trei motive pentru integrarea educației media în cadrul disciplinelor socio-umane: (i) importanța educației media pentru tinerii de astăzi, (ii) dificultatea de a crea o disciplină autonomă care să fie studiată de toți elevii, (iii) strânsa legătură dintre educația media și disciplinele socio-umane. În cele ce urmează, vom detalia ultimul punct.

În viziunea noastră, scopul dezvoltării competențelor de gândire critică în domeniul socio-uman este să faciliteze (Figura nr 3):

- Autocunoașterea
- Cunoașterea lumii sociale



- Luarea celor mai bune decizii în domeniul socio-uman (care să țină cont atât de interesele personale cât și de starea de fapt a lumii socio-umane)
- Într-un final, o viață bună (*eudaimonia*)

Această paradigmă este bazată pe (i) modelul eticii aristotelice și pe (ii) modelul clasic al teoriei deciziei (decision theory; Jeffrey 1965), inspirat de David Hume, conform căruia deciziile umane ar trebui să se bazeze pe două elemente: intențiile subiective ale decidentului (la care decidentul ajunge prin autocunoaștere) și probabilitățile epistemice (cunoașterea felului în care lucrurile stau în realitate).

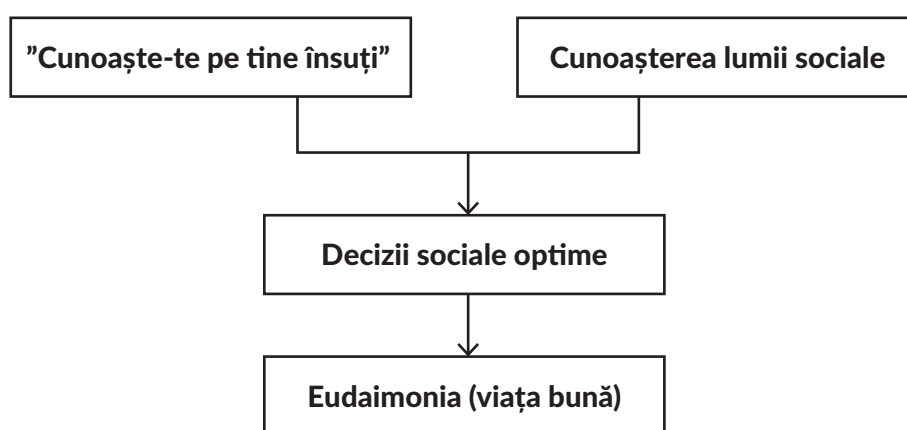


Figura nr.3

Din această perspectivă, scopul disciplinelor socio-umane, pe lângă cel emina-mente științific, este să faciliteze dezvoltarea unor competențe de gândire critică (menționate în programele școlare aferente) care să dezvolte capacitatea indivizilor de a lua deciziile optime pentru o viață bună. Prin *gândirea critică* înțelegem abilitatea de a gândi rațional și clar prin înțelegerea legăturilor logice dintre idei și folosind ustensile și procese precum (vezi de asemenea Potter 2018, 2019): analiza, identificarea telosului (scopului sau a funcției) unui fenomen, înțelegerea contextului în care un fenomen se petrece, clasificarea și definirea unor termeni, abstractizarea, sinteza, evaluarea unor stări de lucruri, reformularea unor structuri de cunoaștere, argumentarea deductivă și induc-tivă.

Educația media vizează același scop: adaptarea cunoștințelor, a abilităților și a atitudinilor despre media în scopul luării celor mai bune decizii sociale, și într-un final pentru a avea o viață bună. Un exemplu elocvent este cel al votului democratic. Pentru a avea o viață bună, este necesar să trăim într-o societate pașnică și bine guvernată, dar pentru aceasta trebuie să luăm decizii sociale optime, care țin cont de starea de lucruri (cunoașterea lumii exterioare) și de interesele proprii („cunoaște-te pe tine însuși”). Votul este expresia deciziei sociale *par excellence*, iar un vot rațional trebuie să ia în considerare factori care țin de media (discurs public, propagandă etc.) și să se bazeze pe abilități dezvoltate de educația media (capacitatea de informare, de discriminare a unor mesaje, de comunicare etc.). În acest sens, educația media se înscrie perfect în contextul disci-plinelor socio-umane (Figura nr. 4).



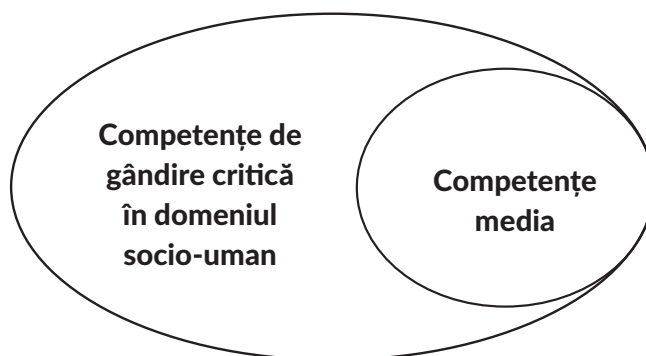


Figura nr.4

Dată fiind strânsa legătură dintre competențele media și celelalte competențe de gândire critică în domeniul socio-uman, precum și obiectivul lor comun, ideea acestui caiet este de a integra dezvoltarea competențelor media în curriculumul deja existent al următoarelor discipline din aria curriculară „Om și societate”:

- Logică, argumentare și comunicare – clasa a IX-a
- Educație antreprenorială – clasa a X-a
- Sociologie – clasa a XI-a
- Filosofie – clasa a XII-a

Am ales aceste discipline pentru că (i) fac parte din curriculumul școlar de trunchi comun dezvoltat în liceu și (ii) am dorit să acoperim toate clasele de liceu, pentru a asigura continuitatea dezvoltării competențelor media. Desigur, unele dintre exercițiile propuse aici pot fi utilizate și la alte materii, și chiar încurajăm alți profesori să le utilizeze.

Care este ideea directoare a caietului?

Acest caiet de educație media a fost gândit în primul rând ca un instrument de învățare adiacent, de dezvoltare a competențelor media și digitale avansate, foarte puțin prevăzute în programa școlară obligatorie.

În al doilea rând, un instrument care să ajute profesorii să adapteze conținuturile și metodele de învățare la disciplinele socio-umane. Cu acest instrument pedagogic, profesorii ar trebui să poată oferi elevilor o experiență de învățare mai apropiată de interesele lor din viața cotidiană dominate de interacțiunea cu (mass)-media. Media sunt prezente în viața elevilor în diverse forme și pentru diverse nevoi și scopuri. Folosind acest caiet la clasă, profesorii au oportunitatea să țină cont de această realitate imediată a elevilor și să le ofere lecții relevante pentru experiențele lor de viață.

Cele două perspective sunt reflectate în cele două mari capitole care urmează. În timp ce activitățile din capitolul 2 pun accentul pe dezvoltarea cunoștințelor și a abilităților de analiză și evaluare critică a conținuturilor și practicilor media, activitățile din capitolul 3 pun accentul pe folosirea diferitelor media pentru însușirea unora dintre cunoștințele obligatorii la disciplinele socio-umane.

Ideea directoare a acestui caiet este de a oferi o platformă de dialog cu privire la cele mai bune metode prin care se pot dezvolta competențele media la elevii de liceu în cadrul disciplinelor socio-umane. Natura caietului este pur experimentală. Parte dintre pachetele de activități conțin exerciții sau planuri de lecție publicate deja pe alte platforme online precum mediawise.ro sau mindovermedia.eu. Am redactat activitățile într-un format flexibil astfel încât



fiecare profesor în parte să le poată adapta în funcție de stilul său de predare și de elevii cu care lucrează. În acest sens, suntem foarte interesați de feedbackul tău și ne dorim să discutăm despre ce activități au fost mai utile și, respectiv, ce am putea schimba la activitățile care nu s-au dovedit la fel de atractive.

Cum poate fi folosit caietul?

Acest caiet de educație media are în centru ideea de învățare critică, axată pe dimensiunea interogativ-reflexivă, atât de specifică disciplinelor socio-umane. În continuare vrem să notăm câteva lucruri despre trei principii metodologice pe care le considerăm foarte importante pentru activitățile propuse în acest caiet: (i) modelul constructivist de predare/învățare (ii) importanța elementului ludic și a competiției în procesul de învățare, (iii) relevanța metacogniției pentru acest proces.

Metodele de predare/învățare recomandate sunt caracteristice modelului constructivist de învățare, care pune accent pe învățarea activă, în care elevul este în centrul procesului de predare/învățare și pe metodele de lucru interactive (PBL, chestionarea, colaborarea, competiția). Ideea centrală a acestei paradigme este că elevul învață activ și își dezvoltă cunoștințele și abilitățile prin implicare directă în procesul de învățare. Profesorul îndrumă și facilitează învățarea, dar, în același timp, explică și teoretizează în faza finală de sinteză, de generalizare.

În acest sens, în mai toate activitățile propuse aici am pus accentul pe componenta ludică și pe componenta competitivă a învățării. Din experiența noastră, jocul și competiția suscită cel mai mare interes din partea elevilor și îi face în cea mai mare măsură să-și dorească singuri să se implice în procesele de documentare și de învățare. Vezi, de pildă, campionatul de argumentare și dezbateri ArguMedia din capitolul 3. Nu doar că elevilor li se dezvoltă abilitățile de documentare și de argumentare prin participarea la o astfel de competiție, dar sunt și motivați să fie comunicatori cât mai buni în relație cu competitorii lor. Spiritul competițional este, desigur, completat de colaborarea care trebuie să existe în interiorul echipelor aflate în competiție.

Am menționat deja importanța metacogniției. Acum vrem să detaliem acest aspect. Metacogniția este relevantă la două niveluri:

- (i) Înțelegerea metacognitivă a comportamentului mediatic al elevilor îi ajută pe aceștia să dobândească competențele media și digitale atât de importante pentru experiențele lor de viață. Vezi activitatea „Jurnalul consumatorului de media” din capitolul 2. Scopul acestei activități este de a-i face pe elevi să reflecteze la și să conștientizeze modul în care accesează diverse media. Credem cu tărie că numai prin reflectarea metacognitivă elevii pot să aibă o implicare directă în procesul de învățare.
- (ii) Reflexia metacognitivă asupra procesului de învățare însuși este la fel de importantă. Noi credem că este extrem de fructuos să li se spună mereu și mereu elevilor la ce folosesc conținuturile predate și competențele dobândite, precum și procesul prin care se ajunge la însușirea acestor competențe, să li se dea exemple concrete de utilizare a respectivelor competențe. De pildă, activitățile din pachetele „Analiza logică a termenilor” nu sunt relevante doar pentru însușirea unor conținuturi „pentru Bac”, ci și pentru participarea la campionatul de argumentare „ArguMedia”.



Înainte să încheiem, am vrea să mai notăm două observații metodologice despre cum s-ar putea utiliza acest caiet. După cum lesne vei putea observa, prezentarea exercițiilor și a activităților din capitolele 2 și 3 nu conține toate elementele unei proiectări didactice. De asemenea, prezentarea propriu-zisă are mai degrabă caracter narativ, păstrând stilul direct și informal din acest capitol. Omisiunile și limbajul sunt asumate, și reflectă tocmai formatul experimental al caietului. Nu ne-am propus să oferim proiecte de lecție complete care să impună un singur mod de utilizare a exercițiilor. În fapt, la începutul multor activități menționăm că ele pot fi utilizate la diferite materii și în legătură cu diferite elemente de conținut. Ține de profesorul de la clasă să decidă unde și când le va folosi.

În sfârșit, caracterul experimental și modular al caietului este evident și din felul în care sunt organizate pachetele de activități. La începutul fiecărui pachet prezentăm sugestii cu privire la locul unde activitățile pot fi inserate (public țintă). În capitolul 4, prezentăm și o planificare inversă (de la unitățile de învățare la activitățile propuse) a tuturor activităților prezentate aici, dar este de la sine înțeles că această planificare are un caracter orientativ. În fapt, poți folosi caietul în orice mod consideri a fi mai util. Scopul nostru a fost să propunem o serie de activități pe care să le dezvoltăm cu timpul, printr-un dialog continuu cu cei care le folosesc. Activitățile din acest caiet nu sunt nici pe departe exhaustive – nici în ce privește educația despre media, nici în ce privește utilizarea media pentru dobândirea conținuturilor obligatorii ale disciplinelor socio-umane predate. Tocmai de aceea vrem să ne raportăm la acest caiet ca la un experiment. Prin dialogul cu tine și cu alți profesori care vor dori să folosească genul acesta de activități, sperăm să ajungem la materiale mult mai complete în viitor. Sperăm că acest caiet va reprezenta un bun început.

