

FORMAREA COMPETENȚELOR CURRICULARE LA ELEVII DIN CICLUL PRIMAR PRIN INTERMEDIUL PRESEI ȘI AUDIOVIZUALULUI

THE FORMATION OF CURRICULAR SKILLS IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS THROUGH THE MEDIA AND AUDIOVISUAL

Daniela DEVDER, învățător, grad didactic superior,
IP Liceul Teoretic „Principesa Natalia Dadiani”, Chișinău
ORCID: 0009-0009-6451-8435
devderdaniela1975@gmail.com

Daniela DEVDER, teacher, higher teaching degree,
PI Theoretic High School "Princess Natalia Dadiani", Chisinau

CZU:373.3.017

DOI: 10.46727/c.v2.21-22-03-2024.p250-254

Abstract. Information, the link between the individual and the social, has become, in recent decades, a double-edged sword. Its main purpose has been mystified, so that it meets the political needs, of domination, of false values, most of the time, emissions of manipulation strategies in the service of globalization. The alert lifestyle has facilitated the acceleration of information flows ranked according to some deforming criteria. The shocking, the sensational or the absurd have begun to govern the interest of today's society, which, for the sake of ratings or in the absence of an education or media culture, values the insignificant and the non-value, adopting an irresponsible behavior regarding the interpretation and use of information. The decay of essence in favor of appearance seems to guide the internalization and processing of media artifacts. That is perhaps why the act of seeing is sometimes a dangerous one. And maybe that's why seeing doesn't always mean knowing. And maybe that's why, often, reading cannot be equivalent to understanding.

Keywords: Information, strategies, media artifacts, curriculum competences.

În decursul ultimelor decenii, informația a devenit un factor crucial care conectează lumea individuală cu cea socială, o armă care are două tăișuri. Ea a încercat să-și ascundă adevăratul scop, adesea folosesc strategii de manipulare pentru a satisface nevoile politice și de dominare, ignorând valorile autentice. Stilul de viață agitat a contribuit la creșterea rapidă a cantității de informații clasificate în funcție de anumite criterii distorsionate. Interesul societăților actuale este dominat de aspecte șocante, senzaționale sau absurde, iar acest lucru se datorează obsesiei pentru rating sau lipsei unei educații și culturi media adecvate. Oamenii acordă o importanță ridicată informațiilor insignifiante și fără valoare, adoptând un comportament iresponsabil în interpretarea și utilizarea acestora.

În prezent, observăm o tendință de prioritate acordată în mod exagerat aspectului, în detrimentul substanței, iar acest lucru pare să influențeze modul în care ne interiorizăm și procesăm mediul digital. De aceea, uneori, privirea poate să fie riscantă. Uneori, a privi nu implică neapărat a înțelege sau a poseda cunoștințe. De multe ori, cititul nu poate fi considerat la fel de înțelegere, iar acest lucru poate fi cauzat de mai multe motive.

Aceste condiții cer ca educația prin media să fie aplicată în diverse modalități, dintre care dezvoltarea și implementarea conștientizării civice apar ca obiectiv important și prioritar. Trebuie să fim atent monitorizând fenomenul media, deoarece copiii și tinerii îl consumă tot mai mult. Fiind afectați într-o măsură semnificativă, ei sunt influențați în ceea ce privește:

- *comportamentului și relaționării cu ceilalți;*
- *alegerii stilului de viață;*
- *selectării și ierarhizării valorilor.*
- *implicării sale în procesele de dezvoltare ale societății democratice;*
- *implicării în generarea și promovarea de valori*

Mass-media trebuie să devină mai mult decât o sursă de informație și să joace un rol important în corectarea problemelor, în creșterea nivelului de conștientizare, în impulsivitatea implicării și inițiativei cetățenești într-o lume în care balanța între valori și non-valori, libertate și constrângere este delicată. Această viziune conduce la ideea că este necesară dezvoltarea abordarea generală a competențelor, valorilor și atitudinilor:

- *competențe cognitive* (utilizarea conceptelor specifice științelor umaniste, sociale pentru organizarea demersurilor de cunoaștere și explicare a unor fapte și fenomene din viața reală);
- *competențe emoționale* (aderarea la principiile și valorile drepturilor omului și cetățeniei democratice);
- *competențe de implicare* (capacități de implicare și acțiune nemijlocită)

Mass-media stimulează dezvoltarea abilităților menționate, pentru a atinge scopul propus, adică folosirea informației într-o manieră calitativă și inovatoare. Procesul de predare - învățare se va concentra pe punerea în practică a definițiilor și conceptelor cheie în diverse tipuri de activități practice de învățare. Sunt sugerate diverse metode de abordare activă și participativă, cum ar fi *dezbaterea, brainstorming-ul, diamantul, turul galeriei, ciorchinele, floarea de nufăr, studiul de caz, proiectul, interviul, colajul, povestea fotografică și reprezentarea grafică, dilema și jocul teatral.*

Pentru a eficientiza metodele didactice menționate anterior, propriu utilizarea următoarelor modalități de organizare: *lucru în perechi; colaborarea în echipă; grupul de concentrare.* Procesul de evaluare va avea ca obiectiv principal metodele de evaluare. Diversitatea formelor de comunicare este reflectată prin diferite instrumente, inclusiv proiecte, portofolii, jocuri teatrale, studii de caz și aplicații practice, cum ar fi *articolele, comunicatele de presă, știrile, revistele, ziarele, newsletterele, paginile web, stațiile de radio, filmele, spoturile publicitare, reclamele, clipurile și creațiile multimedia.* Selecția este realizată în așa fel încât să evidențieze progresul în timp abilităților de decodare a informației;

- *abilităților de structurare a informațiilor;*
- *abilităților de utilizare a informații;*
- *gradului de participare – cooperare,*
- *gradului de implicare – inițiativă și creativitate în producerea și diseminarea informațiilor;*

Este nevoie de o interconectare a diferitelor tipuri de competențe pentru a obține rezultate de succes. organizate într-un mod structurat pentru a asigura un proces eficient de învățare. Scopul acestor proiecte este de a promova formarea și dezvoltarea sistemelor de competențe prin utilizarea abordării curriculare/integrate.

În continuare vă propun câteva sugestii metodologice, privind organizarea și desfășurarea activităților de învățare în ciclul primar:

Aplicația 1. Eu și lumea (căutarea informațiilor.) Se vor forma grupuri de aproximativ 4-5 elevi pentru căutarea informațiilor în cadrul acestei activități. Fiecare echipă va fi

responsabilă de colectare a unui număr cât mai mare de informații referitoare la „*Animalul/personajul, locul de vacanță, povestea, preferată*” este să reinterpreteze în această activitate folosind un atlas geografic, o carte cu povești captivante, un volum plin cu informații despre regnul animal și vegetal și un dicționar în cuvinte ilustrate. *Învățarea prin descoperire* este un proces prin care persoana construită cunoștințe și înțelegeri noi prin explorarea și experimentarea pe cont propriu. Pe baza sarcinii de lucru primite, elevii vor descoperi ce gen de cărți trebuie să consulte, cum ar fi beletristică sau științifică. Ei vor căuta informații generale despre publicația respectivă prin prefață, vor căuta subiectul dorit prin cuprins, vor analiza opinia despre calitatea informațiilor prin postfață și vor căuta alte informații în bibliografie pentru a găsi informații noi.

Metoda KWL este o tehnică de învățare utilizată pentru a stimula gândirea critică și pentru a încuraja participarea activă a elevilor în procesul de învățare. Aceasta implică trei etape: Ce știu (What I Know), Ce vreau să aflu? (What I Want to Know) și Ce am învățat (What I Learned). Mai întâi, elevii își împărtășesc cunoștințele existente pe un anumit subiect în cadrul primei etape, Ce știu? Acest lucru poate fi realizat prin discuție în grup, scriere sau orice altă modalitate de comunicare. Această etapă îi ajută pe ei să-și aducă aminte și să-și clarifice cunoștințele existente. A doua etapă, Ce vreau să aflu?, implică punerea de întrebări și formularea unui plan clar de învățare. Copiii identifică lacunele în cunoștințele lor și își stabilesc obiective de învățare. În ultima etapă, Ce am învățat?, elevii își împărtășesc și reflectă asupra cunoștințelor pe care le-au dobândit. Această etapă poate include o prezentare, un eseu sau orice altă activitate prin care școlarii își evidențiază noile informații și înțelegere. Metoda KWL poate fi folosită în diferite contexte educaționale și este utilă în creșterea angajamentului elevilor și a înțelegerii subiectului studiat. Găsirea resurselor de informații necesare pentru a efectua un studiu poate fi realizată și prin utilizarea metodei KWL.

Debriefing - în acest proces se dezvăluie componentele unei publicații, precum și importanța lor și metodele de căutare a informațiilor în funcție de subiectul abordat.

Aplicația 2. Cărticica mea cu povestiri. Va fi necesară efectuarea acestei aplicații într-o serie de etape. Principalul obiectiv este să se identifice mesajul comunicat prin intermediul imaginii și să se interpreteze înțelesul acestuia.

Metoda Floarea de Nufăr se referă la o tehnică specifică de abordare a unei situații sau probleme, care implică răbdare, echilibru și adaptabilitate. Se poate opta pentru o reprezentare simplă, și anume un copil însoțit de o floare. Elevii sunt solicitați să facă legătura dintre cuvintele "copil" și "floare" și propriile idei pe acest subiect. De exemplu: un copil reprezintă puritate, inocență și drăgălășenie, în timp ce o floare aduce în minte gingășie, sensibilitate și candoare. Vor fi identificate similitudinile care au condus la asocierea celor două elemente. *Metoda Brainstorming-ului* permite să se identifice scopul reprezentării, adică mesajul imaginii, cum ar fi creșterea gradului de conștientizare, de exemplu. Apoi, elevii trebuie să formuleze într-o singură propoziție mesajul lingvistic corespunzător imaginii.

Activitatea se desfășoară în echipe. Elevii se pot organiza în grupuri. Toate grupurile vor primi câte o imagine dintr-o poveste necunoscută care este comună pentru toate grupurile. Aceștia vor trebui să se ocupe de redarea ideii principale a textului și de menționarea detaliilor care oferă distinctivitate mesajului în ansamblu, precum gestică sau culoarea. La final, echipele vor crea întreaga poveste pentru a o compara cu cea reală.

Interpretarea teatrală. Elevii se pot aduna în grupuri de câte trei persoane. Fiecare grupă va fi însoțită cu o imagine dintr-o poveste pe care nu o știe. După ce își imaginează scena, vor pune în scenă aceasta, astfel încât să transmită mesajul reprezentat în imagine.

În acest caz, se poate urmări discriminarea diferitelor imagini din punctul de vedere al funcțiilor acestora: informativă, educativă, de divertisment.

Metoda proiectului. Se pot da grupelor de copii ca sarcini de lucru, următoarele:

- *Crearea unei povești în benzi desenate; realizarea unei versiuni proprii a unei povești cunoscute;*
- *Crearea unui set de planșe;*
- *Realizarea unui dicționar cu imagini ;*

Metoda Diagramă Ishikawa, cunoscută și sub numele de *Metoda Fishbone,* este o abordare utilizată pentru a identifica și cauzele unui anumit fenomen sau problemă. Echipele de colaborare se conturează. Fiecare grup va primi o publicație specifică unei anumite domenii științifice, cum ar fi istoria, științele sau divertisment. Elevii au responsabilitatea de a recunoaște categoriile de informații disponibile în aceste reviste, iar în plus, trebuie să explice în acest scop pot fi utilizate aceste informații în diferite situații. Probabil una dintre cele mai eficiente și inovatoare abordări în gestionarea proiectelor este reprezentată de *Metoda Proiectului.* Aceasta se bazează pe organizarea și structurarea eficientă a activităților într-un anumit proiect, având scopul de a obține rezultate de succes într-un timp și cu resursele optimizate. Metoda are la bază următorii pași: definirea clară a obiectivelor și a scopurilor proiectului, elaborarea unui plan detaliat care să cuprindă toate activitățile necesare, asignarea responsabilităților și alocarea resurselor proiectelor, monitorizarea și evaluarea constantă a progresului în comparație cu planul de stabilitate inițial și ajustarea acestuia, iar la final, implementarea și încheierea proiectului, urmată de evaluarea rezultatelor și a procesului de realizare a acestuia.

Utilizarea *Metodei Proiectului* asigură o gestionare eficientă a timpului și a resurselor, precum și o mai bună organizare și coordonare a activităților și persoanelor implicate în proiect. Pentru fiecare grupă, este necesar de pregătit toate materialele pentru a realiza o prezentare a unui eveniment istoric, geografic sau de divertisment. Elevii trebuie să respecte un plan predefinit în prealabil care va clarifica: documentele necesare, publicațiile ce trebuie să fie consultate, informații relevante, ideile ce trebuie să fie transmise, argumentele ce trebuie construite, impactul pe care trebuie să prezinte trebuie să-l aibă asupra auditoriului și alte elemente relevante.

Aplicația 3. „Ziarul, o lume întreagă pentru toată familia mea”

Metoda Dilemei. Se pot da următoarele afirmații pentru a se începe argumentarea pro și contra:

- *„Ziarul prezintă evenimente de ultimă oră.”*
- *„Ziarul transmite părerile ziariștilor.”*
- *„Ziarul relatează, în cea mai mare parte, numai evenimente negative”.*

Se extrage concluzia referitoare la funcția principală a presei: transmiterea informațiilor de ultimă oră.

Aplicația 4. „Radioul copiilor”. „Televiziunea celor mici”

Brainstorming. Lucrând pe grupe, elevii vor avea, ca sarcină de lucru, realizarea unor grile de programe radio și TV pentru copii, astfel încât să materializeze toate funcțiile media

audio – vizuale. Totodată vor trebui să țină seama și de durata acestora, ca să creeze un echilibru adecvat educației lor. Fiecare grup va găsi o denumire și un logo potrivit canalului TV/radio.

Aplicația 5. Păreră mea contează. Viitorul jurnalist.

Activitate pe perechi. Fiecare pereche de elevi va primi o temă, asupra căreia va emite cât mai multe păreri/puncte de vedere (pozitive, negative, așteptate, neașteptate). Se vor forma grupe de lucru care au sarcina de a prezenta un eveniment din puncte diferite de vedere: vesel, trist, dramatic și neutru.

Debriefarea – prezentarea informațiilor pot genera atitudini diferite, pot minimaliza sau maximaliza semnificații. Așadar, sarcina cititorului obiectiv și responsabil este discriminarea faptelor de interpretare și realizarea unei percepții proprii.

Aplicația 6. Joc. Judecătorul de pace./ Adevărul și numai adevărul!

Jocul este o activitate de divertisment în care participanții se angajează într-o serie de acțiuni competitive sau cooperative în scopul de a se distra și a-și testa abilități. Instanța de judecată aflată în cadrul justiției de pace are obligația de a prezenta în fața instanței doar adevărul fără niciun fel de interpretare sau distorsiune

Studiul de caz (ipostaze situaționale). Vom exemplifica un incident obișnuit care are loc în școală: încălcarea unui drept al copilului, un conflict între doi elevi, o neînțelegere etc. interesat de media. Fiecare echipă trebuie să exprime perspectiva sa, cu excepția jurnaliștilor care vor redacta un articol despre eveniment. Se va face o comparație a punctelor de vedere și se va alege varianta cea mai apropiată de realitate. În următoarea fază, cititorii vor fi implicați în mod activ în procesul de debriefing, analizei acestuia se vor pronunța cu privire la conținutul și mesajul transmis de autor. Pentru a răspunde la întrebări, este posibil să se utilizeze Floarea de nufăr.

Nu e drept să rămânem indiferenți față de progresul tehnologiei. Trebuie să încercăm să educăm media în beneficiul nostru, folosindu-ne de receptivitatea, viziunea și creativitatea copiilor și tinerilor. Media trebuie valorificată pentru a informa individul și nu pentru a-l manipula. „Mass-media este dotată tehnologic pentru conducerea societății. Aceasta acționează asupra sentimentelor oamenilor, formează valori, gusturi și gânduri.” (Doctor Dmitri Avdeev)

BIBLIOGRAFIE

1. Cucu, George, *Mass media și influențele asupra educației*, Editura Tempus, București, 2002.
2. Sălăgean, Daniela, Ținică Silvia, Pintilie Dorin, *Ora educativă*, Editura Eurodidact, Cluj Napoca, 2004.
3. Handrabura, Loreta, Dezvoltarea unei culturi media printr-o educație media adecvată, Centrul pentru Jurnalism Independent, Chișinău, 2016, <https://educatia.mediacritica.md/ro/2018/02/11/dezvoltarea-unei-culturi-media-printr-o-educatie-media-adevata/>
4. Oanea, Maria-Cristina, *Efectele negative produse de mass-media, in dezvoltarea personalitatii la adolescent*, 13.12.2012, <https://www.la-psiholog.ro/https-faraoncrisrina2009wixsite-website-blog/efectele-negative-produse-de-mass-media-n-dezvoltarea-personalitatii-la-adolescent>
5. Tribuna învățământului „Ora de dirigenție. Dirigentele”, București, 1993.