

**Anexa nr. 15**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

**Cultură digitală**

**Clasa a VII-a/ a VIII-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru opționalul integrat *Cultură digitală* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii pentru clasa a VII-a/a VIII-a, având un buget de timp de o oră/săptămână, pe durata unui an școlar. Programa are în vedere un demers de tip interdisciplinar care se sprijină pe elemente specifice ariilor curriculare Limbă și comunicare, Om și societate, Arte și Tehnologii. Programa se raportează la competențele cheie digitale și de sensibilizare și exprimare culturală din profilul absolventului de clasa a VIII-a. Competențele generale și specifice se află în relații de complementaritate cu cele vizate la discipline precum Limba și literatura română, Limba și literatura străină, Educație socială, Educație plastică, Educație muzicală, Informatică și TIC.

Diversitatea textelor în format digital, vizual, auditiv și multimodal, care necesită o multitudine de abilități de lectură, de scriere și de interpretare, este un dat al lumii în care trăim. Principalul obiectiv al opționalului integrat este acela de a oferi elevilor ocazii de învățare care valorifică noile tehnologii și diferite alte tipuri de limbaj în procesul de înțelegere a valorilor culturii românești și universale și de formulare a unui mesaj artistic propriu.

Opționalul integrat *Cultură digitală* are în centrul său valorificarea, cu sprijinul noilor tehnologii, a mesajului/a viziunii despre lume a autorului unei opere artistice, văzute ca expresie a experienței umane. Acesta are în vedere, în egală măsură, trecerea elevilor de la receptori pasivi ai mesajului la receptori activi, capabili să valorifice informațiile, ideile, tehnicile, limbajele în crearea de produse multimedia noi. Astfel, prin acest opțional, elevii fac trecerea de la carte și pictură, grafică, sculptură etc. la produse alternative, în sensul receptării artei consacrate și a echivalării/transformării acestora printr-o interpretare proprie.

În cadrul programei școlare există o întâlnire benefică între educația artistică, care pleacă de la subiect, și educația culturală, care se axează pe dialog, pe participarea activă la viața socială, pe comuniunea dintre oameni și cu mediul lor de viață.

La nivelul politicilor europene în domeniul educației și a culturii (UNESCO, 2010, 2013, 2015), acest potențial de interacțiune se regăsește în definirea competenței cheie sensibilizare și exprimare culturală, deoarece promovează noțiunea de cultură din perspectivă integratoare, dinamică și accesibilă tuturor, utilizând criteriile de apreciere mai flexibile și mai dinamice. Această perspectivă concretizează încercarea de a nu mai separa cultura înaltă de cultura cotidiană și de a face loc unor noi domenii de exprimare culturală, cum ar fi cultura urbană, multimedia, științifică, tehnică etc.

Formarea competențelor generale și specifice prevăzute în această programă de opțional integrat se bazează pe achiziții de învățare pe care elevul le-a dobândit la alte discipline de studiu, pentru a descoperi domenii conexe precum arhitectură, istorii locale etc., prin observare directă, prin informare din surse multiple, prin derularea unor proiecte.

Transpunerea informațiilor identificate în operele artistice în limbaje multimedia sau digitale este o modalitate prin care elevul „traduce” cultura locală, națională și internațională/universală într-o formă accesibilă, potrivită nevoilor generației sale.

Competențele cheie pe care Uniunea Europeană le propune prin *Recomandarea Consiliului Europei din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții* și pe care programa pentru opționalul integrat *Cultură digitală* le are în vedere sunt: competența de literație; competența în multilingvism; competența digitală; competențele personale, sociale și de a învăța să înveți; competența de sensibilizare și exprimare culturală. În acest context, opționalul integrat are în vedere implicarea elevilor în ateliere pentru realizarea unor book-trailere (produse audiovizuale de scurtă durată, de prezentare a unei cărți) și a altor produse audiovideo precum: sketch-uri, documentare

observaționale, documentare video, galerii fotografice (spațiu fizic/virtual) concentrate pe cultura locală. Acestea sunt însoțite de scurte texte jurnalistice, proiecte tematice, benzi desenate, graffiti, adaptări ale unor documentare/filme la diferite tipuri de limbaj, prin care elevul să transmită un mesaj artistic în viziune proprie.

Astfel, scopul acestui opțional este de a realiza o educație culturală care să integreze aspecte accesibile elevului și care să îi permită acestuia să își exprime propria opinie legat de un produs artistic/cultural consacrat, precum și experiențele culturale proprii.

**Structura programei școlare** include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice
- Referințe bibliografice.

**Competențele** sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini formate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

**Competențele generale** ale disciplinei opționale *Cultură digitală* vizează achizițiile de cunoștințe și de comportament ale elevului din ciclul gimnazial.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale și reprezintă etape în dobândirea acestora, formându-se pe durata unui an școlar. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului și care integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

**Conținuturile învățării** sunt structurate în mod progresiv și reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

**Sugestiile metodologice** includ recomandări de strategii didactice care au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, o descriere a unor activități de învățare oferite ca exemple în secțiunea de conținuturi. De asemenea, cuprind sugestii de forme și instrumente de evaluare a competențelor dobândite prin activitățile de învățare.

## **Competențe generale**

- 1. Exprimarea propriei opinii asupra unui produs cultural, prin mijloace audiovideo**
- 2. Crearea unor produse mediatice în contexte interactive, pentru a transmite un mesaj personal sau de grup**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Exprimarea propriei opinii asupra unui produs cultural, prin mijloace audiovideo

<b>Clasa a VII-a/a VIII-a</b>
<p><b>1.1. Interpretarea unor produse culturale diverse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>observarea/vizionarea unor opere reprezentative de artă vizuală/ artă literară/ artă muzicală/arta spectacolului/ artă cinematografică, pentru a identifica trăsăturile specifice unei opere artistice</i></li> <li>– <i>exerciții de identificare a aspectelor esențiale purtătoare de semnificație într-un produs artistic</i></li> <li>– <i>realizarea de hărți conceptuale pe tema conținutului și formei diferitelor opere artistice</i></li> <li>– <i>exerciții de interpretare a unui text literar din perspectiva mai multor traduceri</i></li> </ul> <p><b>1.2. Exprimarea propriei viziuni asupra mesajului unei opere de artă/spectacol/ eveniment cultural, utilizând limbaje diferite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>analiza comparativă a mesajului unei opere literare citite atât în limba maternă, cât și în alte limbi străine (fie în limba română, fie într-o limbă de circulație internațională)</i></li> <li>– <i>elaborarea unui text de exprimare a opiniei personale în legătură cu relevanța unui eveniment cultural care care a participat elevul</i></li> <li>– <i>exerciții de comparare a punctelor de vedere diferite asupra unei opere de artă: a elevului și a colegilor, a elevului și a autorului, așa cum reies din receptarea critică</i></li> <li>– <i>utilizarea unor limbaje diferite (mimico-gestual, iconic, prin dans, culoare, fotografie etc.) în formularea unui punct de vedere personal referitor la o operă de artă sau la o temă dată</i></li> </ul> <p><b>1.3. Analizarea raportului dintre contextul producerii și al receptării unei opere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>colectarea de informații din diverse surse cu privire la istoricul unui obiect cultural, al unei opere de artă, al diferitelor produse culturale (cultură urbană, locală sau comunitară, cultură pop etc.)</i></li> <li>– <i>chestionarea colegilor cu privire la modul în care receptează o operă literară la alegere, o operă de artă, un alt tip de produs cultural, în funcție de limbă și de cultură etc.</i></li> <li>– <i>analiza interpretărilor variate pe care un obiect de artă/cultural le-a primit de-a lungul timpului</i></li> <li>– <i>realizarea unor interviuri cu autori ai unei opere de artă, spectacol sau eveniment cultural</i></li> <li>– <i>participarea la întâlniri cu autori ai unei opere, cu formularea de întrebări pentru acesta referitoare la demersul de creație</i></li> </ul>

## 2. Crearea unor produse mediatice în contexte interactive, pentru a transmite un mesaj personal sau de grup

<b>Clasa a VII-a/a VIII-a</b>
<p><b>2.1. Realizarea unor produse în formate digitale, pe teme relevante, plecând de la cunoștințe, perspective și sentimente diverse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– participarea la întâlniri cu diferite persoane care au experiență în realizarea de produse în formate digitale (<i>storytelling, book-trailer, sketch, documentar observațional, galerie fotografică etc.</i>)</li> <li>– realizarea unor demersuri de informare cu privire la modalitățile de elaborare a produselor digitale</li> <li>– realizarea unui <i>storytelling (narațiuni/scenariu narativ)/digital storytelling (narațiuni digitalizate), individual sau în colaborare</i></li> <li>– realizarea unui <i>book-trailer, individual sau în colaborare</i></li> <li>– realizarea unui <i>sketch, individual sau în colaborare</i></li> <li>– realizarea unor documentare observaționale, a unor galerii fotografice (<i>spațiu fizic/virtual</i>) concentrate pe cultura locală, însoțite de un scurt text jurnalistic</li> <li>– realizarea unui documentar, a unui proiect tematic cu privire la variante ale operei de artă/diferite modalități de receptare a operei de artă</li> </ul> <p><b>2.2. Adaptarea mesajului la contexte variate de comunicare, specifice multiliterăției</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– exerciții de elaborare a unui mesaj cu relevanță educațională prin corelarea a diferite resurse multimedia</li> <li>– transmiterea în formate inovative a unui mesaj prin îmbinarea diferitelor tipuri de limbaje, specifice unor culturi/moduri de manifestare culturală diferite</li> <li>– valorificarea produselor digitale realizate de elevi, prin publicarea lor pe platforme online (<i>blog personal, blogul clasei, site-ul școlii, cont YouTube, Instagram, Reddit etc.</i>)</li> <li>– exerciții de comunicare creativă în diferite limbi, în funcție de obiectul de artă analizat/creat</li> </ul> <p><b>2.3. Utilizarea tehnologiei și a mijloacelor de comunicare audiovideo în vederea creării unui produs cultural digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– selectarea, prin discuții în grup, a unor tehnici de exprimare literară, picturală, arhitecturală etc.</li> <li>– observarea efectelor speciale într-un produs cinematografic</li> <li>– alegerea coloanei sonore/realizarea fondului sonor a/al produsului audiovideo</li> <li>– identificare și aplicarea unor tehnici specifice pentru a realiza corespondența între viziunea scriitorului/artistului plastic și viziunea regizorală etc.</li> </ul>

## Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a VII-a/a VIII-a
<b>Explorarea elementelor culturale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Elemente referitoare la arte, cultură urbană, cultură pop:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- arta vizuală: arhitectura, obiecte meșteșugărești, desenul, pictura, fotografia, sculptura, graffiti etc.</li> <li>- arta literară: tipuri de texte (ficționale și nonficționale) etc.</li> <li>- arta spectacolului: cirul, comedia, stand-up comedy, dansul, filmul, teatrul, muzica, spectacole audiovizuale și proiecții 3D etc.</li> <li>- arta muzicală și muzica în alte arte</li> <li>- arta cinematografică: filmul (ecranizări după cărți), <i>Fantasy</i>, SF, documentarul etc.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Explorarea codurilor de comunicare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Elemente referitoare la utilizarea codului lingvistic:</i> limbajul literar, contextul sociocultural și limbajul personajelor/al autorului; comunicarea în alte limbi/limbi de circulație internațională; dialog multilingvistic; registrul scris, oral; construcție narativă, scenariu</li> <li>• <i>Elemente referitoare la utilizarea limbajul iconic:</i> lectura imaginii (statice și dinamice); fotografia; cadru spațial; dominantă cromatică; planuri compoziționale; lumini și umbre; unghiuri de vedere diferite; tehnici de filmare; modalități de corelare a pasajelor filmate/ montaj etc.</li> <li>• <i>Elemente referitoare la utilizarea limbajul auditiv, sonor:</i> tipuri de sunete; comunicarea prin muzică; fondul sonor; secvențe de film cu ilustrare muzicală; coloana sonoră, asociată unei cărți</li> <li>• <i>Elemente referitoare la limbajul mimico-gestual:</i> pantomimă; dans/coregrafie</li> <li>• <i>Elemente referitoare la limbaje sincretice:</i> actorie</li> </ul>
<b>Modalități de exprimare culturală digitală</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspecte specifice modalităților de exprimare culturală digitală: sketch-ul, book-trailer-ul, art-trailer-ul, galeria fotografică, povestea interactivă, graffiti etc.</li> </ul>

Notă: Conținuturile nu vor fi abordate ca teme propriu-zise, ci ca mijloace de realizare a proiectelor propuse elevilor pe tema culturii digitale.

## Sugestii metodologice

La nivel metodologic, opționalul *Cultură digitală* are în vedere un proces personalizat și adaptat de învățare și de valorificare a contextelor nonformale și informale de învățare, care pornește de la interesele elevului și are ca scop formarea competențelor transversale.

Inovațiile pe care le aduce acest opțional constau în:

- trecerea elevilor de la ipostaza de receptori pasivi ai unor lecturi sau ai unor produse culturale solicitate în mediul școlar la aceea de consumatori autonomi de cultură;
- conectarea literaturii și a culturii, în general, la cinematografie, inversând relația istorică dintre cele două arte: dacă, în mod tradițional, cinematografia pornea de la literatură, prin acest opțional, limbajul audiovideo asigură literaturii și artei vizibilitate, prin promovarea acestora;
- lărgirea abordării termenului de cultură, prin extinderea receptării operei de artă la diferite produse culturale contemporane și, în cele din urmă, la lumea din jur;
- transformarea elevilor din consumatori de web în producători de conținuturi web, valoroase din punct de vedere estetic, moral, etic, cultural și educațional;
- accentuarea rolului educației informale, prin valorificarea tehnicilor de interpretare a unui text literar, a unei opere de artă/ a unui obiect cultural în exprimarea unui punct de vedere personal asupra acestora, transmis apoi colegilor, prietenilor, acordându-le ocazia de a le transpune în contexte noi, extracurriculare și extrașcolare.

În decursul anului, se recomandă realizarea în echipe a 3-4 proiecte, cum ar fi:

- **sketch-uri** în formate compatibile cu formatul web/social media: conținut video scurt (maximum două minute), în care accentul să cadă pe dialog sau pe acțiune și nu pe valoarea de producție. Prin urmare, în realizarea unui produs, nu este determinant modul de elaborare, ca tehnică, recuzită, costume, ci improvizația ca atare, ce se spune, ce se întâmplă. Copiii vor avea libertatea de a-și concretiza propriile idei. Întregul demers va fi un exercițiu, nu o țintă, acesta favorizând schimbarea rolurilor elev – profesor în învățare (de exemplu, în cazul *meme*);
- **documentare** care să surprindă viața comunității sau a unor persoane care fac parte din comunitate;
- **book-trailere** care să prezinte, pe scurt, o carte/subiectul unei cărți, al unei poezii etc. prin filme, produse audiovideo, animație etc.;
- **art-trailere**: prezentarea în format audio/video, pe scurt, a istoriei unui monument, a unei opere de artă etc.;
- **galerii fotografice (spațiu fizic/virtual)** concentrate pe cultura locală, însoțite de texte scurte care să ofere informații despre contextul în care au fost captate imaginile, dar și opinia elevului față de subiectul surprins în fotografii;
- **povești interactive** care se află la granița dintre joc și proză - „Alege continuarea”; „Scrie povestea!” – și care implică un efort creativ și abordări

alternative. Activitățile pot fi realizate pe platforme online gratuite (de exemplu, pe platforma [twinery.org](http://twinery.org));

- **documentare despre graffiti sau alte forme de manifestare/exprimare prin artă**, ca modalități de oglindire a vieții unei comunități, a vieții sociale generate de teatre/muzee/concerte, precum și ca formă de conștientizare a modului în care elevii percep valoarea spațiului în care în care trăiesc și îi acordă semnificații afective/estetice.

## Referințe bibliografice

1. Benjamin, W. 2015. *Opera de artă în epoca reproductibilității sale tehnice*, traducere de Christian Ferencz-Flatz. Cluj-Napoca: Editura Tact.
2. Berbinski, S. 2010. *La lecture d'une bande dessinée*, Proiect internațional „Signes et sens”, [www.signesetsens.eu](http://www.signesetsens.eu).
3. *Educație pentru obiectivele dezvoltării durabile: Obiective de învățare*. 2017. Organizația Educațională, Științifică și Culturală a Națiunilor Unite 7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France; <http://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/wp-content/uploads/2017/12/manual-UNESCO.pdf>.
4. Golden, J. 2011. *Film in the Classroom: A Guide For Teachers*. Educational Outreach Department of the WGBH Educational Foundation.
5. Goldman, N. 2013. *The New Book Trailer: an Interview with Adam Cushman*. <http://thelitpub.com/the-new-book-trailer-an-interview-with-adam-cushman/>.
6. Gunter, G.A. 2012. *Digital Booktalk: Creating a Community of Avid Readers. One Video at a Time*. In *Computers in Schools*, vol. 29, p.135-156. <http://www.tandfonline.com.zorac.aub.aau.dk/doi/pdf/10.1080/07380569.2012.651426>.
7. Iacob, M., Mihăilescu, A. coord. 2016. *Arta în școală: concepte și practici*. București: Institutul de Științe ale Educației. [https://www.researchgate.net/publication/331564264\\_Arta\\_in\\_scoala\\_Concepte\\_si\\_practici](https://www.researchgate.net/publication/331564264_Arta_in_scoala_Concepte_si_practici)
8. Lipovetsky, G. Serroy, J. 2008. *Ecranul global. Cultură, mass-media și cinema în epoca hipermodernă*. Iași: Editura Polirom.
9. Manolescu, I. 2003. *Videologia. O teorie tehnoculturală a imaginii globale*. Iași: Editura Polirom.
10. Manolescu, I. 2011. *Benzile desenate și canonul postmodern*. București: Editura Cartea Românească.
11. McFarlane, B. 1996. *From Novel to film – an Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Oxford University Press.
12. Rațiu, B. 2019. *Dinamica lecturii. Teorii – modele didactice – Reflecții*. Cluj-Napoca: Editura Eikon, Școala Ardeleană.
13. *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (Text cu relevanță pentru SEE)*, Jurnalul Oficial

al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=LT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=LT)

14. Revista *Consilierul de lectură*. București. Editura Art.
15. Revista *Perspective*, revistă de didactica limbii și literaturii române
16. UNESCO. 2010. *Seoul Agenda. Goals for the development of Arts education*. <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/arts-education/official-texts/development-goals/>.
17. UNESCO. 2013. *Convention pour la sauvegarde de patrimoine culturel immateriel*. <http://www.unesco.org/culture/ich/fr/convention/>.
18. UNESCO. 2015. *Recommandation sur l'apprentissage et l'éducation des adultes*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002325/232596f.pdf>.

### Grupul de lucru

Manuela-Delia Anghel  
Roxana Ștefania Ciobanu  
Elena-Camelia Săpoiu  
Anca Vlaicu

Ministerul Educației  
Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație  
Colegiul Național „Spiru Haret” București  
Liceul Teoretic „Ion Mihalache” Topoloveni, județul Argeș  
Liceul Teoretic „Bolyai Farkas” Târgu Mureș