



gender
media
education

eMERGE



Scenarii de învățare eMERGE

Educație media despre gen,
cu scenarii adaptabile
oricărui context de învățare.

Autori/ colaboratori:

Ourania Nefeli Kappou -- Xenofon Chalatsis
Ourania Xylouri -- Anne-Claire Orban --
Nicoleta Fotiade -- Gianna Cappello -- Paola
Macaluso -- Mihai Els -- Adriana Mihai -- Diana
Gomboș -- Adelina Els -- Nicoleta Stoica --
Liliana Cristache -- Călin Diaconescu -- Mirela
Iordache -- Manuela Bertescu -- Dorothee
Foddis -- Valentina Bonsangue -- Dario
Ferrigno -- Graziella Lazzara -- Carmen Rotolo
-- Marina Sajeve -- Daniela Sortino -- Tiziana
Schiavo -- Marianna Bartzakli

Editare: Athens Lifelong Learning Institute



Educație media despre gen, cu scenarii adaptabile oricărui context de învățare.

© 2023

Athens Lifelong Learning Institute, Media Animation, Mediawise Society, Università Degli Studi di Palermo

Autori/ colaboratori: Ourania Nefeli Kappou, Xenofon Chalatsis, Ourania Xylouri, Anne-Claire Orban, Nicoleta Fotiade, Gianna Cappello, Paola Macaluso, Mihai Els, Adriana Mihai, Diana Gomboș, Adelina Els, Nicoleta Stoica, Liliana Cristache, Călin Diaconescu, Mirela Iordache, Manuela Bertescu, Dorothee Foddis, Valentina Bonsangue, Dario Ferrigno, Graziella Lazzara, Carmen Rotolo, Marina Sajeve, Daniela Sortino, Tiziana Schiavo, Marianna Bartzakli

Editare: **Athens Lifelong Learning Institute**

Graphic design:  **raindesign.gr**, **Média Animation asbl**

Această publicație a fost produsă cu sprijinul financiar al Programului Erasmus+ al Uniunii Europene. Conținutul acestei publicații se află în responsabilitatea exclusivă a autorilor și nu poate fi considerat ca reflectând o opinie oficială a Comisiei Europene.



**Co-funded by
the European Union**

CONȚINUT

1 INTRODUCERE 1

2 O PRIVIRE RAPIDĂ 3

3 RECOMANDĂRI GENERALE 5

4 SCENARIILE DE ÎNVĂȚARE, PE SCURT 6

1. Analiza de gen de la texte literare și istorice
la producții media alternative 6
2. Reprezentări de gen alternative în coperti de revistă7
3. Candide călătorește prin podcasturi în țara întrebărilor.....8
4. Sunt reclamele sexiste? Campanie cu afișe împotriva sexismului.....9
5. Publicitatea și stereotipurile de gen de-a lungul timpului,
analizate prin video și padlet 10
6. Jocuri video și lumi virtuale: avatarul tău împotriva
stereotipurilor de gen 11
7. Stereotipurile de gen și publicitatea: ai cumpăra?..... 12
8. Reprezentări de gen în desene animate:
suntem de acord? 13
9. Deconstruim mesajele influencerilor prin meme..... 14

5 DESPRE PROIECTUL eMERGE 15

6 GLOSAR 16

1 INTRODUCERE

Educația media este o disciplină care se dezvoltă rapid în întreaga lume, pe măsură ce media capătă o importanță din ce în ce mai mare în societatea noastră contemporană. Educația media este procesul de a învăța să analizăm, să evaluăm și să creăm conținut media într-un mod critic și informat. Implică dezvoltarea competențelor media, adică a cunoștințelor și abilităților necesare pentru a înțelege și a folosi diferite forme de media precum presa scrisă, audiovizuală, digitală și socială. Stereotipurile de gen sunt foarte prezente în media și în **cultura pop**, iar educația media este abordarea necesară pentru a le deconstrui.

Mulți profesori nu au experiență cu aceste subiecte și spun că au nevoie să dobândească cunoștințe și abilități pentru a putea preda lecții de educație media la școală. Proiectul european „**Educație e-Media despre reprezentări și gen**” (eMERGE) urmărește să răspundă acestei nevoi, concentrându-se pe formarea competențelor media ale profesorilor din învățământul secundar, luând în considerare reprezentările de gen și cultura pop.

Conceptele și fundamentul teoretic ale acestor **scenarii de învățare** sunt explicate și analizate în profunzime pe **platforma de e-learning eMERGE**. Acolo vei găsi patru module concepute pentru a oferi profesorilor cunoștințe și abilități utile despre cum să abordeze și să deconstruiască stereotipurile de gen cu elevii lor. Este o sursă bogată de informații și poate fi explorată înainte de a preda lecții de educație media despre reprezentări de gen.

Cele patru module ale platformei de e-learning sunt următoarele:

1. Educație media și cultură pop	2. Ce trebuie să mai știi atunci când predai despre gen
3. Analiză critică și creație media pentru egalitate de gen	4. Planificarea și evaluarea activităților de educație media

În plus, este disponibil online un **ghid cu șase activități care te ajută să cunoști mai bine cultura media a elevilor tăi**. **Ghidul metodologic** „Cunoaște-ți mai bine elevii, cunoaște-le cultura media!” oferă profesorilor din învățământul secundar instrumente ca să descopere cum folosesc elevii lor rețelele sociale, ce tip de media consumă, cum caută și consultă informații, cum comunică.

Accesează site-ul proiectului: <https://project-emerge.eu>



Despre scenariile de învățare

Acest set de resurse educaționale este rezultatul **cooperării** a patru organizații europene distinse din domeniul educației media, **partenerii** proiectului eMERGE și **profesorii** din cele patru țări.

Conține **scenarii de învățare** gata de a fi folosite, care adresează problema reprezentărilor de gen în media și în cultura pop printr-o serie de abordări și instrumente inovatoare testate cu succes în Belgia, Italia, Grecia și România și care pot fi aplicate în continuare în diferite țări și contexte.

Procesul de dezvoltare a scenariilor de învățare a fost următorul: fiecare partener a organizat cursuri și ateliere de educație media despre reprezentările de gen în media și în cultura pop. Pentru a finaliza formarea, profesorii au conceput și au predat elevilor un scenariu de învățare axat pe deconstrucția stereotipurilor de gen în media și în cultura pop. Partenerii de proiect au făcut o selecție a acestor scenarii de învățare pentru a fi împărtășite cu alți profesori din toată Europa care ar dori să le prezinte în școlile lor și/sau să le adapteze în diferite contexte.

În următoarele secțiuni sunt prezentate scenariile de învățare dezvoltate de profesorii și de partenerii consorțiului.

La început, după **un scurt rezumat** al scenariilor de învățare, poți citi **câteva recomandări** despre folosirea eficientă a **scenariilor de învățare**, iar apoi conținutul acestora este prezentat **mai detaliat**, însă versiunea completă este disponibilă doar online.

Ultimul capitol conține un **Glosar** al termenilor folosiți frecvent în scenariile de învățare.

2 O PRIVIRE RAPIDĂ



#stereotip #gen #prejudecatã #discriminare #culturã pop #esențializare

1. Analiza de gen de la texte literare și istorice la producții media alternative

Elevii se familiarizează cu noțiunile de stereotip, prejudecatã și esențializare **prin recunoașterea lor în texte literare și istorice**. În final, elevii **crează propriile produse media alternative** (meme, gif, videoclip - discurs filmat, interviu, trailer, materiale multimedia - colaje, remixuri).



#stereotip #gen #prejudecatã #discriminare #culturã pop #reprezentare #comportament social

2. Reprezentări de gen alternative în coperti de revistă

Elevii învață despre limitele reprezentărilor de gen din cultura populară și impactul lor asupra societății, despre cum sunt construite sau formate rolurile de gen, ce sunt stereotipurile și cum se leagă de **comportamentul social și de discriminare**. Exersează analiza critică și comentariul pe materiale la alegere din cultura populară cu care interacționează zilnic. La final, își creează propriile **coperti de revistă** pentru a depăși reprezentările stereotipice de gen.

#povești #ironie #subversiune #sexism #stereotip #gen #discriminare #oprimare sistemică

3. Candide călătorește prin podcasturi în țara întrebărilor

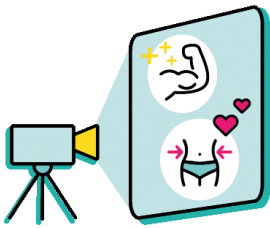
Să ne imaginăm că suntem **filosofii** epocii noastre! Dacă în secolul al XVIII-lea problema era denunțarea absolutismului regal sau a obscurantismului religios, astăzi ținta noastră este inegalitatea de gen. Folosim tehnica lui Voltaire și **creăm povești** spuse din punctul de vedere al unui personaj cu o perspectivă fals naivă asupra reprezentărilor media, **pentru a le chestiona**. Scopul este de a produce un **podcast** care va plasa poveștile în tradiția orală și îi va ajuta pe elevi să descopere tehnici de exprimare sonoră.

#sexism #stereotip #reclame #afișe #campanii

4. Sunt reclamele sexiste? Campanie cu afișe împotriva sexismului

Pentru că trebuie să atragă atenția și să transmită un mesaj în câteva cuvinte, **publicitatea** folosește și uneori abuzează de stereotipuri denigratoare. Scopul este de a le permite elevilor să înțeleagă mecanismele publicității și a-i ajuta să devină conștienți de stereotipurile de gen, identificându-le în publicitate. Pe baza acestor cunoștințe, elevii concep apoi o **campanie de afișe** împotriva sexismului.

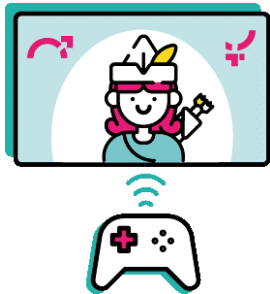




#stereotip #prejudecată #discriminare #condiționarea culturală a genului #gen și media
#cultura pop #educație media

5. Publicitatea și stereotipurile de gen de-a lungul timpului, analizate prin video și padlet

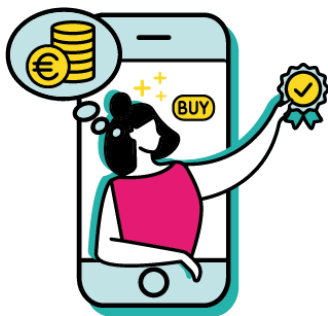
Reclamele reprezintă o mărturie interesantă a tradițiilor și obiceiurilor din diferite epoci. Elevii intră în rolul publicitarilor și descoperă caracteristicile reclamelor din diferite epoci pentru ca, mai apoi, să creeze **Padlet și producții video** fără stereotipuri de gen.



#relații #identitate #reprezentări de gen #roluri și stereotipuri în jocuri online
#condiționare culturală #gen și media

6. Jocuri video și lumi virtuale: avatarul tău împotriva stereotipurilor de gen

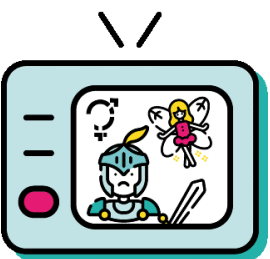
Ducem provocarea reprezentărilor de gen în **lunile virtuale**. Elevii reflectă asupra gestionării identității reale și virtuale, apoi creează avataruri pentru o reprezentare și evaluare mai echitabile și mai respectuoase (pentru ei și colegi). Reflectă asupra **utilizării avatarurilor ca expresie a sinelui** și se concentrează pe motivațiile sociale ale jocurilor video (competitivitate, nevoia de socializare, imaginea corporală proprie pozitivă/negativă etc.).



#reprezentări de gen #gen și media #desene animate #afișe de film

7. Stereotipurile de gen și publicitatea: ai cumpăra?

Elevii explorează conceptele de reprezentare de gen în **reclamele de televiziune**, în special reclamele pentru **același produs**, le discută și le analizează critic. Își **crează propriile reclame** fără stereotipuri de gen. Își evaluează munca și primesc feedback de la colegii de clasă și de la profesori.



#reclame #reprezentări de gen #stereotip de gen #gen și media

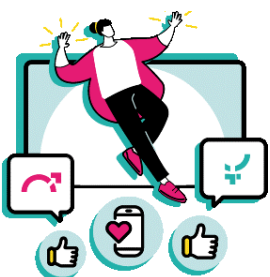
8. Reprezentări de gen în desene animate: suntem de acord?

Explorăm conceptele de gen și reprezentări de gen în **desene animate**. Elevii discută și analizează critic conținutul pe care îl văd. Își creează propriile **afișe pentru desene animate**, fără stereotipuri de gen. Își evaluează lucrările și primesc feedback de la colegii de clasă și de la profesori.

#identitate #gen media și stereotip #social media #influencer #cultură pop

9. Deconstruim mesajele influencerilor prin meme

Ne concentrăm pe conceptele de **identitate reală și virtuală** în diferite contexte, de la sfera personală a tinerilor până la reprezentările influencerilor, apoi ne uităm la potențialele reprezentări stereotipice de gen. Producția creativă și evaluarea între colegi a **memelor** urmăresc să demonteze aceste probleme de gen prin ironie și să promoveze auto-reflecția pe această temă.



3 RECOMANDĂRI GENERALE

<p>Înainte de a prezenta <i>scenariul de învățare</i> elevilor, îți recomandăm să explorezi conținutul platformei de e-learning eMERGE.</p>	<p>Pentru a cunoaște cultura media a elevilor tăi, accesează ghidul metodologic.</p>
<p>Dacă elevii nu sunt familiarizați cu lucrul în grup, cu auto-evaluarea sau evaluarea din partea colegilor, îți recomandăm să aloci timp pentru a discuta cu ei despre aceste abordări.</p>	<p>Pregătește activitățile cât mai temeinic posibil, cu materiale bune. Astfel asiguri o mai mare reușită în procesul de învățare al elevilor.</p>
<p>Alege un scenariu de învățare ținând cont de programa școlară și de curriculumul școlar. Încearcă să sprijini învățarea interdisciplinară.</p>	<p>Dacă nu ai încredere în abilitățile tale de creație digitală, poți colabora cu cineva mai experimentat sau poți avea încredere în elevii tăi!</p>
<p>Evită să predai scenariul de învățare în perioadele aglomerate, cum ar fi perioadele de examene, începutul și sfârșitul anului școlar.</p>	<p>Află mai multe despre cum pui în aplicare scenarii de învățare din ghidul online.</p>
<p>Pornește de la experiența elevilor atunci când alegi teme. Astfel vei fi mai aproape de întrebările lor cognitive.</p>	<p>Încurajează și sprijină o atmosferă relațională pozitivă și abordează o metodă ludică pentru o mai mare diseminare a activităților în clasă și, dacă este posibil, în afara orelor.</p>

4 SCENARIILE DE ÎNVĂȚARE, PE SCURT

1. Analiza de gen de la texte literare și istorice la producții media alternative

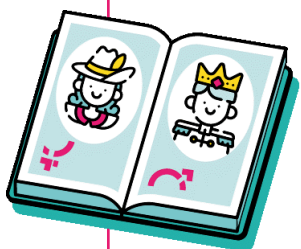
Obiective

- Să înțeleagă conceptele de stereotip, prejudecată, reprezentare de gen, cultură „înaltă”, cultură populară
- Să identifice reprezentările de gen problematice în diferite media, texte, epoci
- Să analizeze critic reprezentările de gen problematice, folosind modelul celor 6 dimensiuni
- Să creeze produse media care să ofere reprezentări de gen alternative la stereotipurile identificate
- Să reflecteze asupra produselor media create și asupra propriului consum mediatic

Rezumat

Elevii încep cu un joc de identificare a genului bazat pe descrierile unor persoane, cu scopul de a identifica posibile stereotipuri pe care le folosesc. Apoi, sunt introduse conceptele-cheie de stereotip, prejudecată și esențializare. Analiza este urmată de identificarea unor exemple de reprezentări problematice de gen în texte literare/ istorice/media, cu accent pe

specificul produselor media din cultura pop. Elevii își creează apoi propriile produse media, pe care le prezintă unii altora și își evaluează reciproc creațiile.



Structură

Introducere

Atragem atenția, definim problema prin exemple din experiențe personale în care elevii au fost surprinși sau ofențați de anumite reprezentări de gen din media

Activități

1. Introducem conceptele cheie;
2. Identificăm exemple de reprezentări problematice de gen în texte literare, istorice și funcționale;
3. Analizăm critic exemplele prin prisma conceptelor cheie și a contextului de producție;
4. Elevii creează produse media care să ofere discursuri alternative privind genul: formăm echipe, prezentăm metodele de producție digitală și exemple de creații media;
5. Reflectăm și evaluăm produsele media.

Concluzie

Auto-reflecție și distanțare față de discursurile stereotipice despre gen, înțelegând modul în care aceste discursuri pot influența percepția despre lume și despre ei înșiși.

Autori / Colaboratori

Profesori: Mihai Els, Adriana Mihai, Diana Gomboș, Adelina Els
Feedback și editare: Nicoleta Fotiade

Materii

Limbă și literatură, istorie și alte discipline din domeniul științelor sociale și umaniste ale căror programe permit integrarea activităților.

Context / Nivel educațional

Învățământ liceal - clasele a IX-a - a XI-a

Durată

7 ore

Află mai multe despre analiza critică a reprezentărilor de gen din [Modulul 3, Unitatea 3.1](#)
[3.1.2 Teorie- Cum să analizezi critic reprezentările de gen](#)



2. Reprezentări de gen alternative în coperti de revistă

Obiective

- Să identifice stereotipuri de gen în diferite materiale media (presă, social media, publicitate, videoclipuri).
- Să exerseze analiza textuală a materialelor media
- Să reflecteze asupra consecințelor utilizării stereotipurilor de gen prin extinderea contextului (cultural, economic, social)
- Să creeze materiale media pentru a crește gradul de conștientizare cu privire la stereotipurile de gen folosind tehnici precum remixarea, reflecția critică, crearea de meme și coperti de reviste

Rezumat

Elevii învață despre limitele reprezentărilor de gen din cultura populară și impactul pe care îl au în societate, despre modul în care sunt construite sau formate rolurile de gen, despre ce sunt stereotipurile și cum se leagă de comportamentul social și de discriminare. Exersează analiza critică și comentariul pe materiale alese din cultura populară cu care interacționează zilnic. La final produc propriile materiale media în încercarea de a depăși reprezentările stereotipice de gen.



Structură

Introducere

Atragem atenția prin exerciții introductive, identificăm problemele de gen în media pe baza experiențelor media anterioare ale elevilor.

Activități

1. Definim și discutăm conceptele cheie abordate în fiecare unitate;
2. Analizăm reprezentările/stereotipurile de gen în diverse produse media ale culturii populare;
3. Elevii creează produse media (coperti de reviste) în încercarea de a depăși reprezentările stereotipice de gen.

Concluzie

Evaluare între colegi și autoevaluarea produselor concepute de elevi prin reflecția asupra problemelor abordate

Autori/Colaboratori

Nicoleta Stoica, Liliana Cristache, Călin Diaconescu, Mirela Iordache, Manuela Bertescu
Feedback și editare: Nicoleta Fotiade

Materii

Sociologie / Educație socială / Istorie / Științe sociale și umaniste / Prelucrare computerizată a imaginilor/Competență în media / Limba și literatura română / Limbi străine

Context / Nivel educațional

Elevi din clasa a XI-a Arte / Arhitectură; elevi de clasa a XII-a la Științe Sociale; elevi din clasele a VII-a, a VIII-a, a IX-a și a X-a.

Durată

8 - 10 ore

Află mai multe despre analiza critică a reprezentărilor de gen din [Modulul 3, Unitatea 3.1](#) [3.1.2 Teorie- Cum să analizezi critic reprezentările de gen](#)



3. Candide călătorește prin podcasturi în țară întrebărilor

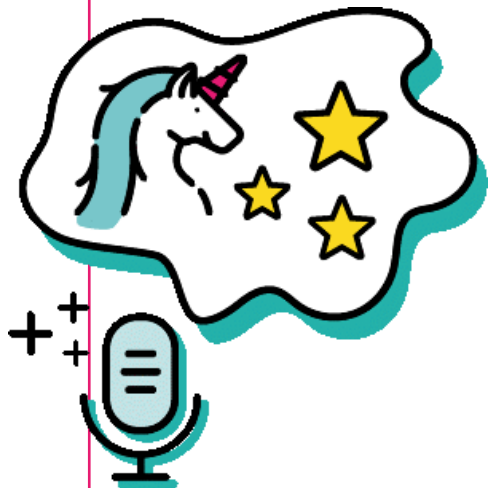
Obiective

- Să analizeze reprezentările de gen din media
- Să scrie o poveste filosofică prin care să chestioneze reprezentările media actuale
- Să înregistreze povestea într-un podcast pentru copii

Rezumat

Să ne imaginăm că suntem filosofii epocii noastre! Ideea este să folosim tehnica lui Voltaire și să creăm povești spuse din punctul de vedere al unui personaj cu o perspectivă fals naivă asupra reprezentărilor media ale lumii noastre, cu scopul de a le chestiona. În final, elevii produc un podcast care plasează poveștile în tradiția orală și îi ajută să descopere tehnici de exprimare sonoră. Stilul literar ales face ca povestea să fie accesibilă tuturor și potrivită pentru copiii mai mici.

Într-o etapă ulterioară, poveștile vor fi redade în clasele de școală primară, astfel încât să valorifice imaginația copiilor și să pună bazele unei reflecții asupra reprezentărilor media pentru copii.



Structură

Introducere

Adoptăm o perspectivă de gen: elaborăm o grilă de analiză a reprezentării media care să evidențieze aspectele asociate genului.

Activități

1. Aplicăm grila de analiză la produsele media folosite de elevi;
2. Creăm o nouă poveste (redactare, corecturi, comentarii, îmbunătățiri, armonizare);
3. Învățăm tehnici de voce și de sunet;
4. Activități de pre-produție și editare.

Concluzie

Testarea recepției podcasturilor și prezentarea proiectului către un public mai tânăr.

Autori/Colaboratori

Dorothee Foddis și echipa Media Animation

Materii

În timpul orei de literatură, în asociere cu și în urma unui curs de literatură din secolul al XVIII-lea

Context / Nivel educațional

Învățământ liceal – Clasele a IX-a – a XI-a

Durată

Între 12 și 20 ore

Află mai multe despre reprezentarea genului în media din [Modulul 3, Unitatea 3.2. Analiză critică și creație media](#)



4. Sunt reclamele sexiste? Campanie cu afișe împotriva sexismului

Obiective

- Să înțeleagă diverse forme și strategii de publicitate prin afișe
- Să analizeze reclame care mobilizează stereotipurile de gen
- Să experimenteze procesul creativ al publicității
- Să creeze, evalueze și disemineze campanii publicitare împotriva sexismului

Rezumat

Prin analiza rolurilor și funcțiilor pe care le poate avea publicitatea prin afișe, a diferitelor strategii pe care le folosește și a elementelor care o compun, acest scenariu de învățare invită elevii să înțeleagă modul în care publicitatea ajunge să folosească stereotipurile de gen. Apoi, elevii intră în rolul publicitarilor pentru a se întreba cum ar putea arăta o reclamă care luptă împotriva stereotipurilor de gen și finalizează prin realizarea unei campanii împotriva sexismului.



Structură

Introducere

Utilizăm un corpus colaborativ, definim împreună publicitatea și explorăm eterogenitatea sa.

Activități

1. Învățăm despre diferitele tipuri de afișe publicitare;
2. Identificăm strategiile de atragere a publicului;
3. Observăm diferite elemente ale unui mesaj publicitar;
4. Denunțăm stereotipurile de gen și rolurile de gen în reclame;
5. Creăm o reclamă cu o țintă specifică;
6. Elevii realizează reclame publicitare în urma procesului creativ învățat la curs, prin care să depășească stereotipurilor de gen.

Concluzie

Analiza creațiilor celorlalți și evaluarea dimensiunii anti-sexiste a reclamelor create. Diseminarea către ceilalți elevi prin deschiderea unei expoziții.

Autori/Colaboratori

Mélissa Balon și echipa Média Animation

Materii

Literatură, limba română și limbi străine, științe sociale.

Context / Nivel educațional

Învățământ liceal – Clasele a IX-a – a XI-a

Durată

Între 15 și 21 ore

Află mai multe despre cum să crezi pentru a reprezenta genului în media din [Modulul 3, Unitatea 3.2. Creează pentru a reprezenta genul în media](#)



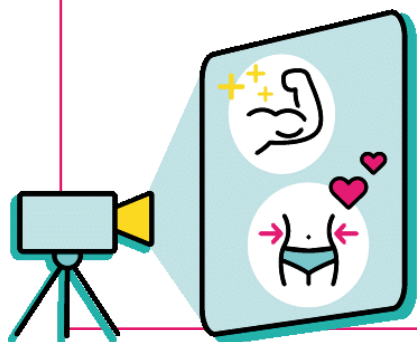
5. Publicitatea și stereotipurile de gen de-a lungul timpului, analizate prin video și padlet

Obiective

- Să înțeleagă conceptele de stereotip, prejudecată, reprezentare de gen, cultură populară
- Să identifice stereotipurile de gen în producții media, cum ar fi reclame din diferite perioade
- Să analizeze un produs media
- Să abordeze critic producțiile media
- Să creeze producții media împotriva stereotipurilor de gen

Rezumat

Ca punct de plecare, elevii urmăresc un videoclip despre evoluția reprezentării de gen în publicitate și își împărtășesc opiniile. Apoi introducem modelul celor 6 dimensiuni de analiză critică a produselor media și conceptele-cheie de stereotipuri în reprezentarea de gen în media. Elevii descoperă exemple de reclame din diferite perioade și învață să le analizeze urmând modelul. Lucrează în echipe pentru a-și crea produsele media dintr-o perspectivă critică, își împărtășesc concluziile pentru a promova o reprezentare echitabilă a genului în media și evaluează producțiile altor echipe.



Structură

Introducere

Vizionăm videoclipuri tematice și discutăm despre problemele de gen în media.

Activități

1. Prezentăm conceptele cheie privind reprezentarea de gen și media și facem brainstorming pe tema cunoștințelor prelabile de analiză de text;
2. Explorăm și analizăm exemple de reclame în căutarea unor posibile reprezentări stereotipice și părtinitoare, elevii reflectă asupra lor;
3. Elevii lucrează în echipe pentru a crea producții media, echipele își prezintă rezultatele;
4. Elevii se autoevaluează și evaluează lucrările colegilor, reflectează critic asupra producțiilor create.

Concluzie

Conștientizarea implicațiilor reprezentărilor de gen în media și activarea abilităților critice pentru deconstrucția oricăror stereotipuri și prejudecăți.

Autori/Colaboratori

Valentina Bonsangue, Dario Ferrigno, Graziella Lazzara, Carmen Rotolo, Marina Sajeve, Daniela Sortino.

Materii

Limbă și literatură, educație civică, istorie și alte discipline din domeniul științelor sociale și umaniste, educație media

Context / Nivel educațional

Învățământ secundar – clasele a VII-a – a XI-a

Durată

8 ore la școală sau în cadru mixt

Află mai multe despre cultura online
Din [Modulul 2, Unitatea 2, 2.2.2](#)
[Teorie - Cultură online, gen și media.](#)



6. Jocuri video și lumi virtuale: avatarul tău împotriva stereotipurilor de gen

Obiective

- Să reflecteze asupra identității reale și virtuale, cum le gestionează și cât le conștientizează
- Să discute despre influența avatarurilor din jocurile video și lumile virtuale asupra identității și imaginii corporale
- Să identifice reprezentări de gen problematice în diferite medii (filme, videoclipuri, jocuri)
- Să abordeze critic producția media
- Să creeze un produs media care să comunice percepția proprie despre sine și reprezentarea dorită

Rezumat

În viața socială a adolescenților, un profil virtual este ceva obișnuit. Avatarurile sunt adesea utilizate în universul virtual din ce în ce mai complex și mai structurat, în care oricine poate să facă și să fie ceea ce dorește. Filmul Ready Player One (Spielberg, SUA, 2018) este punctul de plecare al acestei explorări a posibilităților oferite de experiențele din lumile virtuale și jocurile online pentru dezvoltarea personală și combaterea stereotipurilor. Procesul de creare a diferitelor avataruri cu care să se identifice le permite elevilor să reflecteze asupra stereotipurilor de gen și să dezvolte o gândire critică pe tema combaterii discriminării.

Structură

Introducere

Vizionăm filmul Ready Player One.

Activități

1. Explorăm și ne concentrăm pe limbajele și conținutul filmului;
2. Explorăm jocurile video preferate ale elevilor și cunoștințele lor despre avataruri;
3. Analizăm avatarurile existente și ținem cont de reprezentarea de gen;
4. Elevii produc diferite exemple de avataruri, reflectează critic asupra lor și le evaluează.

Concluzie

Conștientizarea implicațiilor reprezentărilor de gen în media și activarea abilităților critice pentru deconstrucția oricăror stereotipuri și prejudecăți.

Autori/Colaboratori

Gianna Cappello, Paola Macaluso, Tiziana Schiavo, Daniela Sortino.

Materii

Limbă și literatură, limba engleză, educație civică, istorie și alte discipline din domeniul științelor sociale și umaniste, educație media

Context / Nivel educațional

Învățământ secundar – clasele a VII-a până la a XI-a

Durată

9-10 ore la școală sau într-un mediu mixt



Află mai multe despre cultura pop din [Modulul 1, Unitatea 1.3](#)
[Ce e cultura pop?](#)



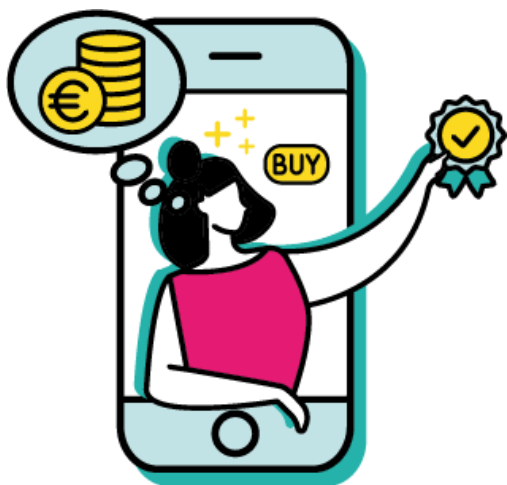
7. Stereotipurile de gen și publicitatea: ai cumpăra?

Obiective

- Să înțeleagă ce sunt stereotipurile de gen, cum sunt create și cum sunt reprezentate
- Să identifice reprezentările de gen problematice în diferite media
- Să exploreze stereotipurile de gen în reclamele pentru același produs
- Să înțeleagă că reclamele folosesc stereotipuri de gen pentru a transmite mesaje specifice consumatorilor și pentru a vinde produse.

Rezumat

Elevii explorează conceptele de reprezentare a genului în reclamele de televiziune, în special în reclamele pentru același produs. Le discută și le analizează critic. Își creează propriile reclame fără stereotipuri de gen. Își evaluează munca și primesc feedback de la colegii de clasă și de la profesori.



Structură

Introducere

Prezentăm conceptul de reprezentare de gen în media și facem brainstorming pe baza experiențelor media ale elevilor.

Activități

1. Definim și discutăm conceptele-cheie;
2. Analizăm și gândim critic despre reprezentările/stereotipurile de gen în diverse produse media din cultura populară;
3. Elevii creează produse media (reclame), încercând să depășească reprezentările stereotipice de gen;
4. Reflectăm asupra propriilor practici și asupra noilor concepte analizate în timpul scenariului de învățare.

Concluzie

Evaluare din partea colegilor și autoevaluarea produselor concepute de elevi prin reflecția asupra problemelor abordate.

Autori/Colaboratori

Xenofon Chalatsis, Ourania Nefeli Kappou, Marianna Bartzakli

Materii

Științe sociale și umaniste, TIC, ore de limbi străine

Context / Nivel educațional

Clasele V-VII

Durată

9 ore

Află mai multe despre reprezentări de gen în media din

[Modulul 3, Unitatea 3.1](#)
[Reprezentări de gen în](#)
[media și în cultura pop](#)



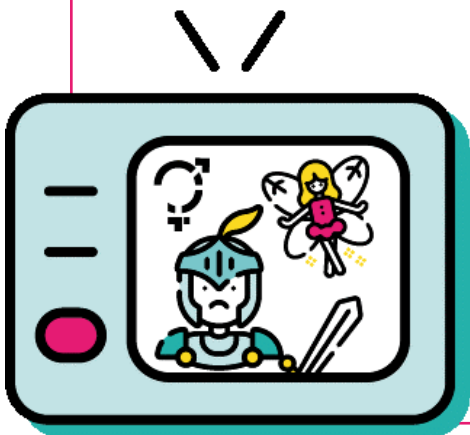
8. Reprezentări de gen în desene animate: suntem de acord?

Obiective

- Să înțeleagă ce sunt stereotipurile de gen, cum sunt construite și cum sunt reprezentate în diferite media
- Să investigheze stereotipurilor de gen din desene animate
- Să dezvolte abilitatea de a crea în echipă un conținut digital despre stereotipuri de gen și de a prezenta rezultatele

Rezumat

Elevii explorează conceptele de gen și reprezentări de gen în desene animate. Discută și analizează critic conținutul pe care îl văd. Își creează propriile postere pentru filme de desene animate fără stereotipuri de gen / sau folosind testul de comutare (atribuind stereotipurile feminine bărbaților și invers). Își evaluează lucrările și primesc feedback de la colegi și profesori.



Structură

Introducere

Prezentăm tema și facem brainstorming. Facem referire la lecții anterioare care au fost discutate pe această temă.

Activități

1. Analizăm desenele animate;
2. Gândim critic despre conținut și reflectăm asupra reprezentărilor stereotipice de gen;
3. Elevii lucrează în echipă la producții media.

Concluzie

Evaluare din partea colegilor și autoevaluarea produselor concepute de elevi prin reflecția asupra problemelor abordate și evaluarea lor.

Autori/Colaboratori

Xenofon Chalatsis, Ourania Nefeli Kappou

Materii

Științe sociale și umaniste, TIC, Educație sexuală.

Context / Nivel educațional

Clasele V-VII

Durată

7 ore

Află mai multe despre reprezentări de gen în desene animate din [Modulul 1, Unitatea 1.2, 1.2.4 Prințese Disney: Chiar trăiesc fericite?](#)



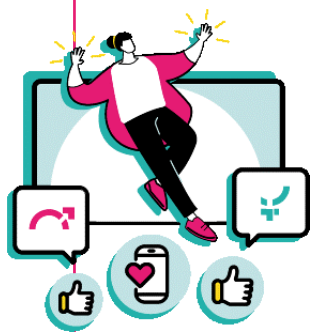
9. Deconstruim mesajele influencerilor prin meme

Obiective

- Să înțeleagă conceptele de identitate reală și virtuală
- Să identifice stereotipuri de gen în media
- Să înțeleagă implicațiile pozitive și negative ale publicării conținutului personal prin identități online
- Să creeze produse media pentru a deconstrui stereotipurile de gen din media

Rezumat

Ne concentrăm pe analiza critică a conceptelor de identitate reală și virtuală în diferite contexte, de la sfera personală a tinerilor până la reprezentările influencerilor. Identificăm potențiale reprezentări stereotipice de gen. Elevii creează producții media (meme) și se evaluează reciproc, cu scopul de a demonta aceste aspecte de gen prin ironie și de a încuraja autorefecția pe acest subiect.



Structură

Introducere

Întrebăm elevii despre experiența lor personală.

Vizionăm videoclipuri cu mărturii ale tinerilor despre experiențele lor legate de identitate pe rețelele de socializare. Discutăm despre diferența dintre identitatea reală și cea virtuală, reflectăm împreună.

Activități

1. Punem accent pe stereotip și stereotipurile de gen în media; introducem pe scurt lumea influencerilor; documentăm și selectăm imagini și videoclipuri / reels ale unor influenceri
2. Prezentăm modelul celor 6 dimensiuni de analiză critică, analizăm imaginea influencerilor
3. Sintetizăm împreună stereotipurile de gen identificate, reflectăm asupra modului de a le deconstrui
4. Elevii creează meme pentru a deconstrui stereotipurile (muncă individuală sau în grup)
5. Elevii se autoevaluează și își evaluează colegii, primesc feedback din partea profesorului.

Concluzie

Elevii răspund pe scurt într-un caiet, padlet sau jamboard la următoarele întrebări: Ce am învățat nou azi? Ce aș vrea să mai aflu despre subiect? Cum m-am simțit în legătura cu discuția de astăzi?

Autori/Colaboratori

Gianna Cappello, Paola Macaluso, Daniela Sortino, Tiziana Schiavo (ITA)

Materii

Limbi străine, Istorie și alte discipline din domeniul științelor sociale și umaniste, Tehnologie, Educație civică, Educație media

Context / Nivel educațional

Învățământ secundar – clasele a VII-a – a XII-a

Durată

6 ore

Află mai multe despre construcția socială a genului din [Modulul 2, Unitatea 2.1 construcția socială a genului](#)



5 DESPRE PROIECTUL eMERGE

Educație e-media despre reprezentări de gen - eMERGE este un proiect european, cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene, care se concentrează pe dezvoltarea competențelor media pentru a deconstrui reprezentările și stereotipurile de gen din media și cultura pop. Partenerii consorțiului sunt Média Animation ASBL (Belgia), Universitatea din Palermo (Italia), Athens Lifelong Learning Institute (Grecia) și Mediawise Society (România).

Proiectul are ca scop:

- Proiectarea unei metodologii care să permită profesorilor să descopere practicile media ale elevilor;
- Dezvoltarea competențelor media ale profesorilor despre reprezentarea de gen în media și în cultura pop;
- Familiarizarea profesorilor cu strategii de educație media despre stereotipuri de gen, care pot fi adaptate la practicile culturale și media ale elevilor;
- Creșterea gradului de conștientizare a elevilor între 12 și 18 ani despre reprezentările de gen în media și efectele acestora asupra cetățeniei și a vieții împreună în comunitatea clasei și a școlii, inclusive prin producții media digitale locale;
- Promovarea cetățeniei active în comunitățile locale prin valorificarea producției media digitale a elevilor.

Rezultatele proiectului includ:

- un ghid metodologic cu activități pentru profesori, care îi ajută să descopere practicile media și culturale ale elevilor
- o **platformă de e-learning de educație media** cu accent concret pe reprezentările de gen în media și în cultura pop;
- acest **set de instrumente de educație media** despre problemele de gen în media și în cultura pop, adaptabil la orice context divers de învățare;
- un ghid online pentru îmbunătățirea egalității de gen la școală; și
- un **site cu acces liber** cu toate materialele create în timpul proiectului.

Află mai multe despre educație media! Înscrie-te gratuit pe [platforma eMERGE](#).



6 GLOSAR

<p>diagrama / modelul de analiză al celor 6 dimensiuni</p>	<p>O diagramă folosită pentru analiză media. Conține dimensiunile: categoria media, producătorul, publicul, tehnologia, limbajele, reprezentările.</p>
<p>avatar</p>	<p>Imagine animată reprezentând o persoană reală în lumile virtuale, jocurile online, camerele de chat etc.; utilizatorul poate personaliza aspectul, caracteristicile, abilitățile necesare pentru a acționa pe platforme digitale.</p>
<p>analiză comparativă</p>	<p>Metoda de analiză a datelor care face distincția între asemănările și diferențele dintre date.</p>
<p>generic</p>	<p>O listă a persoanelor care au contribuit la realizarea unui film sau a unei emisiuni de televiziune sau de radio, care este prezentată sau anunțată la început sau la sfârșit.</p>
<p>denotație</p>	<p>Semnificația principală a unui cuvânt, fără a include sentimentele sau ideile pe care oamenii le pot asocia cu acesta.</p>
<p>Debriefing cu zar</p>	<p>Activitate de evaluare folosind un zar în care se răspunde la întrebări / se fac activități legate lecția încheiată.</p>
<p>Storytelling digital</p>	<p>Procesul de a spune povești printr-un punct de vedere specific, folosind instrumente computerizate.</p>

bilet de ieșire	O activitate care are loc la sfârșitul unei lecții/formări în care participanții trebuie să scrie ceva despre lecție, de obicei ce au învățat nou.
cartonaș de memorare	Un cartonaș cu un cuvânt sau o imagine folosit pentru a-i ajuta pe elevi să învețe.
GIF	Imagine animată.
cuvânt cheie	(În context digital, cunoscute și sub numele de „cuvinte cheie SEO”, „fraze cheie” sau „interogări de căutare”) Cuvinte și fraze pe care utilizatorii le introduc în motoarele de căutare pentru a găsi informații despre un anumit subiect.
activitate introductivă	O activitate sau un joc folosite la începutul unei lecții/formări pentru a pregăti participanții.
Insta Lie	O reprezentare intenționat falsă a vieții reale răspândită prin intermediul rețelelor de socializare.
privirea masculină	Reprezentările femeilor sunt adesea definite de modul în care bărbații le văd pe femei.
producție media	Povestire vizuală prin video, film, reclamă, audio, imagine etc.
meme	O idee, un comportament, un stil care se răspândește de la o persoană la alta în cadrul unei culturi. Poate fi o imagine sau un videoclip care este distribuit pe scară largă online, în special pe rețelele de socializare.

generator de meme	Website care permite utilizatorilor să își creeze rapid și ușor propria memă.
hartă mentală	Reprezentare vizuală a informațiilor, o modalitate grafică folosită pentru a reprezenta idei și concepte și legătura dintre ele.
joc online	Joc video care se joacă parțial sau total prin intermediul unei forme de rețea de calculatoare sau care necesită o conexiune la internet pentru a fi jucat.
cod QR	Un tip de cod de bare care poate fi citit cu ajutorul camerei de la telefon și trimite către conținut online.
captură de ecran	Imagine a ceea ce este afișat pe ecranul unui computer.
sitografie	Lista unor website-uri, pagini online sau documente relevante.
etichetă / tag	Un link către profilul cuiva dintr-o fotografie sau comentariu pe un site, cum ar fi Instagram sau Facebook, pentru a marca informațiile care urmează să fie procesate într-un anumit mod.
lume virtuală	Mediu simulat pe calculator, conceput și partajat de utilizatori care pot crea un avatar personal și care, simultan și independent, pot explora lumea respectivă, pot participa la activități și pot comunica.
nor de cuvinte (word cloud)	O reprezentare vizuală folosită pentru a descrie cuvintele-cheie. Cu cât termenul este folosit mai des sau apare mai des în text, cu atât acesta apare mai mare în imaginea generată.