A.R.T.S.
ANALYZE, REFLECT,
THINK SMART

ATENEUL NAȚIONAL DIN IAȘI

solaris
Förderzentrum für Jugend
& Umwelt gGmbH Sachsen

DAC

EDUCAȚIE PRIN ARTĂ PENTRU GÂNDIRE CRITICĂ MEDIA, ÎN LUCRUL CU TINERII

GHID DE BUNE PRACTICI

A.R.T.S. – Analyze, Reflect, Think Smart

Cod proiect: 2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137

Cofinanțat de Uniunea Europeană

Finanțat de Uniunea Europeană.
Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorilor și nu reflectă în mod necesar poziția Uniunii Europene sau a ANPCDEFP. Nici Uniunea Europeană, nici ANPCDEFP nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

Organizații Partenere

Proiectul A.R.T.S. – Analizează, Reflectează, Gândește Inteligent (2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137) este implementat de un parteneriat format din trei organizații din România, Germania și Norvegia. De-a lungul acestui ghid, partenerii sunt menționați uneori prin numele organizației, alteori prin oraș sau țară și sunt prezentați în cele ce urmează.

Ateneul Național din Iași (ANI)

România – Iași

Instituție culturală fondată în 1920, cu programe de teatru, muzică, film și arte vizuale pentru copii, tineri și adulți. Atrage anual circa 150.000 de spectatori și are o experiență solidă în educație culturală.

office@ateneuiasi.ro

solaris Förderzentrum für Jugend und Umwelt gGmbH Sachsen (solaris FZU)

Germania – Chemnitz

Organizație non-profit activă din 1993, cu servicii educaționale, sociale și culturale pentru tineri și comunități. Expertă în educație STEM, artă, sustenabilitate și incluziune socială. Coordonează proiecte Erasmus+ și centre educaționale.

info@solaris-fzu.de

DAC Music Performance (DAC)

Norvegia

Fondată în 2017 de pianistul Dragoș Andrei Cantea, organizează concerte, producții artistice și proiecte educaționale în Norvegia și Europa. Partener principal al Classix Festival, cu expertiză în muzica clasică și artele performative ca instrumente pedagogice.

contact@dragoscantea.com

CUPRINS

1. Introducere 2
- Contextul proiectului.....2
- Scopul ghidului 2
- Cui se adresează ghidul 3
- Despre cercetarea care stă la baza ghidului 3

2. Cadru metodologic..... 4
- Principii fundamentale..... 4
- Metodologia de evaluare..... 4
- Direcții de acțiune 5

3. Validarea pilot.....6
- Principiul de implementare stabilit în urma testării.....6
- Ajustări rezultate din testarea pilot 6
- Rezultatele centralizate 7

4. Feedback-ul participanților..... 8

5. Instrumente educaționale.....9
- Bârfe pozitive 9
- Simboluri urbane: Decodifică & Creează 11
- Puntea dintre generații 13
- Pălăria Adevărului 15
- Desenează ce auzi 17
- Cunoașterea înseamnă putere.....19
- De la reacție la reflecție 21
- Artă și democrație: o călătorie prin timp..... 23
- Influencer sau manipulator? 25
- Original sau Algoritm? Demascarea artei create de AI 27
- Adevărat sau Fals? 29
- Eu sunt artistul/artista 31

6. Studii de caz 33

7. Anexe 41
- Anexa 1 – Raport de cercetare comparativ (România, Germania, Norvegia)

1. Introducere

Contextul proiectului

Utilizarea excesivă a rețelelor de socializare și expunerea tinerilor la manipulare media reprezintă o problemă recunoscută la nivel european. Un studiu recent al Organizației Mondiale a Sănătății arată că România înregistrează cel mai ridicat procent de adolescenți afectați de utilizarea problematică a rețelelor sociale dintre țările participante la proiect, în timp ce Germania și Norvegia raportează, la rândul lor, provocări similare. Lipsa educației media în școli, influența algoritmilor și accesul nesupravegheat la conținut digital contribuie la o vulnerabilitate crescută în fața dezinformării, cu efecte asupra sănătății mintale, a relațiilor sociale și a capacității de a distinge informația verificată de cea manipulatoare.

Proiectul A.R.T.S. – Analizează, Reflectează, Gândește Inteligent (Analyze, Reflect, Think Smart), finanțat prin programul Erasmus+, Parteneriate de cooperare în domeniul tineretului (KA220-YOU), a fost dezvoltat ca răspuns la această nevoie. Parteneriatul reunește Ateneul Național din Iași (România), solaris Förderzentrum für Jugend und Umwelt gGmbH Sachsen (Germania) și DAC Music Performance (Norvegia), fiecare organizație aducând o expertiză distinctă: educație culturală prin artă, educație pentru dezvoltare durabilă și incluziune socială, respectiv inovație în educația artistică și utilizarea muzicii ca instrument de învățare.

Scopul ghidului

Prezentul ghid centralizează metodologia și cele 12 instrumente educaționale dezvoltate în cadrul proiectului, care folosesc arta – teatrul, muzica și artele vizuale – ca mijloc de stimulare a gândirii critice și de combatere a manipulării media în rândul tinerilor. Instrumentele au fost dezvoltate pe baza unei cercetări comparative desfășurate în cele trei țări partenere și testate ulterior în 20 ateliere pilot, cu participarea a peste 290 de tineri.

Versiunile prezentate în acest ghid reflectă ajustările rezultate din testarea pilot, nu propunerile inițiale. Ghidul include, alături de fișele de instrument, un cadru metodologic care explică principiile pe care se bazează abordarea, precum și studii de caz care documentează implementarea concretă a instrumentelor pe teren.

Cui se adresează ghidul

Ghidul este destinat, în primul rând, lucrătorilor de tineret și formatorilor care doresc să introducă educația media prin artă în activitățile lor, indiferent dacă lucrează în context formal, non-formal sau informal. Instrumentele au fost gândite pentru a fi adaptabile atât în mediul urban, cât și în cel rural, și pentru a putea fi implementate cu grupuri diverse, inclusiv cu tineri din medii defavorizate.

Ghidul se adresează, de asemenea, cadrelor didactice interesate să integreze elemente de educație media și gândire critică în activitățile școlare sau extrașcolare, precum și organizațiilor și instituțiilor culturale care doresc să dezvolte programe educaționale similare pentru tineri.

Despre cercetarea care stă la baza ghidului

Instrumentele și metodologia prezentate în acest ghid se bazează pe o cercetare comparativă desfășurată în România, Germania și Norvegia, care a analizat modul în care educația non-formală, gândirea critică și artele contribuie la dezvoltarea tinerilor în cele trei contexte naționale. Cercetarea a inclus chestionare aplicate unui total de peste 570 de tineri și lucrători de tineret, precum și mese rotunde cu experți, artiști, cadre didactice și lucrători de tineret din cele trei țări.

Printre principalele constatări: România înregistrează cel mai ridicat nivel de percepție pozitivă a educației non-formale dintre cele trei țări, însă cu o participare adesea ocazională; Germania dispune de infrastructură culturală solidă, insuficient conectată însă la mediul școlar; Norvegia se remarcă printr-un ecosistem educațional coerent, în care gândirea critică este tratată drept competență transversală. Raportul complet al cercetării, incluzând metodologia, datele centralizate și analiza SWOT realizată pentru fiecare țară, este prezentat la finalul prezentului ghid.

2. Cadru metodologic

Metodologia prezentată în acest ghid a fost dezvoltată pe baza cercetării comparative desfășurate în România, Germania și Norvegia și rafinată ulterior prin testarea pilot a celor 12 instrumente educaționale. Ea se bazează pe trei principii fundamentale și se organizează în patru direcții de acțiune, aplicabile transversal, indiferent de instrumentul folosit.

Principii fundamentale

Trecerea de la gândirea intuitivă la gândirea analitică.
Cercetarea comparativă a arătat că tinerii din toate cele trei țări participante tind să se bazeze pe intuiție și pe prima impresie atunci când evaluează informația, în detrimentul verificării active a surselor. Instrumentele dezvoltate în cadrul proiectului folosesc arta drept filtru critic, prin care participanții sunt ghidați treptat de la o evaluare instinctivă către una analitică, susținută de argumente.

Arta ca teren neutru.
Subiectele legate de manipulare media, dezinformare sau polarizare socială pot fi dificil de abordat direct, mai ales în grupuri cu opinii diverse. Utilizarea artei ca mediu de explorare oferă un cadru sigur în care aceste subiecte pot fi discutate fără confruntare directă, reducând totodată riscul segregării pe criterii politice sau ideologice în cadrul grupului.

Ancorarea emoțională.
Practica artistică oferă participanților un instrument concret de autoreglare emoțională în fața conținutului manipulativ, care mizează frecvent pe frică sau indignare pentru a suprima gândirea critică. Prin exerciții care fac vizibil rolul emoției în interpretarea informației, participanții devin mai capabili să recunoască atunci când reacționează conduși de manipulare, nu de fapte.

Metodologia de evaluare

Impactul fiecărui instrument a fost evaluat prin chestionare aplicate participanților înainte și după fiecare atelier, completate atât în format digital, cât și pe suport tipărit, în funcție de contextul local al fiecărei sesiuni. În completarea acestora, formatorii responsabili de testare au întocmit rapoarte de activitate imediat după fiecare atelier, iar astfel am obținut desfășurarea concretă a sesiunii și reacțiile grupului. Rezultatele acestei evaluări, centralizate la nivelul întregului parteneriat, au stat la baza ajustărilor descrise în secțiunea „Validarea pilot”.

Direcții de acțiune

I. Metodologii de analiză rapidă și micro-learning.

Această direcție răspunde duratei scăzute de atenție și consumului predominant de conținut vizual scurt în rândul tinerilor. Instrumentele care o pun în practică folosesc seturi restrânse de întrebări-cheie, aplicabile rapid oricărui conținut media, precum și o abordare progresivă a învățării, în care analiza ghidată de formator este treptat înlocuită de evaluarea autonomă a participantului.

II. Arta ca instrument de deconstrucție și reflecție.

Teatrul, muzica și artele vizuale sunt folosite pentru a face vizibile mecanismele de manipulare și pentru a oferi participanților un spațiu de exprimare a propriei perspective asupra realității sociale. Exerciții precum teatrul-forum, decodarea emoțională a muzicii sau colajul media permit deconstrucția unor tehnici de manipulare într-un mod experiențial, mai degrabă decât teoretic.

III. Reducerea decalajelor și incluziunea socială.

Testarea pilot a confirmat necesitatea de a extinde accesul la aceste instrumente către zonele defavorizate și grupurile cu oportunități reduse, unde accesul la educație artistică și media rămâne limitat. Instrumentele au fost adaptate pentru a putea fi implementate atât în mediul urban, cât și în cel rural, și pentru a rămâne accesibile persoanelor cu dizabilități sau provenind din medii vulnerabile. Pentru participanții cu dizabilități, se recomandă adaptarea materialelor tipărite în formate accesibile (documente în Braille sau cu contrast mărit, unde este cazul) și oferirea de suport audio sau video pentru componentele digitale ale instrumentelor. Spațiile de desfășurare a atelierelor trebuie alese astfel încât să asigure accesibilitate fizică pentru toți participanții.

IV. Formarea educatorilor și implicarea comunității.

Sustenabilitatea metodologiei depinde de capacitatea formatorilor și a lucrătorilor de tineret de a o aplica dincolo de durata proiectului. Din acest motiv, ghidul include recomandări metodologice adresate direct educatorilor, precum și sugestii de implicare a familiilor și a comunității locale în procesul de dezvoltare a gândirii critice a tinerilor.

Fișele de instrument prezentate în secțiunile următoare pun în practică aceste patru direcții, fiecare instrument fiind construit pe unul sau mai multe dintre principiile descrise mai sus.

3. Validarea pilot

Între aprilie și iunie 2026, cele trei organizații partenere au testat cele 12 instrumente educaționale în 20 ateliere, desfășurate în România, Norvegia și Germania, cu participarea a peste 290 de tineri. Fiecare instrument a fost implementat într-o sesiune reală de formatori care au completat rapoarte detaliate imediat după atelier, în toate cazurile fiind aplicate și chestionare participanților, înainte și după activitate.

Această etapă nu a avut drept scop doar confirmarea funcționalității instrumentelor, ci a generat o serie de ajustări concrete, rezultate direct din observațiile formatorilor și din reacțiile participanților. Versiunile prezentate în secțiunile următoare reflectă deja aceste ajustări.

Principiul de implementare stabilit în urma testării

În cadrul ședinței transnaționale de sinteză, compararea directă a două sesiuni ale aceluiași instrument („De la reacție la reflecție”) a evidențiat o diferență semnificativă de implicare: o clasă întreagă de 22 de elevi, față de un grup de 14 participanți voluntari. Grupul mai mic a demonstrat o implicare vizibil superioară și a generat un număr mai mare de concluzii relevante.

Pe baza acestei observații, consorțiul a stabilit un principiu general de implementare pentru întregul proiect: acolo unde este posibil, atelierele se desfășoară în format fizic, în grupuri restrânse, cu participare voluntară, fără implicarea unor clase întregi.

Ajustări rezultate din testarea pilot

„True or False?” – introducerea unui exercițiu suplimentar.
Formatorii au semnalat că, în forma inițială, activitatea rămânea predominant statică, iar participanții completau fișele de lucru fără o componentă dinamică. Ca soluție, a fost introdus, la finalul atelierului, un exercițiu de tip „telefonul fără fir”, aplicat unei știri reale, prin care se compară versiunea inițială cu cea rezultată după transmiterea succesivă. Exercițiul a fost menționat explicit de mai mulți participanți ca element preferat al atelierului.

„Influencer sau manipulator?” – restructurarea în două sesiuni.
Formatorul responsabil de testare a observat că participanții au avut tendința de a judeca influencerii ca persoane, nu tehnicile de manipulare folosite de aceștia. Pentru a clarifica acest aspect, instrumentul a fost restructurat în două sesiuni distincte: una dedicată prezentării conceptelor teoretice, cealaltă aplicării acestora pe exemple reale, propuse în avans de participanți.

„Simboluri urbane: Decodifică & Creează” – recomandarea unei echipe extinse de formatori.
Testarea a arătat că un singur formator nu poate oferi sprijin adecvat tuturor grupurilor mici constituite în cadrul activității, în special în etapa de identificare și discutare a simbolurilor. Recomandarea rezultată este constituirea unei echipe de minimum 2-3 formatori pentru implementarea acestui instrument.

„Desenează ce auzi” – clarificarea legăturii tematice.
Formatorii din Norvegia au constatat că, deși activitatea a generat un nivel ridicat de implicare, legătura dintre exercițiu și obiectivul de alfabetizare media nu era suficient de evidentă pentru participanți. Structura activității a rămas neschimbată, însă introducerea și etapa de concluzii au fost completate cu explicații directe privind relevanța exercițiului pentru dezvoltarea gândirii critice.

„Eu sunt artistul/artista” și „Pălăria adevărului” – recalibrarea duratei.
Ambele instrumente au fost semnalate ca insuficient de generoase ca durată pentru sedimentarea informației. Ca urmare, durata activității a fost corelată direct cu mărimea grupului, în locul unei durate fixe stabilite independent de numărul de participanți.

Rezultatele centralizate

Chestionarele aplicate participanților, atât înainte cât și după fiecare atelier, au confirmat în mod constant o îmbunătățire a capacității de analiză critică și un nivel ridicat de satisfacție față de activitățile desfășurate, în toate cele trei țări implicate în proiect.
Fișele de instrument prezentate în continuare corespund versiunilor finale, rezultate în urma acestui proces de testare și rafinare.

4. Feedback-ul participanților

Dincolo de indicatorii de progres prezentați în secțiunea anterioară, testarea pilot a generat un volum consistent de feedback direct din partea tinerilor participanți, colectat prin chestionare aplicate înainte și după fiecare atelier. Tiparul general a fost constant în toate cele trei țări: satisfacție ridicată față de activități, o creștere clară a atenției acordate verificării informației și o receptivitate neașteptat de mare față de subiecte considerate, de regulă, dificil de abordat cu tinerii.

Unul dintre cele mai clare tipare a apărut la instrumentele axate pe verificarea informației. La „Adevărat sau Fals?”, mai mulți participanți au declarat că nu realizaseră, înainte de atelier, cât de rar verificau sursele înainte de a distribui o informație, iar exercițiul de tip „telefonul fără fir” a rămas, în cuvintele mai multor participanți, momentul cel mai memorabil al sesiunii:

> ***„Mi s-a părut surprinzător cât de ușor se pot crea știri false online.”***

La „Influencer sau manipulator?”, feedback-ul a arătat o schimbare reală de perspectivă, nu doar o simplă receptare pasivă a informației: participanții au reușit să separe persoana influencerului de tehnicile de manipulare folosite, o distincție pe care formatoarea o semnalase inițial ca fiind dificil de făcut:

> ***„Am învățat diferența dintre influență și manipulare pe rețelele sociale.”***

Instrumentele bazate pe interacțiune directă („Bârfe pozitive”, „Puntea dintre generații”) au înregistrat, la rândul lor, un nivel de satisfacție aproape unanim, participanții subliniind constant valoarea conexiunii create cu ceilalți, mai degrabă decât conținutul teoretic al activității. La „Simboluri urbane: Decodifică & Creează”, entuziasmul a fost exprimat cel mai adesea direct, fără nuanțe:

> ***„A fost cool!”***

Privite împreună, aceste reacții confirmă un lucru important pentru întregul proiect: arta a funcționat ca punte reală către gândirea critică. Tinerii au experimentat manipularea media direct, prin desen, joc de rol sau exerciții de tip "telefonul fără fir", iar acest lucru s-a reflectat consecvent în feedback-ul lor, indiferent de țară sau instrument.

5. Instrumente educaționale

BÂRFE POZITIVE – INSTRUMENT DE APRECIERE ANONIMĂ

10-30

30-45'

Tipul activității:
activitate participativă
metodă de reflecție

Durată:
30-45 de minute (săptămânal sau lunar)

Număr de participanți:
10-30 (adaptabil până la o clasă întreagă)

Materiale necesare:
- bilețele de hârtie (sau foi tăiate)
- pixuri sau creioane
- o cutie / plic mare („cutia aprecierii”)
- (opțional) tablă sau flipchart pentru reguli

Prezentare scurtă

Să creeze un climat de grup pozitiv și sigur, printr-un exercițiu structurat de apreciere între colegi, cu scopul de a dezvolta empatia, coeziunea grupului și capacitatea de a formula feedback pozitiv constructiv. Un element care a funcționat foarte bine în practică: legarea activității de conceptul "celor trei site ale lui Socrate" (Este adevărat? Este bun? Este necesar?) - un mod simplu și memorabil de a-i ajuta pe participanți să reflecteze înainte de a vorbi despre cineva.

La final, participanții vor putea:
- să formuleze mesaje de apreciere către colegi într-un mod concret și respectuos;
- să identifice calități și comportamente pozitive ale altora;
- să reflecteze asupra impactului emoțional al aprecierii reciproce;
- să contribuie la un climat de grup bazat pe sprijin și încredere;
- să exerseze exprimarea pozitivă în relațiile interpersonale.

Descrierea activității – etape

1 **Introducere**
Facilitatorul explică scopul activității: crearea unui spațiu sigur în care participanții își exprimă aprecierea față de colegi într-un mod anonim sau semi-anonim.
Se stabilesc reguli clare:
- mesajele trebuie să fie pozitive, respectuoase și reale
- se evită ironia, sarcasmul sau comparațiile negative
- accent pe comportamente observabile („ce face persoana”), nu pe judecăți generale

2 **Tragere la sorți (5 minute)**
Se scriu numele tuturor participanților pe bilețele.
Fiecare participant:
- extrage un nume aleator
- verifică să nu își fi extras propriul nume (dacă se întâmplă, se refolosește tragerea)

3 **Scrierea aprecierii (10-15 minute)**
Fiecare participant scrie un bilețel în format:
„[Nume], apreciez la tine că...”

Se încurajează formulări specifice, de exemplu:
- comportamente observabile
- atitudini
- momente din interacțiuni de grup

4 **Colectare (2-5 minute)**
Toate bilețelele sunt introduse într-o cutie a aprecierii sau un plic comun.

5 **Citirea mesajelor și discuții (10-15 minute)**
Facilitatorul citește bilețelele cu voce tare (sau participanții, dacă grupul este pregătit și timpul permite). După fiecare mesaj, se poate face o scurtă pauză pentru reacții naturale (zâmbete, reflecție, tăcere).
Întrebări orientative pentru discuție:
- Cum te-ai simțit când ai scris mesajul?
- Cum a fost să primești o apreciere?
- Ce ai observat despre colegii tăi pe care poate nu le-ai remarcat înainte?
- Cum influențează astfel de mesaje atmosfera din grup?

Posibile riscuri / provocări

- mesaje prea generale („ești ok”) – necesită ghidaj
- riscul de superficialitate dacă nu se oferă exemple
- posibile emoții puternice la primirea aprecierii
- nevoia de a menține un cadru strict pozitiv

Rolul facilitatorului

Facilitatorul ar trebui să:

- creeze un spațiu sigur și respectuos
- explice clar regulile de comunicare pozitivă
- monitorizeze calitatea mesajelor (înainte de citire, dacă este necesar)
- se asigure că niciun participant nu este exclus
- susțină reflecția emoțională fără a forța participarea
- gestioneze dinamica de grup într-un mod echilibrat și calm

Ce dezvoltă această activitate

- empatie
- comunicare pozitivă
- coeziune de grup
- încredere în sine și în ceilalți
- atenție la comportamentele constructive
- inteligență emoțională

Recomandări de implementare

- oferiți exemple clare înainte de începere
- încurajați mesaje specifice, bazate pe comportamente observate
- mențineți o atmosferă relaxată, fără presiune
- repetați activitatea periodic pentru efect cumulativ
- puteți crea un „perete al aprecierii” unde se afișează mesaje selectate
- evitați evaluarea sau comparația între participanți
- luați în calcul conceptul "celor trei site ale lui Socrate" ca punct de plecare filosofic simplu pentru activitate
- acolo unde este posibil, formatul fizic poate oferi o conexiune mai profundă cu facilitatorul

Simboluri urbane: Decodifică & Creează

5-12

90'

Scurtă prezentare

Dezvoltă alfabetizarea vizuală, interpretarea simbolică și gândirea critică prin explorarea picturilor murale și a graffiti-ului local, prin analiza de mesaje și, opțional, prin crearea de lucrări inspirate de participanți.

La finalul activității, participanții vor putea:

- Analiza picturi murale și graffiti locale pentru simbolism, compoziție, culoare și mesaje ascunse
- Identifica comentarii sociale, politice sau emoționale transmise de operă
- Interpreta semnificații și reflecta asupra legăturilor cu comunitatea, istoria sau cultura
- Opțional, crea o lucrare personală inspirată de analiză, aplicând gândirea simbolică

Tipul instrumentului:
atelier artistic,
analiză simbolică

Durată:
90 minute (etapa de creație e opțională)

Număr de participanți:
5-12

Materiale necesare:
- fotografii cu picturi murale sau graffiti locale
- hârtie, markere, vopsele sau materiale de colaj
- opțional: un perete/spațiu exterior pentru pictură murală

Descrierea activității – pas cu pas

1

Introducere
Formatorul introduce activitatea: explorarea artei urbane locale pentru a interpreta simbolism și mesaje. Se explică termeni cheie precum simbol, compoziție, comentariu social și povestire vizuală.

2

Observație și analiză
Participanții observă imagini selectate sau vizitează un loc cu picturi murale/graffiti. În grupuri mici, discută:
- Ce simboluri, culori sau tipare sunt folosite?
- Ce mesaj sau emoție e transmisă?
- Cum se conectează opera cu comunitatea, istoria sau cultura?
- Cum și-ar dori artistul ca privitorul să simtă sau să gândească?

3

Discuție de grup
Grupurile își împărtășesc observațiile cu toată clasa. Formatorul ghidează discuția, evidențiind interpretări diferite și încurajând reflecția asupra perspectivei și a prejudecăților.

4

Etapă de creație (opțională)
Participanții creează propria lucrare, inspirată de analiză. Aplică gândirea simbolică:
- Aleg un mesaj sau o temă de comunicat
- Folosesc hârtie, markere, vopsele sau materiale de colaj
- Împărtășesc creațiile cu colegii și explică alegerile simbolice

5

Reflecție și concluzii
Formatorul ghidează o discuție: alocați timp generos acestei etape, întrucât tinde să genereze cele mai valoroase perspective și cea mai activă participare:
- Cum a diferit interpretarea între participanți?
- Ce elemente simbolice au fost cele mai eficiente?
- Cum poate arta stradală inspira conștientizare socială sau exprimare personală?

Riscuri/provocări

- Implicarea poate fi mai redusă dacă săriți peste etapa de creație
- Unele picturi murale pot conține mesaje politice sau culturale sensibile
- Participanții pot interpreta simbolurile foarte diferit; formatorul trebuie să ghideze discuția constructiv
- Identificarea și discutarea simbolurilor poate fi mai solicitantă decât pare - de aici recomandarea unei echipe de 2-3 formatori

Rolul formatorului

- Formatorul trebuie să:
- Selecteze picturi murale/graffiti potrivite pentru vârstă și context
- Ghideze observația și discuția, încurajând perspective multiple
- Se asigure că toți participanții se simt incluși și sprijiniți - inclusiv cei mai timizi, care pot avea nevoie de mai mult timp să se deschidă
- Explice simbolismul, contextul cultural și tehnicile artistice
- Sprijine etapa opțională de creație și faciliteze împărtășirea
- Colaboreze cu 1-2 co-formatori, pentru a putea sprijini fiecare grup mic în identificarea simbolurilor

Abilități dezvoltate

- gândire critică
- alfabetizare vizuală
- creativitate
- lucru în echipă și colaborare,
- alfabetizare culturală
- abilități de observație și interpretare

Sugestii de implementare

- Oferiți coduri QR sau scurte biografii ale artiștilor pentru a îmbogăți capacitatea de înțelegere a contextului local
- Încurajați discuția între colegi pentru a explora interpretări multiple
- Folosiți întrebări de reflecție pentru a lega arta de teme sociale, politice sau personale
- Pentru etapa de creație, puneți accent pe intenția simbolică, nu pe abilitatea artistică
- Rotiți participanții în conducerea discuțiilor sau prezentarea lucrărilor, pentru a consolida lucrul în echipă
- Alocați explicit mai mult timp pentru etapa finală de reflecție și discuție

Puntea dintre generații

5-30

1 oră

Scurtă prezentare

Cultivă învățarea intergenerațională, mentoratul, schimbul cultural și înțelegerea reciprocă prin activități creative, discuții și proiecte de colaborare.

La final, participanții vor putea:

- se implice în învățare reciprocă și schimb de cunoștințe între generații
- introducă seniorii în tehnologii noi, inclusiv AI și instrumente digitale
- învețe din experiențele de viață, contextul istoric și cunoștințele culturale ale seniorilor
- exerseze empatia, ascultarea activă și exprimarea personală
- reducă izolarea socială în rândul seniorilor și să combată stereotipurile intergeneraționale

Tipul instrumentului:
atelier intergenerațional, activitate participativă

Durată:
1 oră săptămânal (flexibil) - începeți cu activități cu ritm lent, presiune scăzută

Număr de participanți:
o clasă + seniori (5-30)

Materiale necesare:

- hârtie, pixuri, markere
- tablete, calculatoare sau alte dispozitive digitale
- materiale artistice opționale (vopsele, materiale de colaj)
- teme sau jocuri tipărite pentru colaborare

Descrierea activității - pas cu pas

1 **Introducere / Icebreakere**
Formatorul prezintă participanții și obiectivele sesiunii. Icebreakere simple pentru a construi confort și implicare (de exemplu, împărtășirea unei amintiri sau a unui hobby preferat). Începeți întotdeauna cu activități cu presiune scăzută - acest lucru s-a confirmat esențial pentru a reduce distanța inițială dintre generații.

2 **Explorare comună**
Participanții se implică în activități precum povestirea, arta digitală sau jocuri de colaborare. Tinerii pot introduce seniorii în instrumente AI, aplicații sau programe de artă digitală. Seniorii împărtășesc experiențe personale, cunoștințe istorice sau perspective culturale.

3 **Reflecție și discuție**
Discuție de grup despre emoții, experiențe personale sau cunoștințe culturale dezvăluite în timpul activității. Formatorul încurajează dialogul, ascultarea activă și întrebările intergeneraționale.

4 **Proiecte creative opționale**
Creație colaborativă: povești, desene sau media digitală inspirate de experiențele comune. Participanții își pot prezenta lucrarea grupului și discuta procesul creativ.

5 **Concluzii**
Formatorul sintetizează punctele de învățare: înțelegere intergenerațională, respect reciproc și schimb cultural. Încurajează participanții să reflecteze asupra a ce au învățat de la cealaltă generație și cum ar putea continua colaborarea.

Riscuri/provocări

- diferențe de energie, mobilitate sau alfabetizare digitală între adolescenți și seniori
- seniorii se pot simți intimidați de tehnologie; formatorul trebuie să îi sprijine cu răbdare
- adolescenții pot domina conversația; formatorul trebuie să asigure o participare echilibrată
- sensibilitate la povești potențial emoționale sau personale
- diferențe de limbă sau exprimare pot apărea, mai ales în grupuri cu participanți din medii diverse (migranți, mediu rural)

Rolul formatorului

Formatorul trebuie să:

- creeze un mediu sigur, incluziv și primitor
- ajusteze ritmul în funcție de nivelurile diferite de energie și familiaritate cu tehnologia
- sprijine seniorii în folosirea instrumentelor digitale, încurajând tinerii să învețe cu răbdare
- ghideze discuția, astfel încât toate vocile să fie auzite
- încurajeze empatia, reflecția și mentoratul intergenerațional
- ofere proiecte creative opționale, fără să pună presiune pe participanți
- înceapă întotdeauna cu activități simple, cu presiune scăzută, mai ales la prima întâlnire
- folosească icebreakere pentru a reduce distanța inițială dintre generații

Abilități dezvoltate

- empatie
- ascultare activă
- comunicare
- gândire critică
- alfabetizare digitală
- mentorat
- colaborare și lucru în echipă
- alfabetizare culturală

Sugestii de implementare

- începeți cu activități cu ritm lent, presiune scăzută, pentru a construi confort
- includeți icebreakere pentru a sparge barierele intergeneraționale
- încurajați tinerii să acționeze ca mentori pentru instrumentele digitale, învățând în același timp din experiența seniorilor
- păstrați proiectele creative opționale, dar semnificative
- puneți accent pe ascultarea activă și reflecție după fiecare activitate
- repetați săptămânal, pentru a construi conexiuni pe termen lung
- feedback-ul din testarea pilot confirmă: discuția și jocul comun, alături de schimbul autentic dintre generații, rămân elementele cele mai apreciate de participanți, indiferent de vârstă

Pălăria adevărului

5-10

1 oră

Scurtă prezentare

Prin improvizație interactivă, participanții au oportunitatea de a diferenția adevărul de dezinformare, de a recunoaște încărcătura emoțională și de a identifica argumentele raționale.

La final, participanții vor putea:

- Să exploreze modul în care perspective diferite modelează înțelegerea unei narațiuni;
- Să exerseze gândirea critică în timpul improvizației;
- Să construiască și să deconstruiască povești din perspective multiple;
- Să recunoască semnalele adevărului, exagerării și manipulării.

Tipul activității:
activitate participativă
improvizație
storytelling

Durată:
60 minute

Număr de participanți:
5-10 (cu sau fără public)

Materiale necesare:
- o pălărie (sau o cutie)
- bilețele de rol (de ex., adevăr, exagerare, frică, raționalitate etc.)
- pălării din hârtie sau etichete (opțional)
- opțional: suport digital/video
- scenarii tipărite
- markere
- recuzită simplă

Descrierea activității - etape

1

Introducere
Facilitatorul explică conceptul: fiecare participant primește o „pălărie” care reprezintă un mod de a spune o poveste: veridic, emoțional, înșelător, rațional, exagerat, excesiv de optimist etc. Sarcina publicului este să analizeze interpretarea și să identifice perspectiva folosită.

2

Atribuirea rolurilor
Participanții extrag un mic „bilet de rol” din Pălăria adevărului (o singură pălărie comună). Fiecare bilet corespunde unui stil narativ specific:
- Maestrul adevărului
- Maestrul exagerării
- Instigatorul fricii
- Analistul rațional
- Răspânditorul de dezinformare
- Povestitorul emoțional
- Scepticul
- Optimistul

Rolul este secret - publicul NU vede bilețelele.

3

Scenariu de improvizație
Facilitatorul citește un scenariu simplu, cum ar fi: „Orașul vostru intenționează să construiască un parc nou. Trebuie să convingeți publicul de ce perspectiva voastră este cea corectă.”
Participanții improvizează în funcție de rolul lor.

4

Analiza publicului
După interpretare, publicul discută:
- Care participant a reprezentat fiecare stil narativ?
- Ce indicii au făcut stilul evident?
- Cum a schimbat fiecare stil înțelegerea poveștii?
- Care argumente au părut credibile sau manipulative?

Alocați timp generos acestei etape - partea de reflecție tinde să aibă nevoie de mai mult timp decât pare la prima vedere, pentru ca informația să se sedimenteze cu adevărat.

5

Concluzii
Facilitatorul evidențiază modul în care perspectivele de storytelling influențează percepția, emoțiile și credibilitatea. Participanții reflectează asupra modului în care tehnici similare apar în mass-media și în dezbaterile publice.

Posibile riscuri / provocări

- Participanții se pot concentra mai mult pe actorie decât pe reflecție;
- Unii participanți pot dramatiza excesiv rolul;
- Stilurile înșelătoare pot crea confuzie dacă nu sunt discutate corespunzător la final;
- Facilitatorul trebuie să echilibreze creativitatea cu obiectivele de învățare.

Rolul facilitatorului

Facilitatorul ar trebui să:

- Să pregătească bilețele de rol clare și scenarii simple;
- Să asigure un mediu sigur din punct de vedere psihologic și să stimuleze creativitatea;
- Să explice stilurile narative în termeni simpli;
- Să mențină atenția participanților asupra improvizației, nu asupra calității actoricești;
- Să ghideze publicul să analizeze atât indiciile emoționale, cât și pe cele manipulative;
- Să rotească rolurile între runde, dacă timpul permite.

Ce dezvoltă această activitate

- gândire critică
- comunicare
- empatie
- improvizație
- lucru în echipă
- alfabetizare media
- storytelling

Recomandări de implementare

- Oferiți o scurtă demonstrație înainte de începerea activității.
- Schimbați rolurile într-o a doua rundă pentru a-i ajuta pe participanți să încerce perspective noi;
- Încurajați interpretări exagerate, dar credibile, pentru a arăta cum funcționează manipularea;
- Folosiți la început scenarii foarte simple (de ex., „teme suplimentare”, „o nouă regulă în școală”);
- Păstrați clar mesajul central: felul în care este spusă o poveste schimbă modul în care este înțeleasă.
- Folosiți, acolo unde aveți acces, materiale multimedia (clipuri scurte, știri video) pe lângă scenariile tipărite - adaugă un plus de autenticitate exercițiului.
- Nu grăbiți etapa de reflecție finală - merită alocat timp suplimentar față de plan.

Desenează ce auzi - Interpretare emoțională a muzicii prin desen

4-10

1 oră

Scurtă prezentare

Dezvoltă conștientizarea emoțională și exprimarea creativă, traducând muzica în artă vizuală. Participanții ascultă o piesă muzicală cu ochii închiși și desenează imediat ce simt, își imaginează sau asociază cu muzica.

La final, participanții vor putea:

- interpreteze muzica emoțional, prin exprimare vizuală
- reflecteze asupra modului în care sunetele le influențează stările interioare și imaginația
- compare perspective personale diferite asupra aceluiași stimul auditiv
- articuleze sentimente și senzații prin desen și dialog
- înțeleagă că exprimarea artistică e subiectivă și lipsită de judecată

Tipul instrumentului:
atelier artistic
exercițiu emoțional
activitate participativă

Durată: 45-60 minute (recomandat) sau până la 2 ore (format extins) - alocați timp flexibil pentru etapa de reflecție, fără pauze fixe impuse

Număr de participanți:
minimum 4 - maximum 15

Materiale necesare:

- hârtie (A4 sau mai mare)
- creioane, markere, creioane colorate
- player de muzică/difuzoare
- căști opționale (pentru sesiuni individuale)
- scaune confortabile
- (opțional) proiector pentru vizualuri ambientale sau iluminat de atmosferă

Descrierea activității - pas cu pas

1

Introducere (10 minute)

- Formatorul explică scopul: nu crearea unei "arte frumoase", ci exprimarea liberă a sentimentelor. Introduce ideea de a desena cu ochii închiși, după ascultarea muzicii. Clarifică faptul că participanții lucrează individual, dar vor împărtăși ulterior în perechi sau grupuri mici. Prezintă genurile muzicale selectate: de preferat piese instrumentale, fără versuri (clasică, orchestrală, muzică de balet, coloane sonore de film).
- Formulați clar, încă din introducere, legătura dintre acest exercițiu și tema mai largă a proiectului (educație media, gândire critică) - testarea pilot a arătat că această legătură nu e mereu evidentă pentru participanți dacă nu e explicată direct.

2

Activitate artistică (20-30 min)

- Participanții stau confortabil și închid ochii. Formatorul redă o piesă muzicală de 2-4 minute.
- În timp ce ascultă, participanții se concentrează pe emoții, culori, senzații, forme și imagini spontane.
- Când muzica se oprește, deschid ochii și desenează imediat ce au simțit, nu ce "cred că ar trebui să deseneze".
- Desenul continuă 5-10 minute, folosind materiale simple (creioane, markere, creioane colorate).
- Opțional: repetați cu o a doua piesă, contrastantă (lentă vs. dinamică).

3

Analiză media (5-10 minute)
Întrebări de ghidare:

- Ce tip de muzică ați ascultat? Cum ați descrie-o?
- Cum a influențat sunetul imaginația sau emoțiile voastre?
- Ce elemente ale muzicii (tempo, ritm, atmosferă, instrumente) v-au afectat desenul?
- Ar crea un gen diferit (pop, electronic, jazz) un desen diferit? De ce?

4

Reflecție/discuție (10-15 minute)
Participanții împărtășesc în perechi sau grupuri mici:

- Ce ați simțit în timpul muzicii?
- Ce reprezintă desenul vostru?
- Cum diferă desenul vostru de cel al partenerului?
- De ce credeți că aceeași muzică a produs imagini diferite?

Alocați timp generos acestei etape.

5

Concluzii (3-5 minute)
Formatorul subliniază importanța exprimării emoționale prin artă. Întărește ideea că nu există o interpretare "corectă" - doar experiență personală. Încurajează participanții să observe cum sunetul afectează imaginația și starea de spirit.

Riscuri/provocări

- participanții pot fi nesiguri în privința abilității lor de a desena
- unii se pot lupta să identifice emoțiile
- muzica poate declanșa emoții neașteptate
- distragerile pot reduce concentrarea în timpul ascultării
- legătura cu tema mai largă (dezinformare media) poate rămâne neclară pentru participanți, dacă nu e explicată direct
-

Cum se gestionează: puneți accent pe proces, nu pe abilitate, oferiți încurajare, alegeți muzica cu grijă, mențineți o atmosferă calmă, și explicați clar legătura cu tema educației media.

Rolul formatorului

Formatorul trebuie să:

- aleagă muzica potrivită (instrumentală, expresivă, fără versuri) în funcție de obiectivul emoțional
- creeze o atmosferă calmă, sigură, fără judecată
- pună accent pe exprimare, nu pe abilitate artistică
- ghideze participanții să aibă încredere în imaginile lor spontane
- încurajeze conversația deschisă și împărtășirea emoțională
- adapteze durata și complexitatea muzicii la vârsta grupului
- explice clar legătura dintre exercițiu și tema educației media
- aloce timp flexibil pentru reflecție, fără să impună pauze rigide

Abilități dezvoltate

- conștientizare emoțională
- creativitate
- comunicare
- alfabetizare artistică
- exprimare personală
- ascultare activă
- abilități de reflecție

Sugestii de implementare

- folosiți o varietate de genuri muzicale: orchestrală, muzică de balet, suite clasice, coloane sonore atmosferice de film
- evitați versurile, întrucât pot influența prea puternic interpretarea
- încercați piese contrastante (lentă vs. energică) pentru a arăta diversitatea emoțională
- permiteți întâi împărtășirea în perechi - mai sigură pentru participanții timizi
- încurajați participanții să-și expună desenele într-o mini-galerie la final
- opțional: repetați activitatea în momente diferite, pentru a compara stările emoționale
- alocați timp suplimentar față de plan, mai ales pentru etapa de reflecție - participanții se pot simți grăbiți altfel
- explicați explicit, la începutul și la finalul activității, legătura cu tema educației media și a dezinformării

Cunoașterea înseamnă putere - Reconstruirea informației și reflecție critică

5-10

1 oră

Scurtă prezentare

Îi ajută pe participanți să înțeleagă cum informația incompletă sau înșelătoare (vizuală sau textuală) le influențează percepția, emoțiile și interpretarea, și cultivă conștientizarea diferenței dintre intuiție și cunoașterea verificată.

La final, participanții vor putea:

- reconstruiască informație vizuală sau textuală incompletă (lucrări de artă sau titluri de știri)
- reflecteze asupra propriilor presupuneri și raționamente intuitive
- discute cum informația lipsă poate influența înțelegerea, emoțiile și luarea deciziilor
- compare percepțiile inițiale cu faptele verificate

Tipul instrumentului:
exercițiu de analiză media / gândire critică, activitate participativă

Durată:
1 oră

Număr de participanți:
min. 5 - max. 10

Materiale necesare:
- imagini fragmentate sau titluri incomplete (tipărite)
- hârtie pentru notițe
- markere sau pixuri
- proiector opțional pentru afișarea exemplelor
- fișe opționale cu întrebări de reflecție

Descrierea activității - pas cu pas

1

Introducere (10 minute)
- Formatorul introduce activitatea: explorarea modului în care informația incompletă afectează percepția.
- Explică că participanții vor lucra cu lucrări de artă sau titluri fragmentate.
- Clarifică faptul că scopul e observarea intuiției și a presupunerilor, nu "ghicitul corect" imediat.

2

Exercițiul de reconstrucție (15-20 minute)
- Fiecare participant primește o imagine fragmentată sau un titlu incomplet. Folosind hârtie și markere/pixuri, participanții încearcă să reconstruiască lucrarea originală sau povestea, bazându-se doar pe intuiție și imaginație. Sunt încurajați să noteze gândurile, presupunerile și ipotezele pe măsură ce lucrează.
- Alegerea atentă a fragmentelor de imagine este esențială din punct de vedere pedagogic - fragmentele trebuie să fie suficient de ambigue pentru a stimula interpretări diverse, dar nu atât de neclare încât să descurajeze participarea.

3

Comparație și verificare (10-15 minute)
Participanții primesc lucrarea completă sau articolul integral. Își compară reconstrucția cu originalul. Formatorul ghidează reflecția:
- Cât de apropiate au fost presupunerile voastre de conținutul real?
- Ce ați completat pe baza cunoștințelor anterioare sau a unor idei preconcepute?
- Au existat reacții emoționale cauzate de informația lipsă?

4

Reflecție/discuție (10 minute)
Întrebări de ghidare:
- Cum influențează informația incompletă percepția și interpretarea?
- Intuiția v-a ajutat sau v-a indus în eroare?
- Cum se leagă asta de știri, rețele sociale și consumul zilnic de informație?
- Ce strategii pot ajuta la verificarea informației înainte de a forma o judecată?

5

Concluzii (5 minute)
- Formatorul sintetizează lecțiile principale: gândirea critică, rolul verificării și conștientizarea prejudecăților personale.
- Subliniază că percepția e subiectivă, dar poate fi îmbunătățită prin analiză atentă și surse de încredere.

Riscuri/provocări

- participanții se pot baza excesiv pe intuiție, fără verificare
- unii pot simți frustrare dacă presupunerile sunt foarte departe de original
- conținutul sensibil din exemplele de știri poate declanșa reacții emoționale
- accentul prea puternic pe artă vizuală poate face activitatea mai puțin relevantă pentru participanții cu alte interese (muzică, scris) - variați tipul de material folosit

Cum poate fi gestionat: începeți cu exemple simple, mențineți un mediu de discuție sigur, puneți accent pe învățarea din proces, nu pe "răspunsuri corecte", și ghidați reflecția asupra presupunerilor personale.

Rolul formatorului

Formatorul trebuie să:

- pregătească din timp lucrări de artă fragmentate sau titluri incomplete/ înșelătoare
- ghideze participanții spre reflecție critică, fără judecată
- înceapă cu exemple simple și crească treptat complexitatea
- încurajeze discuția despre presupuneri, prejudecăți și reacții emoționale
- lege exercițiul de abilități mai largi de alfabetizare media și evaluare a informației din viața reală
- adapteze tipul de conținut (artă vizuală, muzică, texte) în funcție de interesele grupului - instrumentul funcționează foarte bine, dar poate rămâne prea centrat pe artă vizuală dacă nu e diversificat

Abilități dezvoltate

- gândire critică
- alfabetizare media
- abilități de observație
- reflecție și autocunoaștere
- comunicare (discuție și împărtășire)
- alfabetizare artistică/povestire (opțional)

Sugestii de implementare

- începeți cu imagini sau titluri simple, ușor de recunoscut
- creșteți treptat dificultatea conținutului fragmentat sau înșelător
- folosiți un mix de artă și știri, pentru a arăta tipuri diferite de procesare a informației
- încurajați participanții să-și noteze presupunerile și reacțiile emoționale
- legați activitatea de alfabetizarea media de zi cu zi: rețele sociale, articole de știri, publicitate
- opțional: creați o "plimbare de galerie" pentru a împărtăși imaginile reconstruite și a reflecta colectiv
- adaptați instrumentul activ la tipul de participanți - dacă grupul are alte interese decât arta vizuală, folosiți varianta cu versuri, scenarii sau povești (vezi nota de mai jos)

**Puteți folosi și versuri, scenarii sau povești, nu doar lucrări vizuale. Participanții pot crea un final sau o interpretare pentru o poveste, un cântec sau o scenă, pe baza unui material incomplet, apoi îl compară cu finalul "original". Activitatea se poate adapta la diferite tipuri de media: muzică, texte scrise sau artă vizuală. Pentru o reflecție mai eficientă, participanții pot fi împărțiți pe grupuri, în funcție de tipul de media (unul lucrează cu muzică, altul cu texte, altul cu artă vizuală). După finalizarea exercițiului, grupurile își pot împărtăși interpretările, compara rezultatele și discuta cum informația incompletă produce perspective diferite. Pentru exercițiile bazate pe muzică, alocați mai mult timp pentru ascultare, reacție și reflecție.*

De la reacție la reflecție

5-12

1 oră

Scurtă prezentare

Să-i ajute pe participanți să își recunoască, să își înțeleagă și să își gestioneze reacțiile emoționale la știri și la conținutul media, în timp ce își dezvoltă autocunoașterea și capacitatea de comunicare constructivă.
Această activitate funcționează vizibil mai bine cu grupuri mici de participanți care chiar își doresc să fie prezenți, nu cu o clasă întreagă. Testarea pilot a comparat direct un grup de 22 de persoane (clasă întreagă) cu un grup de 14 voluntari: grupul mai mic a fost vizibil mai implicat și a generat mai multe concluzii.

La final, participanții vor putea:

- Să identifice trei emoții pozitive și trei emoții negative declanșate de o știre
- Să reflecteze asupra modului în care conținutul media le influențează gândurile, starea și perspectiva
- Să împărtășească opinii cu ceilalți într-un mod constructiv
- Să-și înțeleagă propriile prejudecăți și reacții

Tipul instrumentului:
activitate participativă
metodă de reflecție

Durată:
1 oră

Număr de participanți:
5-12

Materiale necesare:
- articole de știri tipărite
- fișe de lucru
- pixuri
- markere
- flipchart (opțional)
- proiector (opțional pentru online/hibrid)

Descrierea activității - etape

1 **Introducere**
Facilitatorul prezintă activitatea, explică scopul și distribuie articolele de știri sau oferă o selecție din care se poate alege. Participanților li se reamintește că emoțiile sunt personale și firești, indiferent care ar fi acestea.

2 **Identificarea emoțiilor**
Participanții citesc individual știrea aleasă. Ei notează trei emoții pozitive și trei emoții negative pe care articolul le declanșează. Își pot exprima aceste emoții prin cuvinte, schițe rapide, simboluri sau notițe scurte.

3 **Reflecție**
Fiecare participant reflectează la întrebări precum:
- De ce mă simt astfel?
- Ce parte a poveștii a declanșat această reacție?
- Cum îmi influențează acest lucru percepția asupra subiectului?

Participanții completează o scurtă fișă de lucru sau redactează răspunsuri în mod liber.

4 **Discuție de grup**
În perechi sau în grupuri mici, participanții împărtășesc câteva observații (doar ceea ce se simt confortabil să spună). Ei compară reacțiile emoționale, observă diferențe și explorează modul în care încadrarea media modelează sentimentele.

5 **Concluzii**
Grupul se reunește pentru a sintetiza concluziile privind reacțiile emoționale, influența media și interpretarea personală. Facilitatorul evidențiază importanța autocunoașterii în consumul de conținut media.

Posibile riscuri / provocări

- Participanții se pot simți vulnerabili când își împărtășesc emoțiile;
- Unele subiecte de știri pot fi prea sensibile sau violente;
- Facilitatorul trebuie să asigure un mediu sigur din punct de vedere psihologic și să promoveze respectul reciproc.
- Grupurile mari (20+), mai ales clase întregi în loc de voluntari, tind să reducă implicarea și participarea individuală

Rolul facilitatorului

Facilitatorul ar trebui:

- Să ofere un spațiu sigur și lipsit de judecată pentru exprimarea emoțiilor;
- Să aleagă știri potrivite și să evite conținutul excesiv de traumatizant sau manipulativ;
- Să încurajeze exprimarea emoțiilor fără teamă de critică;
- Să ghideze reflecția prin întrebări simple;
- Să clarifice concepte de alfabetizare media, precum prejudecățile, încadrarea și limbajul emoțional;
- Să acorde sprijin participanților care se simt copleșiți;
- Să mențină o comunicare adecvată în orice moment.

Ce dezvoltă această activitate

- gândire critică
- alfabetizare media
- conștientizare emoțională
- comunicare
- empatie
- ascultare activă
- autoreflecție

Recomandări de implementare

- Alegeți știri relevante, dar care nu sunt copleșitoare emoțional.
- Dacă este posibil, implicați un psiholog sau un expert media pentru o reflecție mai profundă.
- Utilizați instrumente vizuale simple, precum cartonașe cu emoții sau coduri de culori, pentru a sprijini exprimarea participanților.
- Pentru participanții care nu doresc să își împărtășească emoțiile în public, încurajați scrierea într-un jurnal.
- Activitatea este eficientă în special atunci când este facilitată de un trainer cu experiență în comunicarea cu tinerii sau în jurnalism.
- Ori de câte ori este posibil, recrutați participanți pe bază de voluntariat, nu desfășurați activitatea cu o clasă întreagă - s-a confirmat că face o diferență semnificativă în implicare și profunzimea reflecției - pentru grupuri mai mari, luați în calcul extinderea ușoară a duratei (de la 1 oră la 1h30) și adăugarea unei pauze scurte între etapa de identificare emoțională și cea de reflecție.

Artă și democrație: o călătorie prin timp

o clasă

1 oră

Prezentare scurtă

Să exploreze perioade istorice și contextele culturale prin artă și să dezvolte gândirea critică, educația media și capacitatea de interpretare.

La finalul activității, participanții vor putea:

- Să analizeze opere de artă din epoci și contexte culturale diferite, inclusiv materiale de propagandă
- Să compare interpretările și perspectivele personale
- Să înțeleagă contextul istoric și social din spatele unei opere de artă
- Să identifice coduri vizuale, simboluri și mesaje (explicite sau ascunse)

Tipul instrumentului:
joc educațional
exercițiu de analiză media

Durata:
60 de minute
(Poate fi organizată săptămânal sau lunar; maximum 4 opere de artă pe sesiune - pentru a evita supraîncărcarea cognitivă)

Număr de participanți:
Minimum 5 – maximum: o clasă întreagă

Materiale necesare

- Reproduceri ale operelor de artă (fizice sau digitale)
- Fișe tipărite sau întrebări orientative
- Hârtie, pixuri, markere
- Proiector sau ecran (opțional)

Descrierea activității – etape

1 **Introducere (5 minute)**
Facilitatorul introduce tema: modul în care arta reflectă societatea, democrația, viața de zi cu zi și valorile culturale de-a lungul diferitelor perioade istorice. Participanților li se prezintă pe scurt tema sesiunii (de ex., moda în diferite epoci, viața cotidiană, propaganda, contraste culturale).

2 **Formarea grupurilor (2 minute)**
Participanții sunt împărțiți în grupuri mici (3-5 persoane), iar fiecare grup primește un set de opere din epoci, culturi sau contexte politice diferite.

3 **Observare individuală (5 minute)**
Participanții observă în liniște operele. Notează ce văd, ce simt și ce asociază cu imaginea respectivă: simboluri, culori, persoane, obiecte, emoții, indicii despre context. Opțional/de luat în calcul: testarea pilot a arătat că participanții au tendința naturală de a-și verbaliza imediat intuițiile. Dacă grupul pare dornic să discute direct, puteți sări peste etapa de observație individuală și trece direct la analiza de grup, fără să pierdeți din calitatea discuției.

4 **Analiză de grup (10-15 minute)**
Fiecare grup discută opera folosind întrebările orientative oferite de facilitator. Exemple:

- Ce credeți că se întâmplă în această operă?
- Ce epocă sau cultură ar putea reprezenta?
- Ce mesaj credeți că transmite artistul - explicit sau ascuns?
- Cum se raportează această operă la ideile de societate, libertate sau democrație?
- Ce spune despre viața de zi cu zi din acel timp sau loc?

5 **Reflecție comparativă (10 minute)**
Grupurile compară opere din perioade sau culturi diferite și identifică contraste:

- Cum diferă reprezentările societății?
- Ce schimbări pot fi observate în modă, roluri, valori sau putere?
- Cum ar putea două culturi să reprezinte diferit același moment istoric?

6 **Interpretare creativă (10 minute)**
Fiecare grup își sintetizează interpretarea și pregătește o scurtă prezentare, verbală sau vizuală (hartă mentală, schiță rapidă, colaj). Evidențiază mesajele-cheie și modul în care opera comunică idei legate de societate sau democrație.

7 **Prezentări de grup (10-15 minute)**
Grupurile își prezintă interpretările în fața întregii clase.
Participanții sunt încurajați să pună întrebări, să fie de acord sau în dezacord și să ofere interpretări alternative.

8 **Context oferit de facilitator (3-5 minute)**
După prezentări, facilitatorul oferă informații despre contextul istoric și cultural pentru fiecare operă, clarificând:
- epoca și locul reale
- mesajul intenționat
- contextul politic (dacă există)
- de ce artiștii au folosit anumite simboluri sau stiluri

9 **Reflecție finală și discuție (5 minute)**
Participanții discută ce i-a surprins, ce interpretări au diferit între grupuri și cum poate arta să modeleze sau să pună sub semnul întrebării valorile societății.
Ei aprofundează discuțiile asupra legăturii dintre alfabetizarea media, democrație și înțelegerea culturală.

Posibile riscuri / provocări

- Unele teme istorice pot fi sensibile;
- Participanții pot proiecta valori moderne fără a înțelege contextul - este nevoie de ghidaj;
- Pot apărea opinii puternice; facilitatorul ar trebui să medieze, iar rolul acestuia este important

Rolul facilitatorului

Ce ar trebui să facă lucrătorul de tineret:
- Să selecteze opere potrivite și să se asigure că sunt corecte din punct de vedere cultural și istoric
- Să ofere întrebări orientative simple pentru a susține analiza și interpretarea
- Să încurajeze discuția deschisă și să se asigure că toți participanții se simt în siguranță să își exprime ideile
- Să clarifice neînțelegerile și să ofere context istoric sau cultural atunci când este necesar
- Să gestioneze timpul și să mențină grupul concentrat pe obiectivele de învățare
- Să abordeze cu grijă subiectele sensibile și să promoveze dialogul respectuos

Ce dezvoltă această activitate

- Gândire critică
- Alfabetizare media
- Analiză artistică și vizuală
- Alfabetizare culturală
- Empatie și asumarea perspectivei celuilalt
- Lucru în echipă și interpretare colaborativă

Recomandări de implementare

- Oferiți întrebări orientative (de ex., Ce poveste spune această imagine? Ce simboluri sugerează putere, libertate, frică sau tradiție?);
- Permiteți interpretarea personală liberă înainte de a oferi contextul istoric;
- Încurajați dezbaterea și comparațiile între opere;
- Începeți cu imagini mai accesibile sau familiare; introduceți treptat lucrări mai complexe.

Influencer sau manipulator?

5-15

1 oră

Prezentare scurtă

Să dezvolte gândirea critică și competențele de alfabetizare media, astfel încât participanții să poată evalua postările din rețelele sociale, să detecteze publicitatea ascunsă și să înțeleagă formele de manipulare emoțională sau persuasivă utilizate de influenceri.
Notă importantă din testarea pilot: participanții au avut tendința să judece influencerii ca persoane, nu tehnicile de manipulare folosite de ei. Clarificați explicit, încă din introducere, că exercițiul analizează tehnici și conținut, nu persoane.

La final, participanții vor putea:

- Să analizeze postările de pe rețelele sociale cu spirit critic;
- Să identifice sursele, conflictele de interese și tehnicile persuasive/emoționale;
- Să detecteze reclama ascunsă, afirmațiile înșelătoare sau mesajele manipulative;
- Să evalueze credibilitatea și intențiile din spatele conținutului creat de influenceri.

Tipul activității:
exercițiu de alfabetizare media
joc educațional

Durată:
60 de minute

Număr de participanți:
5-15

Materiale necesare:
- postări ale influencerilor, tipărite sau digitale
- fișe de analiză
- pixuri / markere
- proiector sau ecran (opțional)
- telefoane sau tablete (dacă se lucrează online)
- opțional: un formular trimis în avans participanților, prin care aceștia propun exemple de influenceri/postări relevante pentru ei

Descrierea activității - etape

1 **Introducere**
Facilitatorul explică scopul activității: înțelegerea mai bună a modului în care influencerii modelează opinii, emoții și comportamente. Participanții sunt familiarizați cu concepte precum manipularea emoțională, reclamele ascunse și indicatorii de credibilitate.
Clarificați de la început: scopul exercițiului este analiza tehnicilor folosite, nu judecarea influencerilor ca persoane. Participanții au tendința să confunde cele două lucruri.

2 **Lucru în grup: analiza postărilor**
Participanții lucrează în echipe mici. Fiecare echipă primește 2-3 postări ale unor influenceri (tipărite sau digitale). Ei analizează:
- Cine este autorul?
- Ce este promovat?
- Există surse sau dovezi?
- Există potențiale conflicte de interese?
- Ce emoții sau tehnici persuasive sunt folosite?

Echipele completează o scurtă fișă de analiză.

3 **Discuție: credibilitate și manipulare**
Echipele își împărtășesc concluziile. Împreună, discută:
- Este postarea credibilă?
- Conține publicitate ascunsă?
- Manipulează emoțiile sau creează presiune?
- Cum își construiește influencerul imaginea publică?

4 **Variantă de joc de rol (opțional)**
Echipele își creează propriile postări, în stil de influencer, ambigue sau manipulative (scrise sau schițate). O altă echipă trebuie să verifice și să analizeze postarea folosind aceleași criterii.

5 **Concluzii**
Facilitatorul evidențiază semnele manipulării, importanța verificării surselor și impactul pe care influencerii îl au asupra percepțiilor tinerilor.

Posibile riscuri / provocări

- Participanții pot percepe criticile la adresa influencerilor în mod personal;
- Unele postări pot declanșa reacții emoționale;
- Există riscul de a se concentra pe influencer în loc de tehnicile folosite;
- Discuțiile trebuie direcționate spre înțelegere și analiză, nu spre evaluare sau critică;
- Într-un context internațional, poate fi dificil să găsești exemple care rezonează cu toate grupurile deodată.

Rolul facilitatorului

Facilitatorul ar trebui să:

- Să aleagă postări ale unor influenceri relevante și potrivite vârstei;
- Să încurajeze analiza critică, nu personală (accent pe conținut, nu pe atacarea persoanelor);
- Să ghideze discuția despre etică, impact emoțional și credibilitate;
- Să explice tehnici precum framingul, exagerarea, persuasiunea estetică și reclamele ascunse;
- Să susțină lucrul în echipă bazat pe respect și să se asigure că toți participă.

Ce dezvoltă această activitate

- alfabetizare media
- gândire critică
- comunicare
- raționament etic
- lucru în echipă
- observare și analiză

Recomandări de implementare

- Alegeți influenceri aflați în trend pentru a menține un nivel ridicat de implicare;
- Includeți un scurt debriefing despre de ce anumite tactici par manipulative;
- Discutați despre modul în care influencerii își construiesc persoana publică prin imagini și cuvinte;
- Încurajați participanții să reflecteze la comportamentul etic online și la transparență;
- Luați în calcul împărțirea în două sesiuni separate (teorie, apoi aplicare pe exemple reale) - trimiteți un formular în avans, prin care participanții propun exemple relevante pentru ei - clarificați explicit că accentul cade pe tehnici, nu pe persoane.

Original sau Algoritm? Demascarea artei create de AI

5-15

1-1.5 ore

Scurtă prezentare

Dezvoltă gândirea critică și alfabetizarea media în legătură cu arta generată de inteligența artificială, cultivă aprecierea pentru creativitatea umană și încurajează o reflecție etică asupra rolului AI în artă și cultură.

La final, participanții vor putea:

- identifice lucrări create de oameni versus de AI
- discute aspecte emoționale, creative și tehnice ale artei
- reflecteze asupra parcursurilor profesionale care se bazează pe creativitate umană
- ia în considerare implicațiile etice și personale ale AI în artă și cultură

Tipul instrumentului:
exercițiu de analiză media, activitate participativă

Durată:
1-1.5 ore (fără pauze) - luați în calcul extinderea, dacă timpul permite;

Număr de participanți:
5-15

Materiale necesare:

- lucrări generate de AI și create de oameni (imagini, videoclipuri, muzică, povești)
- dispozitive individuale pentru vizionare sau ascultare (tablete, calculatoare, difuzoare)
- fișe tipărite pentru notarea observațiilor
- pixuri/markere
- proiector sau ecran opțional pentru vizionare în grup

Descrierea activității - pas cu pas

1

Introducere (scurtă, 5-10 minute)

- Formatorul introduce activitatea și explică obiectivele: analiza lucrărilor create de oameni versus de AI. Subliniază că exercițiul nu e despre "ghicit corect", ci despre dezvoltarea unei atenții critice. Arată exemple simple, ușor de analizat, pentru ca participanții să se implice fără să se simtă copleșiți. Țineți partea teoretică scurtă - accentul trebuie să cadă pe activitatea practică, nu pe explicații lungi.

2

Analiză (15 minute)
Participanții examinează, individual sau în perechi, lucrările selectate (muzică, imagini, povești, video). Notează caracteristici care sugerează crearea umană sau de AI, concentrându-se pe:

- exprimare emoțională sau lipsa acesteia
- imperfecțiuni sau spontaneitate
- originalitate și coerență narativă
- stil tehnic

Formatorul încurajează observarea atât a indiciilor evidente, cât și a celor subtile.

3

Discuție / Dezbatere (45 minute)
Participanții își prezintă analizele și justifică ce lucrări cred că sunt generate de AI. Grupul dezbate elementele care par "specifice AI" versus umane, discutând:

- imperfecțiuni subtile în lucrările umane
- consecvență sau predictibilitate în rezultatele AI
- rezonanță emoțională, povestire și creativitate

Formatorul ghidează reflecția etică:

- Ce poate face AI foarte bine?
- Ce necesită, în mod unic, creativitate umană?
- Cum ar putea AI să afecteze viitoarele cariere în artă, muzică, scris și alte domenii creative?

Discuția e dinamică; formatorul încurajează dezbaterea respectuoasă și argumentarea, nu "răspunsurile corecte".

4

Reflecție / Concluzii (10-15 minute)
Formatorul sintetizează principalele concluzii:

- Oamenii aduc imprevizibilitate, emoție și context cultural în opera creativă
- AI poate produce rezultate tehnice impresionante, dar adesea îi lipsește intenționalitatea sau profunzimea emoțională
- Recunoașterea atât a punctelor forte, cât și a limitărilor cultivă gândirea etică, critică și creativă

Participanții reflectă asupra propriilor preferințe, observații și presupuneri despre arta AI.

Riscuri/provocări

- participanții pot supraestima capacitățile AI
- unii se pot concentra doar pe "ghicit corect", nu pe reflecție
- discuțiile etice pot fi solicitante pentru participanții mai tineri
- diferențele de familiaritate cu media pot influența încrederea în sine
- distincția dintre conținutul uman și cel AI devine tot mai greu de făcut chiar și pentru formator, pe măsură ce tehnologia avansează

Cum se gestionează:

- folosiți întâi exemple simple, pentru a construi încredere
- puneți accent pe argumentare, nu pe "răspunsuri corecte"
- ghidați discuția să exploreze atât calitățile emoționale, cât și cele tehnice
- asigurați-vă că toți participanții au șanse egale de a contribui
- alocați timp suficient pentru selectarea/verificarea prealabilă a exemplelor AI vs. umane

Rolul formatorului

Formatorul trebuie să:

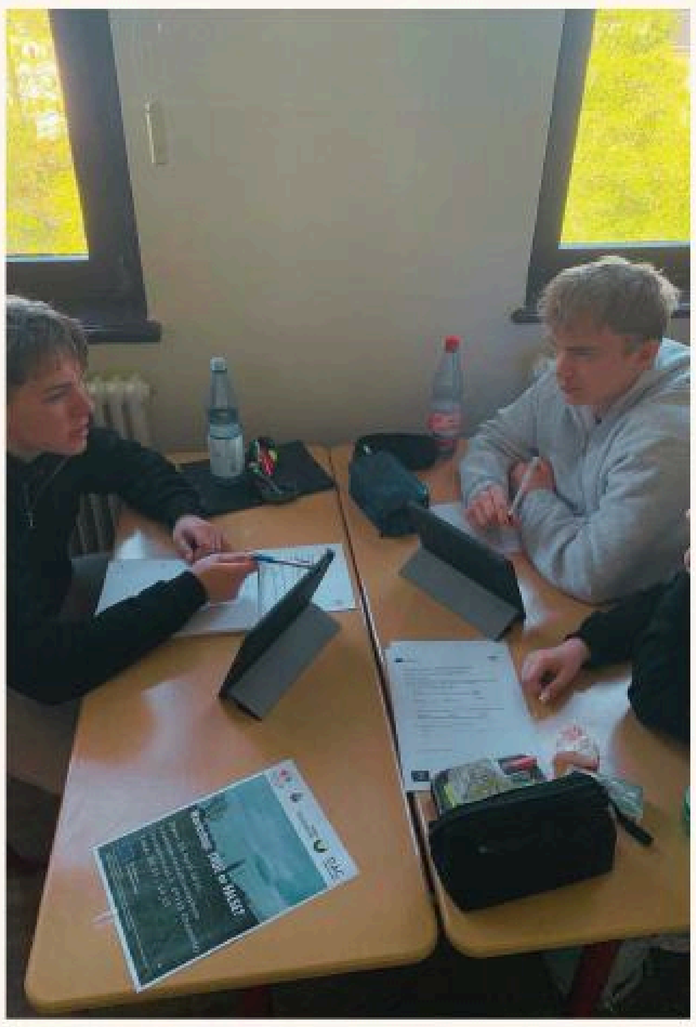
- selecteze exemple simple, accesibile, pentru început
- ghideze participanții spre analiză critică, nu doar spre ghicit
- încurajeze discuția aspectelor emoționale, creative și etice
- susțină dezbaterea cu întrebări și exemple
- se asigure că participanții înțeleg distincția dintre capacitățile AI și creativitatea umană
- modereze discuțiile, pentru a evita dominarea de către participanții mai vocali
- păstreze partea teoretică scurtă și pună accentul pe activitatea practică
- ofere acces individual la dispozitive pentru cercetare, ori de câte ori e posibil - stimulează curiozitatea și implicarea

Abilități dezvoltate

- gândire critică
- alfabetizare media
- creativitate artistică
- raționament etic
- lucru în echipă
- abilități de reflecție și discuție
- observație și analiză

Sugestii de implementare

- începeți cu exemple foarte simple, pentru a familiariza participanții cu diferențele AI-uman
- încurajați participanții să-și explice raționamentul, nu doar să enunțe presupuneri
- concentrați discuția pe elemente creative, imperfecțiuni, rezonanță emoțională și implicații etice
- poate fi aplicat pe diferite tipuri de media: muzică, artă vizuală, povestire, video
- luați în calcul împărțirea participanților pe grupuri specifice tipului de media (unul pentru muzică, altul pentru imagini, altul pentru povești), pentru o analiză mai aprofundată
- după discuțiile de grup, împărtășiți concluziile colectiv, pentru a compara interpretările
- activitatea e ușor de implementat și nu necesită pauză, dar dacă timpul o permite, alocați mai mult decât cele 15 minute standard pentru partea de analiză individuală
- oferiți acces la tablete sau alte dispozitive pentru cercetare individuală - transformă exercițiul într-o experiență de tip "muncă de detectiv", care stimulează curiozitatea



Adevărat sau Fals?

grup mic

1 oră

Scurtă prezentare

Îi învață pe participanți cum să verifice informații folosind mai multe surse și îi ajută să reflecteze asupra motivului pentru care emoțiile și prima impresie le influențează adesea încrederea.

La final, participanții vor putea:

- verifice știri surprinzătoare sau controversate folosind trei surse diferite (oficială, credibilă, independentă)
- identifice contradicții și încadrare emoțională într-o știre
- discute de ce prima impresie modelează încrederea și cum poate fi contracarat acest lucru
- reflecte asupra importanței verificării informației înainte de a o distribui

Tipul instrumentului:
activitate participativă

Durată:
60 minute
(poate fi folosit și ca temă pentru acasă, dacă participanții au nevoie de timp pentru a căuta surse)

Număr de participanți:
minimum 5 - maximum o clasă întreagă

Materiale necesare:

- știri tipărite (reale și false)
- fișe de lucru
- pixuri și markere
- acces la internet (calculatoare, tablete sau telefoane)
- proiector (opțional)

Descrierea activității - pas cu pas

Introducere

1

- Formatorul explică obiectivul: verificarea informației și înțelegerea modului în care emoțiile influențează încrederea.
- Se introduce regula: "Dacă nu găsești trei surse diferite, nu distribui."
- Participanții sunt împărțiți în grupuri mici, cu un lider și două roluri de sprijin (cine notează, cine cercetează).
- Un icebreaker scurt la început ajută mult implicarea - în sesiunile online, acordați atenție specială acestei etape, fiindcă e mai greu de susținut și de multe ori nu e suficient doar atât.

Analiză de grup

2

Fiecare grup primește o știre surprinzătoare sau controversată (aceeași poveste sau povești diferite). Sarcina lor este să o verifice găsind trei tipuri de surse:

- o sursă oficială (instituție, autoritate)
- o sursă credibilă (mijloc de informare de încredere)
- o sursă independentă (fără legătură cu subiectul)

Grupurile analizează:

- originea știrii
- datele sau cifrele folosite
- contradicțiile dintre surse
- încadrarea emoțională care influențează cititorii

Verificare și comparație

3

- Grupurile documentează toate constatările pe o fișă de lucru
- Dacă lucrează online, pot partaja ecranul cu rezultatele
- Echipele compară sursele și evidențiază inconsistențele sau faptele confirmate.

Prezentare și reflecție

4

Fiecare grup își prezintă pe scurt concluziile: știrea e adevărată, falsă sau înșelătoare?
Discuția continuă în jurul întrebărilor:

- De ce a părut credibilă povestea la prima vedere?
- Ce emoții a declanșat?
- Cum ne-a afectat judecata inițială?

Concluzii & recomandare

5

- Ca exercițiu final, se aplică jocul "telefonul fără fir" cu o știre reală - aceasta e șoptită sau transmisă din om în om, apoi se compară forma inițială cu cea finală
- Formatorul subliniază gândirea bazată pe dovezi, diversitatea surselor și nevoia de verificare înainte de a distribui o informație. Participanții reflectă asupra modului în care pot aplica "regula celor trei surse" în viața de zi cu zi.

Riscuri/provocări

- participanții pot avea dificultăți în a găsi surse credibile sau independente
- știrile emoționale sau controversate pot declanșa reacții puternice
- risc de confuzie dacă poveștile sunt prea complexe
- formatorul trebuie să ofere sprijin și claritate
- varianta online cere un icebreaker mai bine pregătit, altfel implicarea s-ar putea să nu fie pe măsura așteptărilor

Rolul formatorului

Lucrătorul de tineret trebuie să:

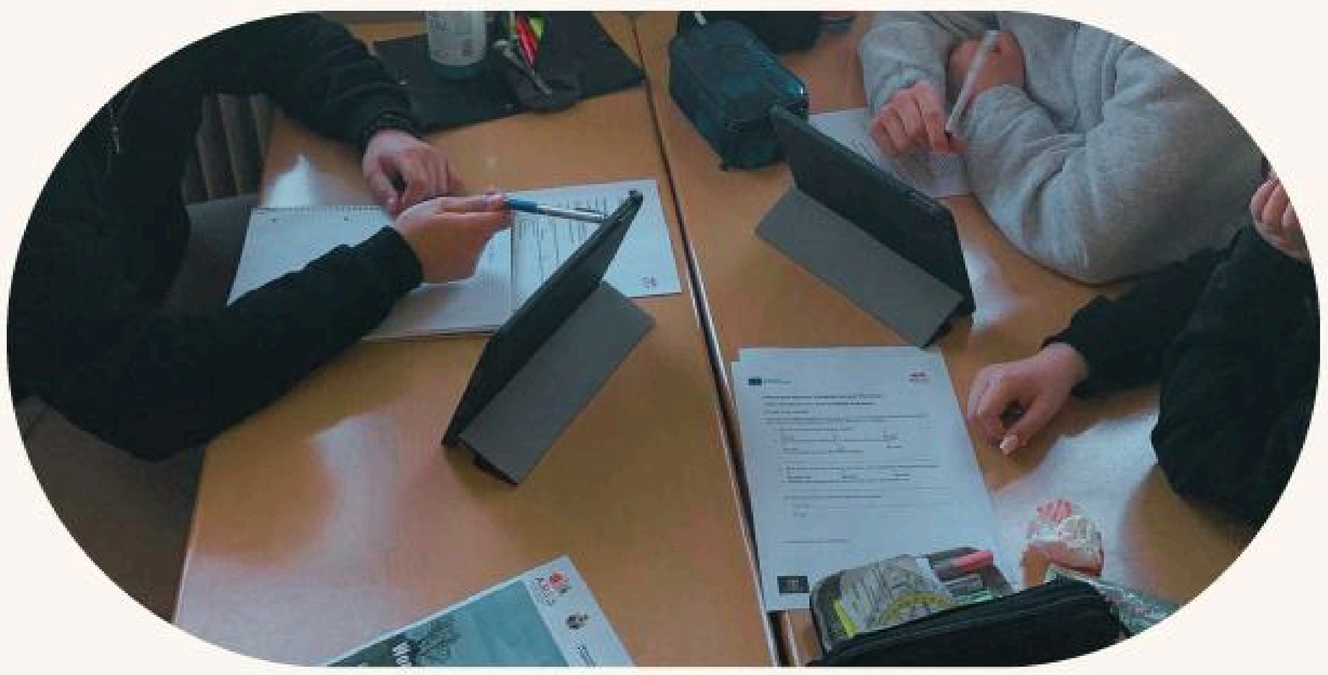
- selecteze știri potrivite vârstei și diverse (reale, false sau mixte)
- ghideze participanții în găsirea și evaluarea surselor
- mențină accentul pe analiză, nu pe opinii personale
- explice diferența dintre surse oficiale, credibile și independente
- încurajeze lucrul în echipă și sprijine liderii de grup
- gestioneze cu grijă subiectele sensibile
- întărească atenția asupra emoțiilor, atunci când o știre declanșează reacții puternice
- pregătească un icebreaker solid, mai ales pentru sesiunile online

Abilități dezvoltate

- alfabetizare media
- gândire critică
- lucru în echipă
- conștientizare emoțională
- abilități de cercetare
- evaluarea surselor

Sugestii de implementare

- folosiți o variantă dinamică, cronometrată, de tip joc de rol, în care un grup creează o știre înșelătoare, iar altul o verifică
- alegeți știri scurte și simple pentru începători, crescând complexitatea ulterior
- încurajați prezentări creative (infografice, grafice, povestire)
- încheiați cu exercițiul "telefonul fără fir", pentru a arăta vizual cum se distorsionează informația
- reîntăriți mesajul central la final: "Dacă nu găsești trei surse diferite, nu distribui."



EU SUNT ARTISTUL/ARTISTA – Joc de rol creativ cu figuri istorice sau artistice

până la 50

1-2 ore

Scurtă prezentare

Activitatea urmărește să dezvolte creativitatea, conștientizarea culturală și capacitatea de a vorbi în fața unui public prin interpretarea la persoana întâi a unui artist real sau a unei figuri istorice, folosind elemente teatrale, expresive și informative.

La final, participanții vor putea:

- să cerceteze un artist real sau o figură istorică folosind surse de încredere;
- să construiască un scurt monolog la persoana întâi, bazat pe fapte reale;
- să redea elemente din stilul, viața sau contextul personajului ales;
- să interpreteze în fața unui public folosind limbajul corpului, vocea și recuzită simplă;
- să identifice diferența dintre informația verificată și presupuneri;
- să reflecteze asupra modului în care cultura și arta influențează societatea.

Tipul activității:
joc educațional
activitate participativă

Durată:
1-2 ore (plus 1 zi de cercetare/research în vederea interpretării personajului)

Număr de participanți:
minim 2 participanți + audiență de până la 40-50 persoane (recomandat: grupuri de maxim 10-15 pentru cea mai bună implicare)

Materiale necesare

- flipchart, markere
- foi de hârtie pentru notițe
- recuzită simplă (pălării, eșarfe, rame, obiecte simbolice)
- telefon/tabletă pentru documentare
- cartonașe cu artiști sau figuri istorice

Descrierea activității - etape

1

Introducere (10 min)

- Facilitatorul prezintă activitatea
- Prezintă cartonașe-exemplu sau imagini cu posibili artiști/figuri istorice
- Explică regula principală: participanții vor interpreta un monolog la persoana întâi
- Grupul are la dispoziție 1 minut pentru a-și alege personajul (dacă nu l-a ales deja în ziua anterioară)
- Rezervați suficient timp pentru activitate.

2

Activitate artistică (pregătire + interpretare) (30 min)

- Fiecare participant pregătește un monolog de 1-2 minute: „Eu sunt... și sunt cunoscut/ă pentru...”
- Pot nota câteva idei-cheie;
- Folosesc limbajul corpului, gesturi, modulația vocii, postură și recuzită simplă (pălării, eșarfe, rame, obiecte simbolice);
- Pe rând, își prezintă monologul în fața grupului;
- Audiența încearcă să ghicească cine este personajul.

3

Analiză media (10 min)
Întrebări orientative:

- Unde ai găsit informații despre personajul tău?
- Cum ai verificat că informațiile sunt corecte?
- Care surse ți s-au părut credibile și de ce?
- Ce tip de media ți-a influențat percepția asupra acestui personaj (videoclipuri, documentare, rețele sociale, articole etc.)?

4

Reflecție/discuție (7-8 min)
Întrebări sugerate:

- Cum a fost să „intri în pielea” acestui artist sau a acestei figuri?
- Ce emoții au apărut?
- Ce a fost ușor sau dificil în timpul interpretării?
- Ce ai învățat despre contextul istoric/cultural al personajului tău?

5

Concluzii (3-5 min)

- Facilitatorul sintetizează competențele implicate: cercetare, creativitate, empatie, gândire critică, public speaking.
- Subliniază importanța verificării faptelor atunci când este reprezentată o persoană reală.

Posibile riscuri / provocări

- participanții se pot simți timizi sau inconfortabil când interpretează
- teama de a vorbi în public
- găsirea unor informații false sau parțial adevărate în procesul de documentare
- timp diferit de pregătire pentru participanți
- grupurile mari pot necesita o gestionare mai atentă a timpului

Sfaturi: Folosiți exerciții de încălzire, oferiți exemple și permiteți, opțional, lucrul în perechi în timpul pregătirii.

Rolul facilitatorului

Facilitatorul ar trebui să:

- să ofere un set de cartonașe cu artiști/figuri pentru a-i ajuta pe participanți să aleagă;
- să creeze un mediu sigur și incluziv;
- să explice clar fiecare etapă a activității;
- să sprijine participanții timizi sau anxioși;
- să încurajeze folosirea surselor de încredere;
- să modereze discuția și să ofere feedback constructiv.

Ce dezvoltă această activitate

- gândire critică
- alfabetizare media
- creativitate artistică
- lucru în echipă
- comunicare și public speaking
- empatie
- abilități de documentare/research
- încredere în sine

Recomandări de implementare

- Este recomandat ca facilitatorul să pregătească un set de cartonașe cu artiști/figuri, însoțite de scurte descrieri, pentru a-i inspira pe participanții care nu știu pe cine să aleagă;
- Puteți include figuri internaționale, dar și personalități culturale locale sau mai puțin cunoscute;
- Repetițiile în cadrul grupului sporesc încrederea participanților înainte de prezentarea finală;
- În varianta online, participanții își pot înregistra și trimite monologul sub forma unui videoclip scurt;
- Calculați durata proporțional cu mărimea grupului (aprox. 6 min/participant ca reper) - pentru participanții care au nevoie de mai mult sprijin în etapa de cercetare, luați în calcul activități suplimentare de cultură generală înainte de atelier.

6. Studii de caz

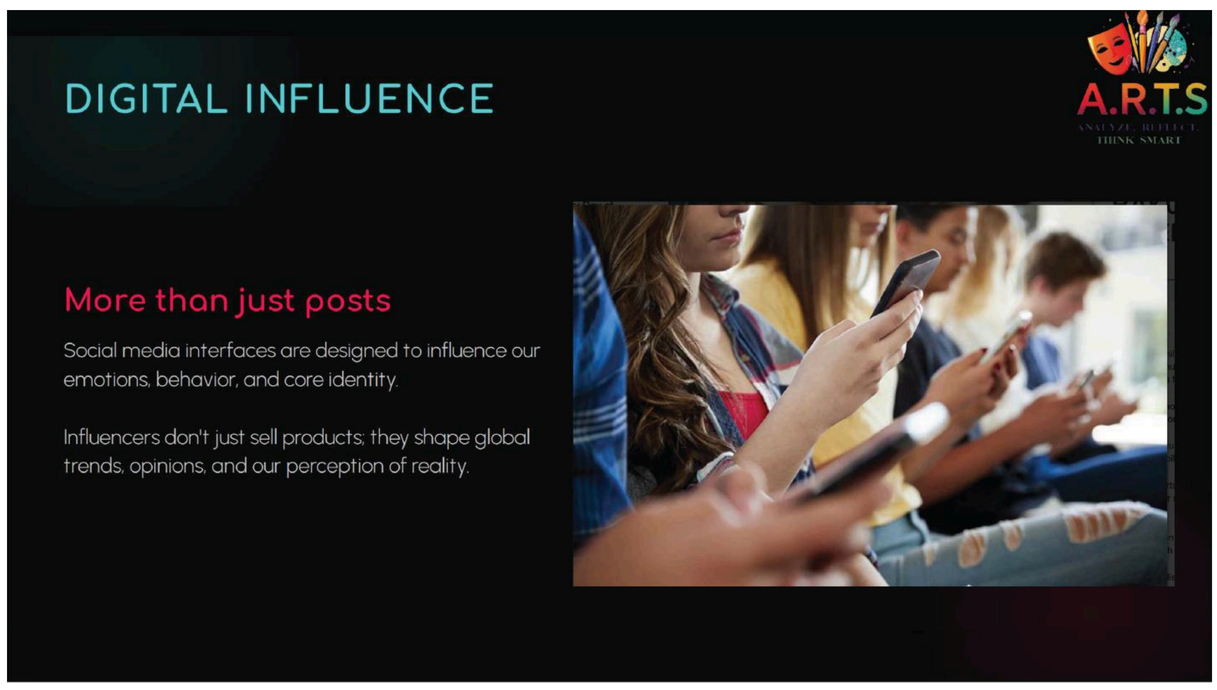
Fișele prezentate în secțiunea anterioară descriu forma finală a fiecărui instrument, rezultată în urma testării pilot. Secțiunea de față are un rol diferit: prezintă modul concret în care câteva dintre instrumente au fost implementate în ateliere, așa cum a fost documentat direct de formatorii responsabili de testare.

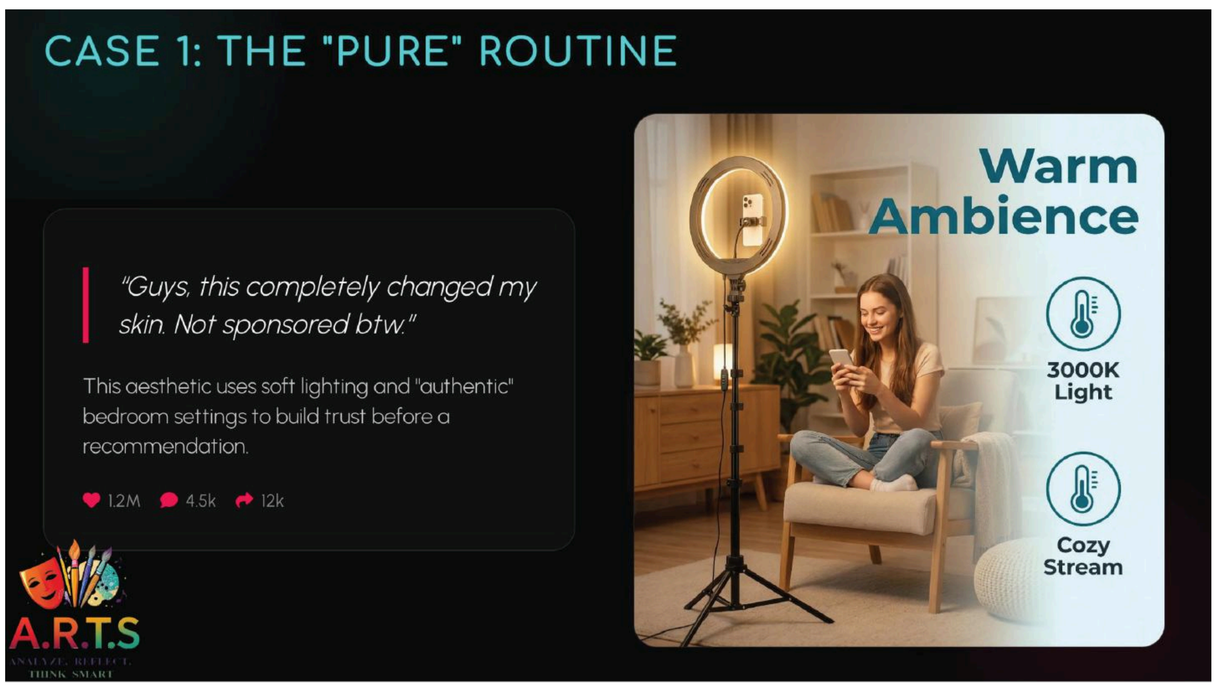
Materialele care urmează sunt prezentările folosite efectiv de formatori în desfășurarea atelierelor și arată modul concret în care fiecare instrument a fost adus în fața tinerilor: structura activității așa cum a fost prezentată grupului, exemplele și materialele vizuale utilizate, precum și eventualele adaptări.

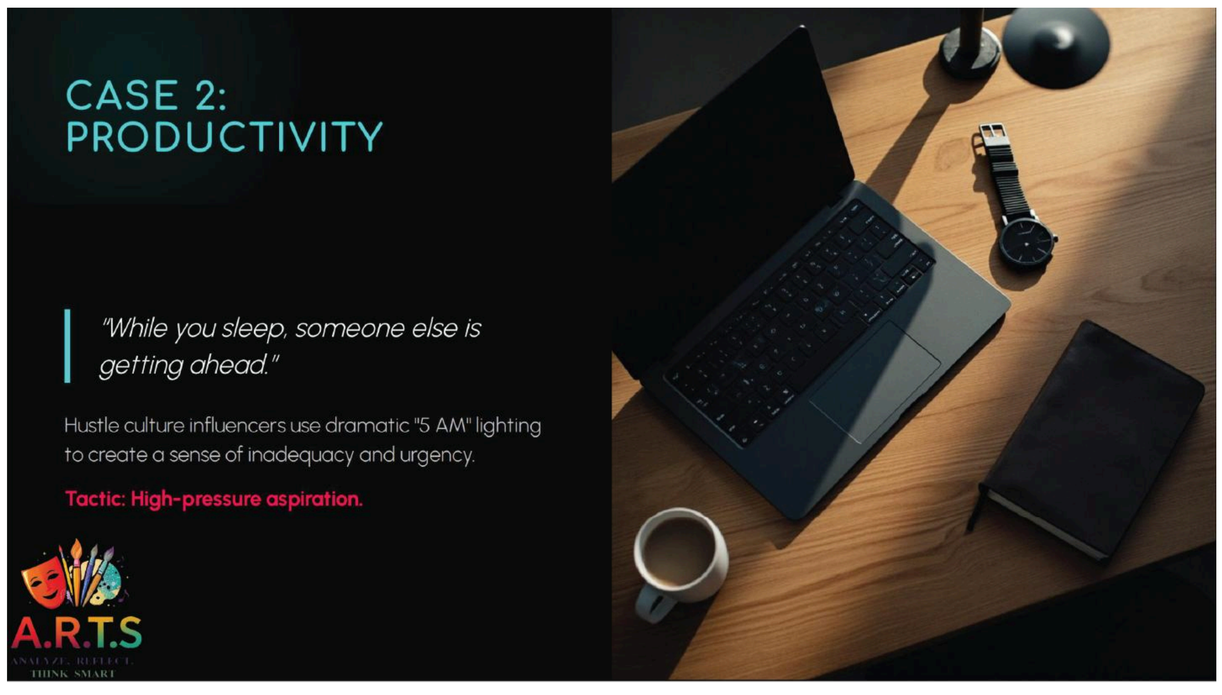
Scopul acestor materiale este de a oferi o imagine directă a modului în care instrumentele au fost implementate în practică, dincolo de sinteza prezentată în secțiunea „Validarea pilot”.

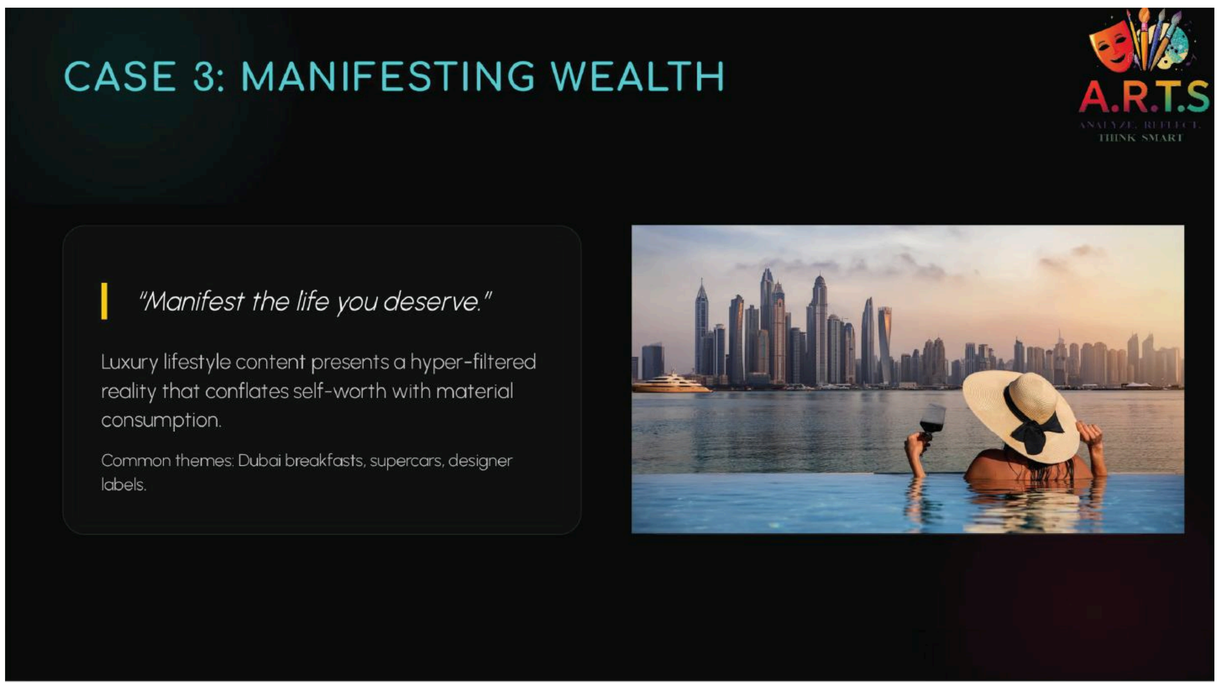
Influencer sau manipulator?

Formator: Patricia Brohanschi
Organizație: Ateneul Național din Iași
Țară: România
Notă: material prezentat în limba engleză, în forma originală de livrare.









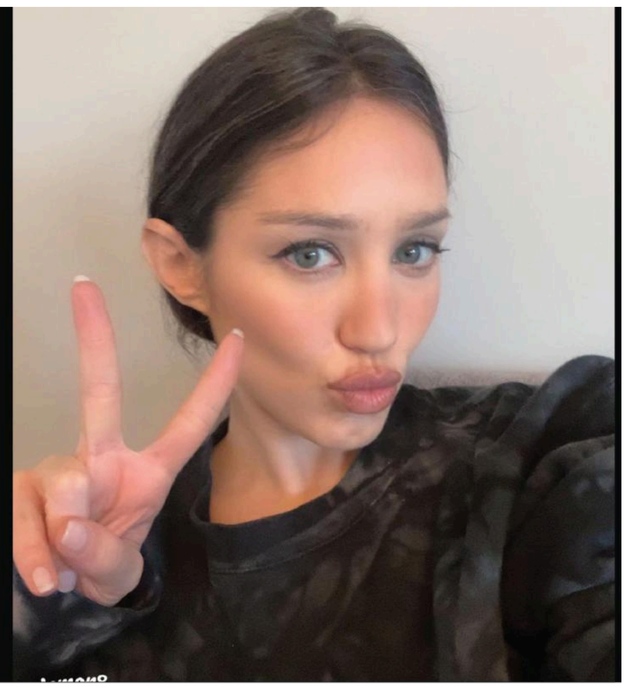
CASE 4: PERFORMANCE

> *"Social media isn't real and I've been struggling lately..."*

Strategic vulnerability can be a tool for engagement. It creates a deep parasocial bond through "raw" content.

The "Sad Selfie" is often a calculated move for viral reach.

A.R.T.S



INTERACTIVE WORKSHOP

A.R.T.S
ANALYZE. REFLECT. THINK SMART

Challenge: Create a Fake Post

Pick a goal and use these keywords to design an influential post:

- Emotion
- Persuasion
- Urgency
- Aspiration
- Authenticity

BEYOND THE SCREEN

A.R.T.S
ANALYZE. REFLECT. THINK SMART

The Better Question

"Media literacy is not about distrusting everything online.

It is about asking better questions."

Who benefits from this post? How does it want me to feel? Is it real or a performance?

Digital Empowerment

A.R.T.S
ANALYZE. REFLECT. THINK SMART

The internet is designed to influence:

ATTENTION · EMOTIONS · BEHAVIOUR

Understanding that gives us more control.

Adevărat sau Fals?

Formator: Izabela Vieriu
Organizație: DAC Music Performance
Țară: Norvegia
Notă: material prezentat în limba engleză, în forma originală de livrare.

TRUE or FALSE?

Media Literacy in 60 Minutes
Izabela Vieriu
DAC MUSIC PERFORMANCE

Learn to verify information before you share | Online Workshop

Three Types of Sources

OFFICIAL
Government • Institutions

CREDIBLE
News outlets • Journalists

INDEPENDENT
Unbiased • Journalists

THE GOLDEN RULE

"If you can't find THREE sources, don't share."

This ONE rule stops misinformation.

Case Study: Jonathan the Tortoise

VIRAL: "Jonathan the tortoise (190 years) has died. Rest in peace, legend. "

Why it seemed believable:

- Jonathan IS real & famous
- The emotion ('Rest in peace') triggers sadness
- People share without checking

VERDICT: FALSE — Jonathan is ALIVE

How We Verified It

OFFICIAL
St Helena Government confirmed: *Jonathan is alive*

CREDIBLE
BBC & Reuters fact-checked: FALSE

INDEPENDENT
Guinness World Records: Verified alive

Red Flags: When to PAUSE & Verify

- Story makes you emotional (sad, angry, shocked)
- Sensational language ("SHOCKING!" "YOU WON`T BELIEVE THIS!")
- Vague sources ('*sources say*,' no proof)
- Urgency ('*Share before removed*!')
- Conspiracy language ('*They don't want you to know*')

When you see these: STOP. Find 3 sources. THEN decide to share.

Your Task (Next 25 Minutes)

1. **You'll get a story**
   Is it TRUE or FALSE?
2. **Find 3 sources**
   Official, credible, independent
3. **Fill the worksheet**
   Document your findings
4. **Prepare to present**
   2 minutes: What you found and your outcomes

Be the Critical Thinker

Verify before you share.

Questions?

Cunoașterea înseamnă putere

Formator: Paula Privighitoriță
Organizație: solaris Förderzentrum für Jugend und Umwelt gGmbH Sachsen
Țară: Germania
Notă: material prezentat în limba engleză, în forma originală de livrare.

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

Workshop: Knowledge is Power – Reconstructing Information & Critical Reflection

This session will help participants understand how incomplete or misleading information (visual or textual) influences perception, emotions and interpretation and to foster awareness of intuition versus verified knowledge.

Duration: 50 minutes

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

Agenda

- Introduction
- Icebreaker – Finish the fact
- Half fact, half story
- Conclusions

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

Introduction

- Who are we?
- Why are we here?
- What do we want to achieve through this workshop?

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

Icebreaker - how people interpret incomplete information and how quickly assumptions are formed.

Finish the Fact – Short Instructions

How it works:

- **We have only the beginning of a real fact or statement, but leaves it unfinished. Participants must guess how the sentence continues and write or say their ideas in the chat or speak.**

Goal:

To show how the brain automatically completes missing information using assumptions, prior knowledge, and emotions and to highlight the difference between what we expect and what is actually true.

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

"In Switzerland, it is illegal to own only one…"

- Guineea Pig

…because they get lonely……

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

"Humans share about 60% of their DNA with…"

- Bananas

in terms of shared gene functions, they share a large number of basic cellular "toolkit" genes

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

"Some turtles can breathe through…"

- Their butts

through a process called cloaca breathing

Această prezentare a fost susținută de solaris FZU gGmbH Sachsen în cadrul proiectului A.R.T.S. – Analizează, Reflectează, Gândește Inteligent (2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137), cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene, ca parte a atelierului transnațional „Cunoașterea înseamnă putere", desfășurat online pe 20 mai 2026. Imagini © solaris FZU.

The first computer bug was actually…

- a real moth stuck inside a computer

In 1947, engineers working on a large early computer called the Harvard Mark II discovered that the machine had stopped working because a moth became trapped inside the hardware.

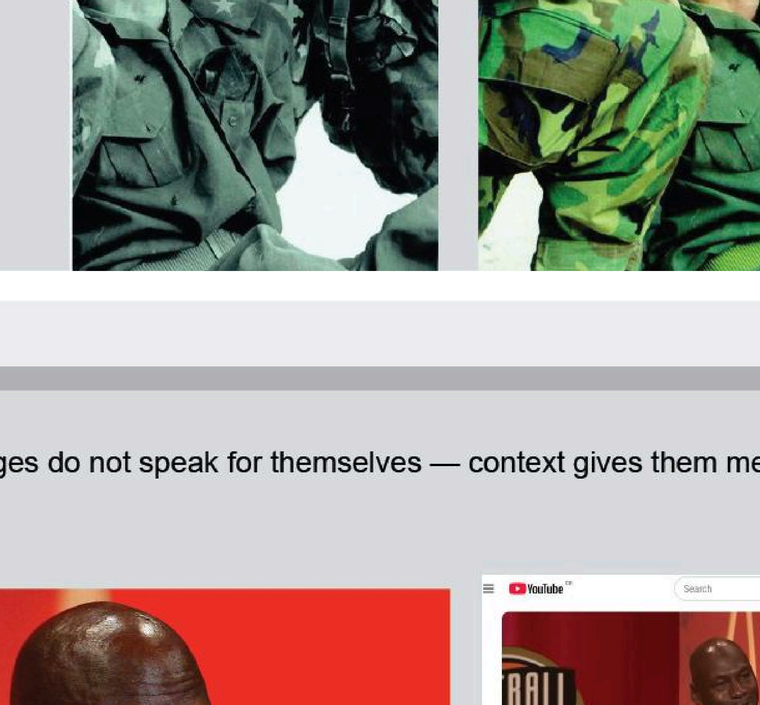
They removed the moth and taped it into the logbook with the note:
“First actual case of bug being found.

Activity 2. Exploring how incomplete information affects perception.

Half fact, half story

Simple Instructions:

You will get some photos that shares certain situations. Write down what you think is happening here. Describe **the scene, the people, the emotion, and what story you believe this image tells.**



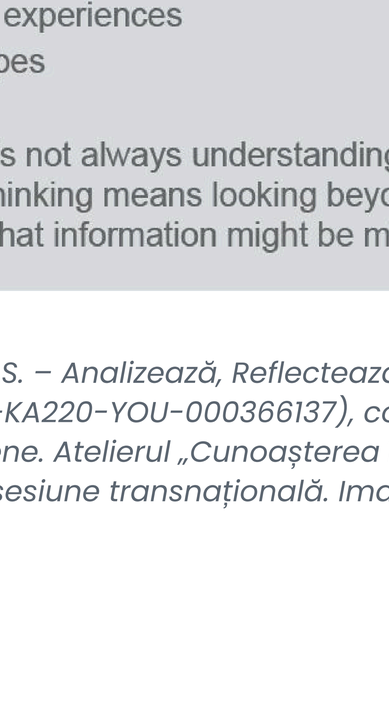
1. The scene
2. The people
3. Emotions
4. What is the image telling us?

Conclusions:

- Incomplete information changes interpretation
- Misinformation spreads through fast assumptions
- Headlines are designed to create quick reactions
- Slowing down before judging

1. The scene
2. The people
3. Emotions
4. What is the image telling us?

1. The scene
2. The animals
3. Emotions
4. What is the image telling us?



1. The scene
2. The people
3. Emotions
4. What is the image telling us?

- Conclusions:

When context is missing, the brain automatically fills the gaps using:

- assumptions
- emotions
- previous experiences
- Stereotypes

- “Seeing is not always understanding.”
  Critical thinking means looking beyond the first impression and asking what information might be missing.

“Images do not speak for themselves — context gives them meaning.”

Proiectul A.R.T.S. – Analizează, Reflectează, Gândește Inteligent (2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137), cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene. Atelierul „Cunoașterea înseamnă putere”, desfășurat online, 20 mai 2026, sesiune transnațională. Imagini © solaris FZU.

De la reacție la reflecție

Material propus în cadrul atelierului de definitivare a instrumentelor „Arta de a Educa: Instrumente creative pentru tineri”, organizat în februarie 2026
Notă: fișă de lucru în limba engleză.

EMOTION RADAR

How Media Moves Me

Track • Reflect • Think critically

Name _____

Date _____

Am I reacting - or thinking?

Quick Guide to Your Emotions

Remember: emotions make us human!

The **3** Easy Steps:

1. Notice what you feel
2. Slow down & investigate
3. Reflect & connect patterns

Am I reacting - or thinking?

What did I just see?

On what platform? Briefly describe it.

First emotion

Circle or highlight.

Anger
Fear
Excitement
Happiness
Disgust
Sadness
Surprise
Pride
Anxiety
Other: _____

Am I reacting - or thinking?

Intensity scale

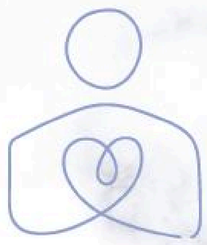
1 2 3 4 5

Barely felt → Very strong reaction

Body check

Where did I feel it?

- ☐ Chest
- ☐ Stomach
- ☐ Head
- ☐ Shoulders
- ☐ Face
- ☐ Nowhere else



Am I reacting - or thinking?

Slow Down & Investigate

Why might I be feeling this?

Does it confirm my beliefs?

Is it dramatic?

Is it urgent?

Is everyone reacting?

What might the creator WANT me to feel?

Who benefits if I react strongly?

- [ ] Creator
- [ ] Platform
- [ ] Advertisers
- [ ] Political group
- [ ] Not sure

Think Like a Media Detective

What information might I be missing?
Did I check the source?
Would I react the same way tomorrow?
Did emotion affect my judgment?

Reflection Page

Which platform triggered me the most?
When was I most likely to share?
Are my strongest reactions mostly positive or negative?
What surprised me most about myself?

7. Anexe

• Anexa 1 - Raport de cercetare comparativ (România, Germania, Norvegia).

CUPRINS

1. **Introducere**.....42

2. **Analiză comparativă a concluziilor cercetărilor naționale și analiza rezultatelor chestionarelor aplicate tinerilor**.....42
2.1. Profil socio-demografic al respondenților – analiză comparativă.....42
2.2. Analiza descriptiv-comparativă a datelor.....44
2.2.1. Educația non-formală și rolul acesteia în dezvoltarea tinerilor.....44
2.2.2. Gândirea critică și promovarea acesteia în contexte educaționale non-formale.....46
2.2.3. Impactul artelor asupra percepției media și proceselor cognitive.....46

3. **Sinteza dezbaterilor și concluziile rezultatelor în urma meselor rotunde**.....51

4. **Concluzii și recomandări în context european - către o formă de metodologie de educație media prin artă**.....53

Termeni-cheie folosiți în acest raport

Educație formală: învățare care are loc într-un cadru organizat și structurat (ex. școală, universitate), este intenționată din perspectiva celui care învață și duce, de regulă, la o calificare sau certificare.

Educație non-formală: învățare intenționată care are loc prin activități planificate (ex. lucru de tineret, programe comunitare sau artistice) în afara cadrului formal de educație, care nu este neapărat certificată.

1. Introducere

Prezentul raport sintetic și comparativ este realizat pe baza a **trei rapoarte de cercetare naționale** (Germania – Chemnitz, Norvegia, România), dezvoltate în cadrul proiectului **A.R.T.S. – ANALYZE, REFLECT, THINK SMART (Erasmus+)**. Analiza urmărește modul în care educația non-formală, gândirea critică și artele contribuie la dezvoltarea tinerilor în contexte socio-educaționale diferite.

Raportul include:

• analiză cantitativă (cifre, procente);
• comparații între țări;
• interpretări integrate ale rezultatelor;
• analiză SWOT bazată pe date;
• propuneri concrete de îmbunătățire;
• concluzii.

2. Analiză comparativă a concluziilor cercetărilor naționale și analiza rezultatelor chestionarelor aplicate tinerilor

2.1. Profil socio-demografic al respondenților – analiză comparativă

Referitor la caracteristicile eșantioanelor de cercetare din cele trei țări participante (Germania, România și Norvegia), se pot identifica următoarele trăsături comparative relevante prin prisma faptului că structura socio-demografică a respondenților influențează direct interpretarea rezultatelor privind educația non-formală, gândirea critică și rolul artelor.

Dimensiunea eșantioanelor și distribuția pe țări

Țara	Număr respondenți	Tip cercetare
Germania (Chemnitz)	154	chestionar cantitativ
România (Iași – urban/ periurban/rural)	313	chestionar cantitativ
Norvegia	103	chestionar cantitativ

Diferențele de mărime ale eșantioanelor trebuie avute în vedere în analiza comparativă. România dispune de cel mai numeros eșantion, ceea ce permite o analiză mai fină pe subgrupuri, în timp ce Germania și Norvegia oferă perspective mai concentrate, dar relevante contextual. Metodologic, trebuie menționat că cele trei eșantioane nu sunt egale deci, orice comparație în acest scop trebuie să fie realizată ținând cont de limitele metodologiei sociologice care apar referitoare la validitatea internă a cercetării.

Notă: în acest raport, rezultatele sunt prezentate ca procente exacte acolo unde datele naționale originale au permis acest lucru; acolo unde rapoartele sursă au folosit categorii calitative (ex. ridicat / moderat / scăzut / comparabil), acestea au fost păstrate așa cum au fost furnizate de organizațiile partenere.

Structura pe vârste

Țara	Interval dominant	Procente relevante
Germania	15–18 ani	majoritatea respondenților
România	15–16 ani	75,7% din eșantion
Norvegia	adolescenți	concentrați în învățământ secundar

Analiză:

• Eșantionul din România este cel mai omogen din punct de vedere al vârstei, concentrându-se într-o etapă-cheie a dezvoltării cognitive.
• Germania prezintă o plajă de vârstă mai largă, ceea ce aduce diversitate, dar și variații în maturitatea cognitivă.
• Norvegia se aliniază structurii europene standard pentru cercetări pe adolescenți.

Distribuția pe gen

Țara	Fete	Băieți
Germania	echilibrat	echilibrat
România	54,63%	45,37%
Norvegia	echilibrat	echilibrat

Interpretare:
Distribuția relativ echilibrată pe gen în toate cele trei țări reduce riscul de bias de gen și permite comparații valide privind atitudinile și comportamentele educaționale.

Mediul de rezidență

Țara	Urban	Rural
Germania	92,2%	7,8%
România	44,41%	55,59%
Norvegia	preponderent urban	redus

Analiză comparativă:

• Germania și Norvegia sunt dominate de respondenți din mediul urban, reflectând acces sporit la infrastructură educațională și culturală.
• România se diferențiază printr-o **majoritate rurală**, element esențial pentru interpretarea participării reduse la activități non-formale și accesului limitat la resurse culturale.

Context etnic și migrațional

Țara	Majoritari	Minorități
Germania	86% germani	14% migranți
România	92,3% români	7,7% minorități
Norvegia	diversitate moderată	integrare ridicată

Analiză:

• Germania prezintă cel mai ridicat nivel de diversitate culturală, ceea ce influențează nevoia de programe non-formale interculturale.
• România are un eșantion etnic mai omogen, dar acest lucru poate masca nevoi specifice ale grupurilor vulnerabile.
• Norvegia beneficiază de politici educaționale incluzive care atenuează diferențele culturale. Această structură indică un nivel relativ bun de stabilitate familială, dar și existența unor vulnerabilități care pot influența motivația școlară și accesul la activități extrașcolare.

Corelarea caracteristicilor eșantioanelor cu rezultatele

• Predominanța mediului urban în Germania și Norvegia explică nivelul mai ridicat de acces la educație non-formală.
• Componenta rurală puternică din România corelează cu participarea ocazională și cu dependența de școală ca principal furnizor de oportunități educaționale.
• Diversitatea culturală din Germania justifică accentul pus pe empatie, artă și dialog intercultural.

2.2. Analiza descriptiv-comparativă a datelor

2.2.1. Educația non-formală și rolul acesteia în dezvoltarea tinerilor

Percepția rolului educației non-formale

Țara	Rol major în dezvoltare personală	Rol complementar	Rol marginal
Germania	~60%	~30%	~10%
România	>85%	~10%	<5%
Norvegia	>90%	marginal	aproape inexistent

Interpretare: În România și Norvegia, educația non-formală este percepută ca **esențială pentru dezvoltarea holistică**, în timp ce în Germania predomină viziunea complementară, nu centrală.

Frecvența participării

Frecvență	Germania	România	Norvegia
Săptămânal	18,2%	14,4%	ridicat
Lunar	37,3%	10,9%	mediu
Ocazional / rar	36,4%	68,7%	scăzut

Grafic descriptiv (tendință):

- România → participare sporadică
- Germania → participare moderată
- Norvegia → participare constantă

Măsura în care educația non-formală contribuie la dezvoltarea tinerilor

Evaluare pe domenii (scor 0–4)

Domeniu	Germania	România	Norvegia
Dezvoltare personală	ridicat	3,29	ridicat
Creativitate	mediu	3,25	ridicat
Competențe sociale	mediu	3,25	ridicat
Gândire critică	mediu	3,20	ridicat
Implicare civică	scăzut	2,96	mediu

Interpretare: Educația non-formală pare că are **cel mai mare impact perceput în România**, dar aplicabilitatea civică rămâne limitată. Iar cifrele comparative trebuie corelate cu anumite limite statistice atât timp cât eșantioanele nu sunt egale.

Acces la resurse educaționale non-formale

Tip resursă	Germania	România	Norvegia
Școli / profesori	78,4%	85,9%	ridicat
Centre culturale / muzee	moderat	redus	ridicat
ONG / centre tineret	redus	8,6%	mediu–ridicat
Resurse digitale educaționale	limitat	15,7%	mediu

Interpretare: Norvegia dispune de un **ecosistem educațional diversificat**, Germania de infrastructură nevalorificată suficient față de Norvegia, iar România de resurse concentrate preponderent în școală, dar aproape nedezvoltate în cadrul instituțiilor educaționale din afara școlii, în mediul nonformal.

2.2.2. Gândirea critică și promovarea acesteia în contexte educaționale non-formale

Comportamente asociate gândirii critice

Indicator	Germania	România	Norvegia
Analiza mai multor perspective	83,7%	83,7%	foarte ridicat
Argumentare cu dovezi	46,1%	60,3%	ridicat
Verificarea surselor media	53,2%	23,6%	ridicat

Interpretare: Germania excelează în **verificarea informațiilo**r, România în **argumentare**, iar Norvegia în integrarea ambelor comportamente.

Verificarea informațiilor

Țara	Verifică frecvent informațiile
Germania	53,2%
România	23,6% (întotdeauna)
Norvegia	ridicat (alfabetizare media)

2.2.3. Impactul artelor asupra percepției media și proceselor cognitive

Timp petrecut online (4–6h/zi)

Germania	România	Norvegia
51,3%	46,3%	comparabil

Forme artistice cu impact cognitiv

Artă	Germania	România	Norvegia
Muzică	74,8%	ridicat	ridicat
Film / documentar	78,3%	69,9%	foarte ridicat
Lectură	53,1%	53,1%	ridicat

Efecte comune identificate:
• dezvoltarea creativității (70%+);
• empatie și reflecție socială (35–40%);
• capacitate de analiză și observație.

Arta ca filtru de interpretare media

Efect	Germania	România	Norvegia
Creșterea atenției la detalii	46,9%	42,3%	ridicat
Reflecție critică asupra mesajelor	37,8%	~40%	ridicat
Conștientizarea manipulării media	mediu	scăzut–mediu	ridicat

Interpretare: Artele facilitează **lectura critică a mediilor digitale**, cu impact maxim acolo unde sunt integrate metodologic (Norvegia).

Abilități cognitive stimulate prin artă

Abilitate cognitivă	Germania	România	Norvegia
Creativitate	73,9%	ridicat	foarte ridicat
Gândire logică	38–40%	38–40%	ridicat
Observație	42,3%	42,3%	ridicat
Empatie	35,0%	mediu	ridicat
Metacogniție	redus	redus	mediu

Interpretare finală: Arta stimulează predominant **creativitatea și observația**, însă Norvegia reușește un transfer mai consistent spre **metacogniție și gândire critică**, datorită cadrului educațional integrat.

Pe de altă parte, sintetizat, dacă ne referim la nivelul de alfabetizare media și gândire critică, alfabetizarea media este evaluată prin capacitatea tinerilor de a discerne informația și de a aplica mecanisme de verificare (fact-checking).

Indicator	România (Iași)	Germania (Chemnitz)	Norvegia (Oslo)
Eșantion	313 elevi	154 elevi	103 tineri/lucrători
Verificarea surselor	Scăzută: Doar **23,6%** verifică mereu informația.	Moderată: **53,2%** verifică regulat; 23,1% rar.	Inconsistentă: Majoritatea se bazează pe intuiție.
Încredere instituțională	Ridicată în familie (74,1%) și profesori (73,2%).	Ridicată în fapte/dovezi (53,9%) și școală.	Ridicată în instituții și surse oficiale.
Sursă de știri	Rețele sociale (dominante).	Mix de online și educație formală.	Online, cu discernământ în formare.

Interpretare detaliată:

• România: Există o dependență emoțională de sursele de proximitate (familie/profesori). Deși tinerii recunosc importanța gândirii critice, acțiunea de fact-checking este deficitară, lăsându-i vulnerabili la dezinformare.

• Germania: Tinerii sunt mai pragmatici. Peste jumătate dintre ei caută dovezi active înainte de a accepta o informație ca fiind adevărată, reflectând un sistem de educație care pune accent pe rigoarea faptelor.

• Norvegia: Se observă o încredere sistemică ridicată. Totuși, raportul notează un "gap" între conștientizarea riscurilor și comportamentul activ de verificare, tinerii bazându-se deseori pe o "senzație" de adevăr mai degrabă decât pe un proces tehnic de verificare.

Prin raportare la consumul media și influența asupra dezvoltării tinerilor, consumul digital este masiv în toate cele trei țări, însă impactul psihologic și social diferă ușor.

A. Timp și Platforme:

• **Peste 4-6 ore/zi**: Este media comună (46,3% în RO, 51,3% în DE).

• **Ierarhia platformelor**:

•TikTok: Lider absolut în Germania (79,5%) și foarte popular în România (77,9%).

•Instagram: Mai popular în România (89,7%) decât în Germania (58,9%).

•YouTube: Constant în toate regiunile (aprox. 50-70%).

B. Influența asupra dezvoltării:
• **România**: Impact dual. 81% se simt mai informați, dar 22% admit că rețelele le distorsionează percepția asupra realității. Arta consumată online (muzica) le influențează direct starea emoțională.
• **Germania**: Rețelele sociale sunt văzute în principal ca divertisment (92,6%). Există o îngrijorare privind "supraîncărcarea" digitală și nevoia de alfabetizare non-formală pentru a compensa focusul școlar pe abilități pur tehnice.
• **Norvegia**: Dezvoltarea este uniformă între mediul rural și urban. Media digitală este un instrument de socializare critică, dar raportul subliniază riscul ca tinerii să devină consumatori pasivi în absența unor metode creative de implicare.

<u>În raport cu integrarea artei în educația media: exemple și context cultural</u>, Proiectul A.R.T.S. propune arta ca antidot la consumul pasiv. Iată cum se reflectă acest lucru în fiecare context:

România: Arta ca Exercițiu de Observație
• **Exemplu**: Utilizarea fotografiei și a filmului pentru a analiza mesajele subliminale.
• **Impact:** 62,3% dintre tineri consideră că arta îi ajută să observe detalii care altfel le-ar scăpa.
• **Interpretare:** În contextul românesc, arta este un vehicul pentru **empatie**. Riscul identificat în raport este că tinerii pot rămâne la nivelul emoției (îmi place/nu-mi place), fără a trece la analiza critică a mesajului politic sau social din spatele operei.

Germania: Arta ca Punte spre Creativitate
• **Exemplu:** Programele organizației solaris *din Chemnitz*, care combină educația tehnică (moștenirea orașului) cu ateliere de film și muzică.
• **Impact:** 73,9% dintre respondenți asociază arta cu dezvoltarea creativității.
• **Interpretare:** Arta este folosită pentru a "umaniza" un parcurs educațional marcat de industrie și tehnologie, oferind tinerilor instrumente pentru a exprima opinii proprii, nu doar pentru a procesa date.

Norvegia: Arta ca Metodă de Construcție Media
• **Exemplu**: Ateliere de "media construction literacy" unde tinerii deconstruiesc cum se creează un mesaj vizual/artistic.
• **Impact:** 48,5% cred în eficiența metodelor artistice pentru gândirea critică.
• **Interpretare:** Abordarea norvegiană este cea mai structurală. Se pune accent pe înțelegerea modului în care arta poate fi folosită pentru a manipula sau pentru a elibera gândirea, cerând însă cadre pedagogice foarte clare pentru a nu fi percepută doar ca "joacă".

Analiza indică faptul că, deși toți tinerii sunt "nativi digitali", **România** are nevoie de mai mult sprijin în verificarea activă a faptelor, **Germania** are nevoie de o mai mare deschidere către învățarea non-formală, iar **Norvegia** necesită structuri pedagogice care să lege arta de alfabetizarea media pentru a reduce scepticismul. Arta rămâne, în toate cele trei contexte, cel mai agreat instrument pentru a transforma consumul pasiv în reflecție critică.

Așadar, putem sintetiza următoarele aspecte pentru fiecare stat prin raportare la toate aspectele metodologice prezentate anterior:

Germania (Chemnitz)

Eșantionul german evidențiază un **potențial cognitiv ridicat**, dar o **subutilizare a educației nonformale**. Deși 83,7% dintre tineri declară că analizează mai multe perspective, doar 39,5% cunosc explicit conceptul de educație non-formală.

Caracteristici-cheie:

• educația non-formală este percepută ca **rol complementar,** nu central;

• infrastructura culturală există, dar este insuficient conectată la școală;

• artele (film, muzică) au impact cognitiv, însă fără continuitate pedagogică;

• verificarea informațiilor media este relativ mai bună decât în România.

România

România se distinge printr-o **percepție extrem de pozitivă asupra educației non-formale**, cu scoruri medii între 3,08 și 3,29 (din 4) pentru dezvoltarea tinerilor. Peste 85% dintre respondenți cunosc educația non-formală, însă participarea este adesea ocazională.

Caracteristici-cheie:

• rol central al școlii ca furnizor de non-formal;

• acces limitat la ONG-uri și resurse comunitare;

• artele stimulează creativitatea și reflecția, dar mai puțin metacogniția;

• implicarea civică rămâne cea mai slab evaluată dimensiune.

România este un **sistem cu potențial ridicat, dar fragmentat structural**.

Norvegia

Norvegia reprezintă **modelul de referință** în această analiză. Educația non-formală este integrată implicit în parcursul educațional, iar artele sunt utilizate metodologic pentru dezvoltarea gândirii critice și alfabetizării media.

Caracteristici-cheie:

• acces constant la resurse diverse (școli, ONG, comunitate, digital);

• gândirea critică este competență transversală;

• arta facilitează transferul către metacogniție și reflecție socială;

• echilibru între dezvoltarea personală și implicarea civică.

Norvegia funcționează ca **ecosistem educațional coerent și sustenabil**.

Analiza SWOT de mai jos este construită **strict pe baza rezultatelor empirice** din Germania, România și Norvegia și reflectă modul în care educația non-formală, gândirea critică și artele funcționează ca ecosistem educațional.

A. Strengths – Puncte forte

• **Interes ridicat al tinerilor pentru reflecție și dialog**: peste 80% dintre respondenți (Germania și România) declară că analizează mai multe perspective.

• **Rol puternic al artelor** în stimularea creativității (70%+ în toate cele trei țări).

• **Consum cultural activ** (film, muzică, media digitală), care oferă un potențial educațional ridicat.

• **Model nordic funcțional (Norvegia**), care demonstrează eficiența integrării educației non-formale în sistem.

B. Weaknesses – Puncte slabe

• **Participare inconstantă la educația non-formală**, în special în România și Germania.

• **Nivel redus de conștientizare a conceptului în** Germania (doar 39,5%).

• **Verificarea limitată a informațiilor media**, mai ales în România (23,6% declară că verifică constant sursele).

• **Lipsa continuității pedagogice**: multe activități sunt izolate, fără impact pe termen lung.

C. Opportunities – Oportunități

• **Integrarea artelor ca instrument pedagogic transversal** (film, teatru, storytelling digital).

• **Dezvoltarea alfabetizării media** folosind platformele preferate de tineri (TikTok, Instagram, YouTube).

• **Transfer de bune practici** din modelul norvegian către România și Germania.

• **Finanțări europene (Erasmus+, CERV)** pentru consolidarea educației non-formale.

D. Threats – Amenințări

• **Expunerea crescută la dezinformare și fake news** în mediul digital.

• **Supraaccentuarea educației formale tradiționale**, în detrimentul competențelor critice.

• **Inegalități de acces** (urban–rural, infrastructură culturală).

• **Lipsa recunoașterii instituționale** a educației non-formale în unele contexte naționale.

3. Sinteza dezbaterilor și concluziile rezultatelor în urma meselor rotunde

Proiectul A.R.T.S. vizează identificarea nevoilor tinerilor în domeniul dezvoltării gândirii critice și utilizarea metodelor artistice ca instrumente educaționale complementare. Consultările au reunit experți, artiști, cadre didactice și lucrători de tineret pentru a fundamenta crearea unor instrumente practice de combatere a dezinformării.

Perspectivele Actorilor Implicați

A. Experți și Specialiști

Arta ca spațiu neutru: Experții consideră arta un "teren sigur" pentru dezbaterea subiectelor polarizante (gen, politică), evitând barierele corectitudinii politice care pot inhiba dialogul.

Reglare emoțională: Practica artistică ajută tinerii să își gestioneze reacțiile emoționale în fața conținutului media

Rolul instituțional: Exemple precum Institutul Nobel sunt văzute ca modele de educație pentru pace prin mijloace culturale.

B. Cadre Didactice

Educația prin emoție: Profesorii susțin că educația fără emoție este un act sortit eșecului, dialogul fiind esențial pentru dezvoltare.

Sisteme de sancționare: În anumite țări, elevii sunt deja penalizați pentru folosirea surselor necritice sau a lucrărilor generate de AI.

Integrarea curriculară: Se propune introducerea permanentă a orelor de teatru sau artă pentru a dezvolta discernământul și capacitatea de sinteză.

C. Artiști

Deconstrucția iluziilor: Teatrul este definit ca un loc al trăirii emoționale intense, dar și ca un instrument puternic de deconstrucție a manipulării.

Interpretare activă: Participarea la evenimente artistice forțează tinerii să analizeze și să compare informația, nu doar să o recepționeze pasiv.

Riscul manipulării: Artiștii recunosc că arta însăși poate fi folosită pentru a manipula masele dacă nu este însoțită de reflecție critică.

D. Lucrători de Tineret

Bule algoritmice: Aceștia raportează că tinerii sunt captivi în bule care promovează propagandă de extremă stângă sau dreapta, având o autonomie redusă în evaluarea surselor.

Trenduri online: În școli se observă frecvent acțiuni de violență sau mobbing care reproduc trenduri de pe rețelele sociale.

Decalaj digital: Lucrătorii de tineret resimt o lipsă de competențe în utilizarea noilor formate media și a conținutului AI

Provocări Identificate la Nivel European

- **Dezinformarea și manipularea**: Consumul de platforme precum YouTube, TikTok și podcast-uri prezintă adesea perspective unilaterale.
- **Scăderea duratei de atenție**: Tinerii consumă predominant formate vizuale scurte, ceea ce face instrumentele tradiționale de analiză ineficiente.
- **Decalajul Urban-Rural:** Accesul la educație artistică specializată este mult mai limitat în zonele rurale sau periferice față de marile centre urbane .
- **Finanțarea**: În Norvegia, deși există un sistem civic echilibrat, angajamentul artistic este perceput ca fiind subfinanțat și mai puțin centralizat decât în alte părți ale Europei.

Recomandări Practice pentru Materiale Educaționale

Participanții au propus o serie de soluții concrete care vor sta la baza viitoarelor module A.R.T.S.:

I. Micro-instrumente și Gamificare

Checklist-uri vizuale: Crearea unor seturi de "3-5 întrebări-cheie" pentru analiza rapidă a conținutului de tip Reels sau TikTok.
Quiz-uri și simulări: Gamificarea procesului de verificare a faptelor (fact-checking) pentru a stimula implicarea tinerilor.

II. Ateliere Artistice Structurate

Decodarea emoțiilor: Exerciții de identificare a tehnicilor de manipulare prin muzică, montaj sau titluri.
Creație practică: Utilizarea colajului media, a teatrului forum, a graffiti-ului și a storytelling-ului vizual ca forme de reflecție.

III. Abordări Metodologice

Scaffolded learning: Trecerea graduală de la analiza ghidată de educator la analiza autonomă.
Micro-learning: Sesiuni scurte și dinamice, axate pe experiența personală a tinerilor (identitate, succes, presiune socială).
Aplicație Digitală: Dezvoltarea unui instrument digital pentru verificarea credibilității site-urilor de știri.

4. Concluzii și recomandări în context european – către o formă de metodologie de educație media prin artă

Pornind de la analizele efectuate în cele trei grupuri de discuție, iată un plan de acțiune structurat pe piloni strategici, care integrează exemplele de bună practică identificate în Norvegia, Germania și România:

Pilonul 1: Metodologii de analiză rapidă și „Micro-learning”
Acest pilon vizează adaptarea procesului de învățare la durata scăzută de atenție a tinerilor și la consumul de formate vizuale scurte.

- **Implementarea „Micro-instrumentelor” vizuale**: Crearea de checklist-uri simple sau seturi de 3-5 „întrebări-cheie” pe care tinerii să le aplice instantaneu când consumă conținut pe TikTok, Reels sau YouTube.
- **Gamificarea verificării informațiilor:** Utilizarea de quiz-uri, provocări și simulări digitale care să transforme procesul de fact-checking într-o activitate competitivă și atractivă.
- **Învățarea etapizată (Scaffolded Learning):** Trecerea graduală de la exerciții de analiză ghidată de către un mentor la evaluarea autonomă a surselor, pentru a crește încrederea tinerilor în propriul discernământ.

Pilonul 2: Arta ca instrument de deconstrucție și reflecție
Utilizarea artelor pentru a oferi un „teren neutru” și sigur în care să fie explorate subiecte dificile sau manipulative.

- **Teatru Forum și Documentar**: Utilizarea spectacolelor urmate de sesiuni de dezbatere („reflecție post-spectacol”) pentru a vizualiza și deconstrui mecanismele de manipulare și stereotipurile.
- **Ateliere de „Decodare a Emoțiilor”**: Exerciții practice de analiză a modului în care muzica, montajul video și titlurile sunt folosite în media pentru a genera reacții emoționale rapide în detrimentul logicii.
- **Creație artistică participativă**: Folosirea colajului media, a graffiti-ului și a storytellingului vizual pentru a permite tinerilor să-și exprime propriile perspective asupra realității sociale.

Pilonul 3: Reducerea decalajelor și incluziunea socială
Extinderea resurselor către zonele defavorizate și combaterea izolării în „bule algoritmice”.

- **Caravana A.R.T.S. în mediul rural:** Organizarea de caravane tematice cu artiști și specialiști care să meargă în școlile din zonele periferice, unde accesul la infrastructura culturală este limitat.
- **Crearea de „Spații Sigure” (Safe Spaces):** Facilitarea unor ateliere în care tinerii să poată discuta despre teme tabu (identitate, politică, religie) fără teama de a fi stigmatizați sau judecați.
- **Combaterea segregării politice**: Utilizarea artei ca mediator pentru a aduce împreună tineri cu viziuni politice diferite, oferindu-le un spațiu de antrenament pentru un dialog respectuos.

Pilonul 4: Formarea educatorilor și implicarea comunității
Asigurarea sustenabilității proiectului prin pregătirea adulților care ghidează tinerii.

- **Ghiduri metodologice pentru pedagogi:** Elaborarea unor manuale cu pași clari pentru profesori și lucrători de tineret despre cum să folosească arta în orele de curs sau în activitățile de tineret.
- **Programe educaționale pentru părinți:** Organizarea de sesiuni de informare pentru părinți, astfel încât formarea gândirii critice să continue și în mediul familial.
- **Integrarea instrumentelor digitale:** Dezvoltarea unei aplicații care să ajute la verificarea credibilității site-urilor de știri, integrând astfel tehnologia în procesul de învățare critică.

Exemple de bună practică identificate:

1. Sistemul „ungdomsskole” (Norvegia): Integrarea principiilor de gândire critică direct în clasele de arte și muzică.

2. **Modelul de evaluare german/italian**: Penalizarea utilizării surselor necritice sau a conținutului generat de AI în sistemul de notare, încurajând rigoarea academică.

3. **Utilizarea instituțiilor de prestigiu**: Folosirea unor exemple precum Nobel Institute pentru a ilustra educația pentru pace prin cultură.

4. **Restricții logistice adaptate**: Aplicarea chestionarelor în format tipărit în școlile unde telefoanele sunt interzise (Saxonia), pentru a asigura accesibilitatea totală.

Exemple comparative de bună practică în statele europene

1. Modelul de Integrare Curriculară: Abordarea Sistemică

Planul de acțiune A.R.T.S. propune integrarea permanentă a orelor de artă și media în curricula școlară pentru a dezvolta discernământul.

• Proiectul A.R.T.S. (Norvegia/Germania): În Norvegia, modelul „ungdomsskole” integrează deja gândirea critică în clasele de muzică și arte. În Germania, sistemul penalizează utilizarea surselor necritice sau a AI-ului, impunând o rigoare academică timpurie.

• **Comparație Europeană**: Acest model se aseamănă cu abordarea din Finlanda, unde alfabetizarea mediatică nu este o materie separată, ci o competență transversală integrată în toate disciplinele, de la matematică (analiza statisticilor false) la istorie (propaganda).

2. Arta ca Mediator în Zone Defavorizate și Rurale

Planul A.R.T.S. subliniază necesitatea unor „caravane tematice” și a programelor extinse pentru tinerii din mediul rural, unde accesul la cultură este limitat.

• Proiectul A.R.T.S. (România/Norvegia): Se propune folosirea instituțiilor culturale pentru a oferi oportunități egale elevilor de la sate, reducând decalajul urban-rural prin artă vizuală și teatru.

• **Comparație Europeană**: Practica este similară cu programul **„Erasmus+ MuseArt”** sau inițiativele din **Franța** (Pass Culture), care subvenționează accesul tinerilor la cultură, însă A.R.T.S. adaugă componenta specifică de *gândire critică* prin analiză post-eveniment.

3. Combaterea „Bulelor Algoritmice” și a Extremismului

O prioritate majoră în Chemnitz și Iași este extragerea tinerilor din bulele de propagandă și crearea de „spații sigure” pentru dialog.

• Proiectul A.R.T.S. (Germania/Norvegia): Se utilizează arta ca „teren neutru” pentru a discuta subiecte tabu (migrație, ideologie) fără teama de stigmatizare. În Chemnitz, se pune accent pe contracararea propagandei de extremă stângă/dreapta apărută după alegerile din 2025.

• **Comparație Europeană**: Această metodă reflectă bunele practici din **Belgia** și **Olanda** (*proiectul TerInfo*), unde profesorii sunt instruiți să discute evenimente traumatizante sau sensibile din actualitate prin imagini și narațiuni artistice pentru a preveni radicalizarea.

4. Micro-Learning și Gamificare

Documentul din Germania propune „micro-instrumente” (3-5 întrebări cheie) și gamificarea verificării informațiilor pentru a capta atenția fragmentată a tinerilor.

• Proiectul A.R.T.S. (Germania): Se pune accent pe „scaffolded learning” (învățare etapizată) și utilizarea conținutului actual (TikTok, meme-uri) pentru a face procesul relevant.

• **Comparație Europeană**: Această strategie este aliniată cu platformele europene precum **"Lie Detectors"** (Austria/Germania/Belgia), care trimit jurnaliști în clase pentru sesiuni scurte de 90 de minute, demonstrând că intervențiile punctuale, dar intense și interactive, sunt mai eficiente decât cursurile teoretice lungi.

Modelul 1 de posibil plan de acțiune:

1. Fundamente Metodologice

Metodologia A.R.T.S. propune trecerea de la „gândirea intuitivă” la „gândirea analitică” prin utilizarea artelor ca filtru critic.

• **Abordarea „Scaffolded Learning” (Învățare etapizată**): Trecerea de la analiza ghidată de educator la evaluarea autonomă a mesajelor media.

• **Arta ca „Teren Neutru”**: Utilizarea procesului creativ pentru a discuta subiecte polarizante (migrație, politică) într-un mod sigur, reducând segregația politică (identificată ca problemă în Norvegia și Germania).

• **Ancorarea Emoțională (Emotional Grounding**): Folosirea practicii artistice pentru a ajuta tinerii să-și autoregleze reacțiile în fața conținutului manipulator care mizează pe frică sau furie.

2. Piloni de Acțiune și Măsuri Concrete

Pilonul I: Deconstrucția Mesajului prin Arte Vizuale și Film

• **Măsură concretă:** Atelierul „Anatomia Manipulării”.

  o **Activitate:** Analiza unui clip video scurt (TikTok/Reels) prin izolarea elementelor: vizual, coloană sonoră, text. Tinerii trebuie să identifice cum muzica influențează percepția „adevărului” dintr-o știre.

  o **Instrument:** Checklist-ul „3-5 întrebări critice” (Ex: *Cine a creat mesajul? Ce emoție vrea să îmi provoace?*).

Pilonul II: Teatru Forum și Storytelling pentru Dezbatere

• **Măsură concretă:** Sesiuni de *Teatru Social* pe teme de cyberbullying și fake news.

  o **Activitate:** Punerea în scenă a unui conflict generat de o informație falsă distribuită pe grupuri de elevi. Spectatorii (elevii) intră în scenă pentru a propune soluții de mediere bazate pe fapte, nu pe reacții impulsive.

  o **Locație:** Spații non-formale (precum Solaris Turm sau Baia Turcească).

Pilonul III: Micro-learning și Gamificare

Măsură concretă: *Dezvoltarea unei Aplicații Digitale/Hub de Resurse*.

  o **Activitate**: Crearea unor quiz-uri rapide care folosesc meme-uri și fragmente de artă contemporană pentru a testa capacitatea de a distinge între opinie, fapt și creație artistică.

  o **Adaptare logistică**: În școlile unde telefoanele sunt interzise (Saxonia), aceste exerciții vor fi livrate prin carduri tipărite de tip „Fact or Fiction”.

3. Recomandări Specifice pe Categorii de Actori

Actor Implicat	Recomandări Metodologice (Măsuri Concrete)
Educatori/ Profesori	• Integrarea analizei de imagine în orele de istorie/limba română • Folosirea penalizării surselor necritice în evaluări (modelul german).
Lucrători de Tineret	• Organizarea de „Caravane A.R.T.S.” în mediul rural (nevoie majoră în România). • Training-uri pentru utilizarea IA în scop creativ, nu doar ca avertisment.
Instituții Culturale	• Deschiderea spațiilor (Muzee, Atheneuri) ca „laboratoare de gândire critică” post-vizionare. • Expoziții participative unde tinerii își pot crea propriile „mesaje de reziliență”.

Modelul 2 de posibil plan de acțiune:

1. Integrarea Metodelor Artistice în Curricula Școlară și Non-formală

• **Dezvoltarea de module educaționale bazate pe film și muzică**: Având în vedere că muzica (72,52%) și filmul (56,87%) sunt formele de artă cu cel mai mare impact asupra tinerilor din România, se propune utilizarea acestora pentru a analiza mesaje media, stereotipuri și narațiuni manipulative.

• **Ateliere practice de „deconstrucție a imaginii”**: În Germania (Chemnitz), unde participarea la activități artistice non-formale este scăzută (sub 40% grad de conștientizare), sunt necesare ateliere care să lege competențele tehnice de creativitate, folosind arta pentru a stimula gândirea critică.

• **Utilizarea literaturii ca instrument de reflecție**: Deși mai puțin populară decât mediile vizuale, literatura rămâne o cale directă de cultivare a analizei profunde în toate cele trei țări

2. Dezvoltarea Competențelor de Verificare și Responsabilitate Digitală

• **Programe de „Fact-checking Creativ”**: În Norvegia, s-a observat un decalaj între conștientizarea riscurilor și comportamentul activ de verificare a informațiilor. Se propun exerciții artistice de „grounding emoțional” pentru a ajuta tinerii să identifice reacțiile instinctive care îi fac vulnerabili la dezinformare.

• **Campanii de informare pe Social Media**: Deoarece majoritatea tinerilor (peste 85% în România și 78% în Germania) află despre educație prin școală, dar își petrec timpul pe TikTok și Instagram, este esențial ca instituțiile să creeze conținut artistic educativ direct pe aceste platforme.

3. Incluziune și Adaptare la Contextul Regional

• **Adaptarea pentru mediul rural și grupuri vulnerabile**: În România, peste 55% dintre respondenți provin din mediul rural, necesitând caravane culturale și resurse educaționale offline (printate), model preluat și în Germania pentru a respecta regulile școlare privind telefoanele mobile.

• **Programe de coeziune socială prin artă**: În orașe multiculturale precum Chemnitz, arta trebuie folosită ca „teren neutru” pentru dialog între tinerii cu origini diverse (14% din eșantion fiind imigranți), facilitând integrarea și empatia.

4. Formarea Educatorilor și a Lucrătorilor de Tineret

• **Ghiduri metodologice pentru profesori:** Participanții la mesele rotunde au solicitat instrumente clare pentru a folosi arta ca instrument de reflecție critică în clasă.

• **Parteneriate inter-instituționale:** Colaborarea între școli, muzee, organizații culturale (ex: Ateneul Național din Iași sau solaris) și familie pentru a crea un ecosistem de învățare stabil.

Un posibil set de 10 instrumente educaționale pentru a îmbunătăți educația media prin artă a tinerilor – MODEL 1

1. Checklist-ul „Filtru A.R.T.S.”
(3-5 Întrebări-Cheie)
Inspirat de nevoia de „micro-learning”, acesta este un instrument de buzunar sau digital pentru analiza rapidă a postărilor de pe rețelele sociale (TikTok/Reels).
• **Cum funcționează:** Tinerii aplică 3 întrebări la orice conținut viral: *Cine a plătit pentru asta?*, *Ce emoție vrea să îmi provoace?*, *Ce informație lipsește?*
• **Obiectiv:** Trecerea de la reacția intuitivă la analiza logică.

2. Teatrul Forum pentru Dezinformare
Metodă identificată în focus-grupurile din România și Germania ca fiind extrem de eficientă pentru abordarea bullying-ului și a știrilor false.
• **Cum funcționează:** Se joacă o scenă în care o informație falsă distruge reputația cuiva. Publicul (tinerii) poate opri scena și intra în rol pentru a schimba finalul folosind verificarea surselor.
• **Obiectiv**: Dezvoltarea empatiei și a rezilienței sociale.

3. Atelierul de „Anatomie a Muzicii de Impact”
Bazat pe observația experților din Norvegia că muzica este un instrument puternic de manipulare emoțională.
• **Cum funcționează:** Elevii ascultă aceeași știre pe două coloane sonore diferite (una eroică, una de groază) și discută cum s-a schimbat percepția lor asupra faptelor.
• **Obiectiv:** Înțelegerea modului în care sunetul „vinde” o emoție în detrimentul adevărului.

4. Cardurile „Fapt vs. Ficțiune” (Format tipărit)
O soluție pentru școlile din Saxonia (Germania), unde utilizarea telefoanelor este interzisă în timpul orelor.
• **Cum funcționează:** Seturi de carduri fizice care prezintă știri sau opere de artă celebre, unde tinerii trebuie să identifice elementele de propagandă vs. expresie artistică pură.
• **Obiectiv:** Accesibilitate în medii fără tehnologie.

5. „Oglinda Digitală” – Exercițiu de Storytelling Vizual
Instrument propus pentru a combate „bulele algoritmice” identificate în raportul din Norvegia.
• **Cum funcționează**: Tinerii creează un colaj care reprezintă „bula” lor (ce le arată algoritmul) și îl compară cu realitatea fizică a comunității lor.
• **Obiectiv:** Conștientizarea izolării informaționale.

6.Analiza de Simboluri în Arta Urbană (Graffiti/ Murale)
Utilizarea patrimoniului industrial (Chemnitz) și cultural (Iași) ca material didactic.
• **Cum funcționează:** Analizarea mesajelor politice sau sociale ascunse în arta stradală locală.
• **Obiectiv:** Dezvoltarea capacității de interpretare simbolică (identificată ca lacună în raportul din România).

7. Aplicația „Truth-O-Meter” (Hub de Resurse)
Propusă în minutele de la Iași pentru verificarea credibilității site-urilor de știri.
• **Cum funcționează:** O platformă digitală unde tinerii pot raporta și verifica împreună linkuri suspecte, primind puncte pentru acuratețe (gamificare).
• **Obiectiv:** Implicare activă și colaborativă.

8. „Deepfake Workshop” prin Artă Digitală
În loc de simple avertismente, tinerii învață să creeze conținut manipulat (în scop creativ).
• **Cum funcționează**: Utilizarea IA pentru a schimba contextul unei picturi celebre, discutând ulterior cât de ușor se poate fabrica o minciună vizuală credibilă.
• **Obiectiv:** Demistificarea tehnologiei IA.

9. Jurnalul de Reflexie Post-Eveniment Cultural
Instrument recomandat pentru colaborarea dintre școli și instituții precum Ateneul Național din Iași sau Muzeele din Oslo.
• **Cum funcționează:** După vizionarea unui spectacol sau expoziții, tinerii completează un jurnal scurt axat pe întrebări de tipul: „Ce stereotip a fost provocat astăzi?”.
• **Obiectiv:** Transformarea experienței estetice în exercițiu de gândire critică.

10. „Caravana A.R.T.S.” (Atelierul Mobil)
Măsură concretă pentru a reduce decalajul dintre urban și rural (identificat ca prioritate în România).
• **Cum funcționează**: Un set portabil de echipamente (proiector, tablete, materiale de pictură) care aduce atelierele de educație media prin artă direct în comunitățile izolate.
• **Obiectiv:** Egalitatea de șanse în accesul la educația non-formală. Aceste instrumente formează un ecosistem complet care îmbină **arta tradițională, tehnologia modernă și interacțiunea umană** pentru a construi o generație de tineri „Smart” și rezilienți.

Un posibil set de 10 instrumente educaționale pentru a îmbunătăți educația media prin artă a tinerilor – MODEL 2

1. Fișa de Deconstrucție a Videoclipului (Visual Literacy)
Inspirată de popularitatea consumului de muzică și film, acest instrument este un tabel de analiză în care tinerii descompun un videoclip în: imagini (simboluri), sunet (emoție indusă) și text (mesaj). Ajută la trecerea de la consumul intuitiv la cel analitic.

2. Atelierul „Știri din Viitor” (Speculative Design)
Tinerii folosesc tehnici de colaj sau desen pentru a crea prima pagină a unui ziar dintr-o lume utopică sau distopică. Procesul îi forțează să înțeleagă cum se construiesc narațiunile media și cum se pot manipula frica sau speranța prin artă vizuală.

3. Exercițiul de „Grounding Emoțional” prin Muzică
Bazat pe raportul din Norvegia, acest instrument îi învață pe tineri să identifice ce emoții le provoacă o anumită piesă muzicală sau un podcast. Scopul este de a recunoaște „declanșatoarele emoționale” pe care dezinformarea le folosește adesea pentru a suspenda gândirea critică.

4. Jocul de Rol: „Curatorul de Adevăr”
O metodă de teatru educațional în care tinerii joacă rolul unor curatori de muzeu care trebuie să decidă ce „știri” merită expuse ca fiind reale și care sunt „falsuri artistice”. Aceasta dezvoltă responsabilitatea digitală și discernământul.

5. Jurnalul Reflecției Critice (Format Tipărit)
Pentru a răspunde restricțiilor tehnologice identificate în școlile din Chemnitz (Germania), acest jurnal fizic conține întrebări ghidate după vizionarea unei piese de teatru sau a unui film, încurajând argumentarea scrisă în locul reacțiilor rapide de tip „Like/Dislike”.

6. Harta Surselor de Încredere (Cartografiere Creativă)
Un instrument vizual sub formă de infografic realizat de tineri, unde aceștia desenează propriul lor ecosistem informațional (ex: NRK în Norvegia, jurnaliști locali în România). Vizualizarea îi ajută să observe dacă sursele lor sunt diverse sau formează o „bulă”.

7. Teatrul Forum pentru Combaterea Discursului de Ură
Folosit pentru integrarea tinerilor din medii diverse (cum este cazul eșantionului multicultural din Chemnitz), acest instrument permite tinerilor să joace scene de conflict mediatic și să „oprească” acțiunea pentru a propune soluții de comunicare non-violentă.

8. Laboratorul de Fact-checking prin Fotografie
Tinerii primesc fotografii celebre și trebuie să cerceteze contextul lor original vs. modul în care au fost folosite în social media. Se pune accent pe „încadrare” (framing) și cum decuparea unei imagini poate schimba complet adevărul.

9. Podcastul de Analiză Critică
Un instrument de educație non-formală unde tinerii produc mini-episoade în care intervievează experți sau colegi despre influența algoritmilor. Combină competențele tehnice audio cu cercetarea sociologică.

10. Ghidul „Algoritmul ca Artist”
Un set de cartonașe cu exerciții de reflecție despre Inteligența Artificială generativă. Tinerii compară o operă de artă creată de om cu una creată de IA, discutând despre etică, proprietate intelectuală și „adevăr” în era digitală.

Aceste instrumente sunt gândite să fie **adaptabile**: pot fi utilizate atât în mediul rural (unde resursele sunt limitate), cât și în cel urban, folosind arta ca un „teren neutru” pentru dialog și învățare.

Colofon și Informații de Publicare

TITLU
Ghid de bune practici – A.R.T.S. Analizează, Reflectează, Gândește Inteligent

COD PROIECT
2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137

DURATA PROIECTULUI
01/09/2025 – 31/08/2026

PUBLICAT DE
Ateneul Național din Iași (ANI), în numele parteneriatului A.R.T.S. (ANI - România, solaris FZU - Germania, DAC Music Performance - Norvegia)

RESPONSABIL PENTRU CONȚINUT
Ateneul Național din Iași (ANI) – echipa proiectului A.R.T.S.

CONTACT
office@ateneuiasi.ro

DATA PUBLICĂRII / VERSIUNE
Iulie 2026 – v1.0