

**MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII AL REPUBLICII MOLDOVA**

**Programul ”TEKWILL ÎN FIECARE ȘCOALĂ”**

**CURRICULUM NAȚIONAL**

**ARIA CURRICULARĂ  
TEHNOLOGII**

**DISCIPLINA OPȚIONALĂ**

**Arta comunicării narrative prin video  
(Video Storytelling)**

**CLASELE X-XII**

**Chișinău, 2023**

Aprobat la Consiliul Național pentru Curriculum  
Ordinul Ministerului Educației și Cercetării nr. 917 din 25.07.2023

**Autori:**

**Daniela MUNCA-AFTENEV**, doctor în filologie, AO „Academia de Inovare și Schimbare prin Educație”

**Olga MOROZAN**, doctorand, Fundația pentru copii „Pestalozzi” Moldova

**Recenzenți:**

1. **Andrițchi Viorica**, Director, Centrul Formare Continuă și Leadership, doctor habilitat, profesor universitar
2. **Sacara Andrei**, profesor de informatică, grad didactic superior, Liceul Teoretic „Miguel de Cervantes Saavedra”

## CUPRINS

I.	Preliminarii .....	4
II.	Repere conceptuale .....	5
III.	Competențe generale .....	8
IV.	Competențe specifice disciplinei .....	8
V.	Administrarea disciplinei .....	9
VI.	Repartizarea orientativă a orelor .....	10
VII.	Unități de învățare .....	10
VIII.	Repere privind strategiile didactice .....	16
IX.	Referințe bibliografice .....	18

## I. PRELIMINARII

Curriculumul la disciplina opțională **Arta comunicării narative prin video** (*Video Storytelling*<sup>1</sup>), elaborat în conformitate cu prevederile Codului Educației al Republicii Moldova, Cadrului de referință al Curriculumului Național (2017), Curriculumului de bază: sistem de competențe pentru învățământ general (2018) și Recomandările Parlamentului European și a Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie din perspective învățării pe tot parcursul vieții (Bruxelles, 2018), reprezintă un act normativ reglator, prevăzut pentru a fi implementat în clasele liceale (X-XII).

Curriculumul la disciplina opțională **Arta comunicării narative prin video** (*Video Storytelling*) fundamentează activitatea cadrului didactic, ghidează procesul de predare-învățare-evaluare și facilitează abordarea creativă a demersurilor de proiectare de lungă și de scurtă durată, reieșind din cele mai noi abordări în materie de tehnici de comunicare în mediul digital în secolul 21.

Disciplina opțională **Arta comunicării narative prin video** (*Video Storytelling*) poate juca un rol important în formarea și dezvoltarea competențelor-cheie formulate în Codului Educației al Republicii Moldova necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții și integrarea într-o societate bazată pe cunoaștere: competențe de comunicare în limba română, competențe de comunicare în limba maternă, competențe de comunicare în limbi străine, competențe în matematică, științe și tehnologie, competențe digitale, competența de a învăța să înveți, competențe sociale și civice, competențe antreprenoriale și spirit de inițiativă și competențe de exprimare culturală și de conștientizare a valorilor culturale.

În procesul de elaborare a Curriculumului la disciplina opțională **Arta comunicării narative prin video** (*Video Storytelling*) s-a ținut cont de:

- Respectarea prevederilor Codului Educației al Republicii Moldova, care stipulează că misiunea educației este promovarea învățării pe tot parcursul vieții, iar statul promovează și susține învățarea pe tot parcursul vieții, care asigură accesul continuu la știință, informație, cultură, în vederea adaptării flexibile a individului la noile realități socioeconomice în permanentă schimbare și în scopul dezvoltării competențelor necesare pentru activitatea profesională și socială;
- Impulsionarea reformei privind implementarea conceptului de educație continuă și învățare pe parcursul vieții în corespundere cu cerințele pieței forței de muncă și asigurarea profesionalizării/reprofesionalizării periodice a populației în vârstă aptă de muncă pentru asigurarea competitivității acestora pe piața forței de muncă formulate în prevederile Strategiei Naționale de Dezvoltare Moldova 2030<sup>2</sup>;
- Implementarea recomandărilor Consiliului Comisiei Europene din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții. În 2006, Parlamentul European și Consiliul Uniunii Europene au adoptat Recomandarea privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții. În recomandarea menționată, statele membre au fost invitate „să dezvolte furnizarea de competențe-cheie pentru toți ca parte a strategiilor lor de învățare pe tot parcursul vieții, inclusiv strategiile lor de realizare a alfabetizării universale” și să utilizeze „Competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții – Un cadru european de referință”;
- Abordările postmoderne și tendințele dezvoltării curriculare pe plan național și cel internațional;

---

<sup>1</sup> Termenul alcătuit din două cuvinte din limba engleză: *story* și *telling*, și poate fi tradus în română ca și „a spune o poveste”, „comunicare narativă” sau „comunicare creativă”.

<sup>2</sup> Sursa: [https://particip.gov.md/ro/strategy\\_category/educatie-relevanta-si-de-calitate-pe-tot-parcursul-vietii/26](https://particip.gov.md/ro/strategy_category/educatie-relevanta-si-de-calitate-pe-tot-parcursul-vietii/26)

- Necesitățile asigurării continuității și a interconexiunii dintre ciclul de învățământ gimnazial și cel liceal; dat fiind faptul că acest curriculum reprezintă o continuare a curriculum-ului la disciplina **Arta comunicării narative prin video (*Video Storytelling*)** pentru clasele 7-9;
- Necesitățile de adaptare a sistemului de învățământ general din Republica Moldova la exigențele societății moderne, nevoile elevilor și tendințele educaționale pe plan internațional.

Principalele funcții ale Curriculumului opțional la disciplina **Arta comunicării narative prin video (*Video Storytelling*)** sunt:

- organizarea procesului de predare-învățare-evaluare a disciplinei opționale din perspectiva unei pedagogii axate pe formarea și dezvoltarea competențelor-cheie ale învățării pe tot parcursul vieții;
- asigurarea coerenței dintre disciplina opțională **Arta comunicării narative prin video (*Video Storytelling*)** și celelalte discipline din ariile curriculare relevante;
- constituirea drept o componentă fundamentală pentru elaborarea manualelor școlare, manualelor electronice, ghidurilor metodologice, a strategiei de evaluare a disciplinei, a testelor de evaluare.

Documentul este elaborat la inițiativa Centrului Tekwill, în cadrul Programului „Tekwill în fiecare școală”. Misiunea proiectului este să pună în valoare capitalul uman al Republicii Moldova și să crească, pe termen lung, o generație de oameni care să creeze în Republica Moldova produse și servicii care să răspundă provocărilor social-economice naționale și globale.

Curriculumul este destinat elevilor și cadrelor didactice din învățământul general, profesorilor universitari, antrenanți în formarea inițială și continuă a pedagogilor, creatorilor de curriculum, specialiștilor din cadrul organelor locale de specialitate în domeniul învățământului, autorilor de manuale și de ghiduri metodologice, părinților, membrilor societății civile, precum și tuturor factorilor de decizie interesați de educație.

Curriculumul include următoarele componente: Preliminarii, Administrarea disciplinei, Repere conceptuale, Competențele specifice disciplinei, Unități de învățare, Repere metodologice de predare-învățare-evaluare și Referințe bibliografice.

Finalitățile învățării, formulate în acest document, sunt destinate stabilirii obiectivelor de evaluare inițială, continuă, formativă, sumativă și finală.

## II. REPERE CONCEPTUALE

### Definirea disciplinei opționale

Obiectul de studiu al disciplinei opționale **Arta comunicării narative prin video (*Video Storytelling*)** este procesul de elaborare a unor mesaje persuasive în format video cu un puternic impact emoțional, ușor de înțeles și de reținut. „***Video Storytelling***” este o tehnică de comunicare care îmbină două componente cheie: cea a unui scriitor care utilizează abil conținutul lingvistic pentru a convinge interlocutorul, și cea a unui creator de conținut digital, care are competențe tehnice necesare pentru a transpune mesajul lingvistic în format video, utilizând elemente de text, elemente audio-video, elemente grafice și componente tehnice interactive. La fel ca și scrisul persuasiv, ***Video Storytelling-ul*** țintește implicarea publicului prin utilizarea strategiilor de ghidare emoțională și afectivă, ce vizează direcționarea acestuia către o stare, emoție, gând sau acțiune.

**Statutul disciplinei în planul de învățământ:** disciplină opțională în aria curriculară „Tehnologii”.

### **Valoarea formativă a disciplinei:**

- Cunoașterea conceptelor de bază ale procesului de comunicare narativă prin video, care include etapele de pre-producere, etapa de producere și etapa post-producere;
- Formarea deprinderilor practice de creare a produselor de comunicare narativă prin video în baza unui panou de editare și organizare textuală și grafică a narațiunii video;
- Identificarea și utilizarea în practică a celor 7 elemente cheie ale procesului de comunicare narativă prin video: *punct de vedere, întrebare dramatică, conținut emoțional, proces de narațiune cu voce, impactul vocii naratorului, principiul economiei și viteza de expunere a narațiunii*;
- Formarea deprinderilor practice de difuzare a produselor de comunicare narativă prin video în mediile virtuale, respectând normele de etică și securitate informațională și cele legate de dreptul de autor.

### **Principiile specifice disciplinei opționale:**

*Abordarea integrată a disciplinei* – predarea disciplinei opționale **Arta comunicării narative prin video (Video Storytelling)**, bazată pe organizarea integrată a conținuturilor educaționale trans, pluri- și inter-disciplinare, presupune înarmarea elevilor cu un set de cunoștințe teoretice de bază prin intermediul unor experiențe didactice de învățare complexe, eficiente și motivante, proiectate în vederea formării și dezvoltării de abilități și competențe practice relevante pentru dezvoltarea lor personală și profesională. Fiind un exemplu de curriculum integrat, experiențele de învățare planificate oferă elevilor o viziune unitară asupra cunoașterii domeniului de comunicare narativă prin video, motivând și dezvoltând puterea acestora de a percepe noi relații, de a crea noi modele, sisteme și structuri pentru o exprimare proprie, individuală și creativă.

*Centrarea pe elev și dezvoltarea armonioasă a acestuia* – acceptarea unui model de învățare activă, centrat pe elev, orientat către activități individuale sau în grup, care să permită dezvoltarea independenței de acțiune, originalității, creativității, capacității de lucru în echipă, combinând acestea cu individualizarea ritmului de învățare.

*Principiul accesibilității în prezentarea conținuturilor* – prin intermediul repetării și reciclării materialului și prin diversificarea activităților și strategiilor de predare în prezentarea materiei de studiu și a achiziționării active a cunoștințelor.

### **Modelul de predare-învățare-evaluare a disciplinei opționale:**

Curriculumul propune modelul clasei inversate de studiu al disciplinei în cauză. Această abordare de predare se supune unor principii precum organizarea eficientă a timpului de lucru cu obiective etapizate, muncă practică, realizarea de proiecte educaționale centrate pe elev și pe nevoile sale de învățare. Rolul profesorului va fi de a însoți elevul în elaborarea unor sarcini complexe, iar timpul disponibil în sala de clasă va putea fi folosit pentru alte activități bazate pe învățare, cum ar fi pedagogia diferențiată și învățarea bazată pe sarcini, permițându-i profesorului să organizeze activități și proiecte de grup care îi vor ajuta pe elevi să comunice mai bine între ei și să colaboreze eficient. Astfel, cu ajutorul profesorului, elevul va obține o imagine mai concretă a realității, pe care o va dobândi singur.

Elevul va studia acasă reperete teoretice din cadrul cursului, într-un ritm propriu, cu suportul oferit de cadrul didactic, sau din diverse surse suplimentare (tutoriale video, site-uri educaționale sau podcast-uri recomandate de cadrul didactic), iar în sala de clasă, elevul va încerca să aplice cunoștințele

dobândite acasă prin rezolvarea exercițiilor practice propuse de profesor. Modelul poate deveni un instrument aflat la îndemâna profesorului pentru a-și adapta activitățile și obiectivele în funcție de cerințele elevilor, de structura socio-afectivă a clasei de elevi, integrând astfel și elevii cu cerințe educaționale speciale (C.E.S).

Acest curriculum opțional pornește de la premisa că elevii au făcut deja o alegere conștientă a disciplinei opționale **Arta comunicării narative prin video** (*Video Storytelling*), iar succesul implementării curriculumului se bazează și pe faptul că ei sunt suficient de motivați să învețe prin metoda clasei inversate. Pentru a implementa în deplină măsură abordarea orientată către elev și valorificarea oportunităților oferite de faptul că profesorul devine un îndrumător și un facilitator al învățării, curriculumul promovează modelele de învățare activă, care asigură:

- a) abordarea centrată pe cel care învață, astfel încât în timpul predării, accentul să va pune pe acumularea cunoștințelor de către elev, nu pe simpla transmitere a unui conținut sau a unor informații definite;
- b) învățarea activ-participativă, prin exemple practice, elevii având astfel posibilitatea să discute întrebările ce apar și să rezolve de sine stătător diversele probleme ce apar în procesul de comunicare narativă prin video;
- c) dezvoltarea abilităților de învățare auto direcționate, în care elevii își asumă responsabilitatea pentru ceea ce învață;
- d) învățarea constructivistă, prin care elevii, în locul impunerii sau transmiterii directe a cunoștințelor de asimilat și consolidat, își construiesc de sine stătător propria semnificație a realității, își creează de sine stătător propriul spațiu cognitiv.

În ansamblu, modelele de învățare implementate în curriculum vor contribui la formarea la elevi a unei concepții unitare asupra acestui domeniu important al tehnologiei informației și comunicațiilor și va crea premise pentru alegerea conștientă de către ei a viitoarelor programe de formare profesională în învățământul profesional tehnic și/sau cel superior.

### **Beneficiari:**

- Cadrele didactice vor utiliza acest document pentru proiectarea didactică, elaborarea și aplicarea tehnologiilor educaționale moderne, formarea, dezvoltarea și evaluarea competențelor elevilor.
- Elevii vor utiliza curriculumul pentru stabilirea obiectivelor de autoformare, autocunoaștere și autodeterminare, conceperea strategiilor proprii de învățare și formare.
- Părinții vor apela la curriculum pentru evaluarea progresului propriilor copii, pentru monitorizarea calității procesului educațional, pentru implicarea activă în informarea și formarea tinerei generații.
- Autorii manualelor, ghidurilor și ai altor materiale didactice vor utiliza acest document pentru crearea ofertei de materiale auxiliare didactice.
- Factorii de decizie vor utiliza acest document pentru monitorizarea calității procesului educațional la disciplina opțională.

### III. COMPETENȚE-CHEIE/TRANSVERSALE

Disciplina opțională **Arta comunicării narative prin video** (*Video Storytelling*) poate oferi valențe formative aferente următoarelor competențe-cheie formulate în Recomandările Consiliului Uniunii Europene din 22 mai 2018<sup>3</sup>:

- a) competențe de alfabetizare;
- b) competențe multilingvistice;
- c) competențe în domeniul științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii;
- d) competențe digitale;
- e) competențe personale, sociale și de a învăța să înveți;
- f) competențe cetățenești;
- g) competențe antreprenoriale;
- h) competențe de sensibilizare și expresie culturală,

dar și a celor care se regăsesc în Codul Educației al Republicii Moldova:

- a) competențe de comunicare în limba română;
- b) competențe de comunicare în limba maternă;
- c) competențe de comunicare în limbi străine;
- d) competențe în matematică, științe și tehnologie;
- e) competențe digitale;
- f) competența de a învăța să înveți;
- g) competențe sociale și civice;
- h) competențe antreprenoriale și spirit de inițiativă;
- i) competențe de exprimare culturală și de conștientizare a valorilor culturale.

### IV. COMPETENȚE SPECIFICE DISCIPLINEI

Disciplina opțională **Arta comunicării narative prin video** (*Video Storytelling*) urmărește formarea și dezvoltarea următoarelor competențe specifice:

1. Utilizarea independentă a sistemelor informatice și soft-urilor destinate creării produselor digitale de comunicare narativă prin video, manifestând atitudine creativă, responsabilă și etică;
2. Utilizarea produselor digitale de comunicare narativă prin video în scopul promovării personale în medii virtuale, demonstrând preocupare pentru cunoașterea de sine și a lumii înconjurătoare;
3. Prelucrarea digitală a informațiilor textuale, grafice și audio - video cu ajutorul tehnicilor de comunicare narativă prin video, dând dovadă de curiozitate și creativitate;
4. Producerea diferitor tipuri de comunicare narativă prin video, manifestând creativitate și responsabilitate pentru propria exprimare și respect față de valorile de cultură națională și universale;
5. Utilizarea limbii ca sistem și a normelor lingvistice (lexicale, fonetice, gramaticale, semantice) în crearea produselor digitale de comunicare narativă prin video, demonstrând corectitudine și autocontrol;

---

<sup>3</sup> Sursa: RECOMANDAREA CONSILIULUI din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN)



6. Difuzarea produselor de comunicare narativă prin video în mediile virtuale, respectând normele de etică și securitate informațională și legislația națională și internațională în domeniul dreptului de autor.

## V. ADMINISTRAREA DISCIPLINEI

<b>Statutul disciplinei</b>	<b>Aria curriculară</b>	<b>Clasa</b>	<b>Nr. de unități de conținut pe clase</b>	<b>Nr. de ore pe an</b>
Disciplină opțională	Tehnologii	<b>X-XII</b>	6	34

Proiectarea didactică anuală a disciplinei se realizează conform cerințelor normative elaborate de instituțiile competente în luarea deciziilor.

## VI. REPARTIZAREA ORIENTATIVĂ A ORELOR

Nr.	MODULE	NUMĂRUL ORIENTATIV DE ORE
1.	Tehnica de comunicare narativă <i>video storytelling</i> . Strategii de ghidare emoțională și afectivă	2
2.	Elementele-cheie ale procesului de comunicare narativă prin video	4
3.	Procesul de lucru cu panoul de editare și organizare textuală și grafică a narațiunii video (Storyboarding <sup>4</sup> )	8
4.	Metode de prelucrare digitală a informațiilor textuale, grafice și audio-video bazate pe tehnici de comunicare narativă prin video	12
5.	Difuzarea produselor de comunicare narativă prin video în mediile virtuale	6
6.	Specificul normelor de etică și securitate informațională și respectarea dreptului de autor în cazul creării și difuzării produselor de comunicare narativă prin video	2
<b>TOTAL</b>		<b>34</b>

## VII. UNITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

Unități de competențe	Unități de conținuturi. Module tematice. Noțiuni-cheie recomandate	Activități de predare-învățare-evaluare și produse de învățare recomandate
<b>1. Tehnica de comunicare narativă <i>video storytelling</i>. Strategii de ghidare emoțională și afectivă</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definierea noțiunii de comunicare narativă <i>video storytelling</i></li> <li>• Identificarea strategiilor-cheie asociate cu procesul de comunicare narativă prin video</li> <li>• Recunoașterea strategiilor de ghidare emoțională și afectivă în baza</li> </ul>	<p>Noțiuni de bază legate de conceptul de comunicare narativă <i>video storytelling</i>.</p> <p>Strategii-cheie asociate cu comunicare narativă prin video.</p> <p>Noțiunea de ghidare emoțională și afectivă în procesul de comunicare narativă prin video.</p> <p>Declanșatoarele afective în procesul de comunicare narativă prin video: umorul, încrederea, apartenența la un grup sau comunitate, frica, curiozitatea.</p>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– vizionare și analizare a diverselor exemple practice de comunicare narativă prin video din domenii de interes pentru elevi: familial, școlar, educațional, digital, social, civic, de afaceri, marketing, politic, etc.;</li> <li>– identificare a conceptelor cheie legate de procesul de comunicare narativă prin video;</li> <li>– identificare a strategiilor de ghidare emoțională și afectivă în procesul comunicare</li> </ul>

<sup>4</sup> Storyboard, din limba engleză: „story” (istorie, narațiune, povestire, relatare) și „board” (panou, tablă, support, tabel) - panou de editare și organizare textuală și grafică a narațiunii video.

Unități de competențe	Unități de conținuturi. Module tematice. Noțiuni-cheie recomandate	Activități de predare-învățare-evaluare și produse de învățare recomandate
<p>exemplelor concrete de comunicare narativă prin video</p>	<p>Strategii-cheie de ghidare emoțională și afectivă în baza produselor de comunicare narativă prin video.</p>	<p>narativă prin video.</p> <p>Discuții dirijate în baza exemplelor de comunicare narativă prin video din Biblioteca digitală <a href="http://www.educatieonline.md">www.educatieonline.md</a>.</p> <p>Proiecte individuale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– identificarea celor mai persuazive exemple de comunicare narativă prin video din diverse domenii de interes pentru elevi;</li> <li>– identificarea celor mai creative exemple de comunicare narativă prin video din diverse domenii de interes pentru elevi.</li> </ul>
<b>2. Elemente-cheie ale procesului de comunicare narativă prin video</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificarea elementelor-cheie ale procesului de comunicare narativă prin video</li> <li>• Definirea fiecărui element cheie al procesului de comunicare narativă prin video</li> <li>• Analizarea produselor digitale din perspectiva elementelor-cheie ale procesului de comunicare narativă prin video</li> <li>• Crearea unui produs de comunicare narativă prin video conform structurii</li> </ul>	<p>Elementele-cheie ale procesului de comunicare narativă prin video:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– punct de vedere,</li> <li>– întrebare dramatică,</li> <li>– conținut emoțional,</li> <li>– proces de narațiune cu voce,</li> <li>– impactul vocii naratorului,</li> <li>– principiul economiei,</li> <li>– viteza de expunere a narațiunii.</li> </ul> <p>Structura model a unui produs de comunicare narativă prin video:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– expozițiune,</li> <li>– intrigă,</li> <li>– desfășurarea acțiunii,</li> <li>– punct culminant,</li> <li>– deznodământ.</li> </ul>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– vizionare a diferitor tipuri de comunicări narative prin video din diverse domenii de interes pentru elevi: familial, școlar, educațional, digital, social, civic, de afaceri, marketing, politic, etc.;</li> <li>– analizare a elementelor-cheie ale produselor digitale de comunicare narativă prin video.</li> </ul> <p>Discuții dirijate privind modalități de comunicare narativă prin video din diferite domenii de interes pentru elevi.</p> <p>Discuții dirijate cu privire la diverse exemple de utilizare în practică a elementelor cheie de comunicare narativă prin video din Biblioteca digitală <a href="http://www.educatieonline.md">www.educatieonline.md</a>.</p> <p>Proiect de grup: identificarea elementelor-cheie ale unor exemple de</p>

Unități de competențe	Unități de conținuturi. Module tematice. Noțiuni-cheie recomandate	Activități de predare-învățare-evaluare și produse de învățare recomandate
model <sup>5</sup>		<p>comunicare narativă prin video din diverse domenii de interes pentru elevi;</p> <p>Proiect individual sau de grup: elaborarea conceptului pentru un produs de comunicare narativă prin video conform structurii model: <i>expozițiune, intrigă, desfășurarea acțiunii, punct culminant, deznodământ.</i></p>
<b>3. Procesul de lucru cu panoul de editare și organizare textuală și grafică a narațiunii video (Storyboarding)</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrierea procesului de lucru cu panoul de editare și organizare textuală și grafică a narațiunii video</li> <li>• Identificarea etapelor procesului de lucru cu panoul de editare și organizare textuală și grafică a narațiunii video</li> <li>• Planificarea procesului de lucru cu panoul de editare și organizare textuală și grafică a narațiunii video</li> <li>• Utilizarea șabloanelor standardizate de storyboarding</li> <li>• Formularea mesajului lingvistic corect și coerent în</li> </ul>	<p>Panoul de editare și organizare textuală și grafică a narațiunii video (storyboard).</p> <p>Procesul de planificare a unei narațiuni video în baza unui panou de editare.</p> <p>Soft-uri educaționale care permit crearea panourilor digitale de editare și organizare textuală și grafică a narațiunii video.</p> <p>Componentele unui panou de editare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• organizator grafic,</li> <li>• ilustrații,</li> <li>• imagini,</li> <li>• animații,</li> <li>• tranziții,</li> <li>• grafică de mișcare,</li> <li>• efecte sonore,</li> <li>• narațiune cu voce,</li> <li>• coloană sonoră,</li> <li>• interfața utilizator,</li> <li>• cadru-cheie,</li> <li>• secvență,</li> <li>• efecte speciale,</li> <li>• previzualizare.</li> </ul>	<p>Studii de caz: procesul de video storyboarding dezvoltat de Walt Disney;</p> <p>Vizionarea diferitor tipuri de comunicare narativă prin video din domeniile de interes pentru elevi și identificarea structurii acestora în baza unui panou de editare;</p> <p>Exerciții de utilizare a șabloanelor standardizate de storyboarding;</p> <p>Proiect individual sau de grup: elaborarea unui panou de editare și organizare textuală și grafică a unui proiect de comunicare narativă prin video:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– video CV,</li> <li>– jurnal video de lectură,</li> <li>– jurnal video de reflecție,</li> <li>– jurnal video de călători,</li> <li>– eseu în format video,</li> <li>– recital în format video,</li> <li>– spot publicitar,</li> <li>– spot social / civic,</li> <li>– interviu video,</li> <li>– proiect video de cercetare,</li> <li>– rezumatul video al unui film,</li> <li>– rezumatul video a unor știri,</li> </ul>

<sup>5</sup> Expozițiune, intrigă, desfășurarea acțiunii, punct culminant, deznodământ

Unități de competențe	Unități de conținuturi. Module tematice. Noțiuni-cheie recomandate	Activități de predare-învățare-evaluare și produse de învățare recomandate
procesul de realizare a unui produs de video comunicare narativă prin video prin intermediul panoului de editare		<ul style="list-style-type: none"> <li>– teatralizări / dramatizări video,</li> <li>– portofoliu educațional în format video,</li> <li>– raport de implicare într-un proiect, educațional în format video.</li> </ul>
<b>4. Metode de prelucrare digitală a informațiilor text, grafice și audio-video bazate pe tehnici de comunicare narativă prin video</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesarea documentelor de tip text în procesul de elaborare a unui produs de comunicare narativă prin video</li> <li>• Procesarea informațiilor de tip audio-video în procesul de elaborare a unui produs de comunicare narativă prin video</li> <li>• Inserarea elementelor grafice într-un produs de comunicare narativă prin video</li> <li>• Utilizarea editoarelor digitale pentru prelucrarea secvențelor audio-video în procesul de elaborare a unui produs de comunicare narativă prin video</li> </ul>	<p>Componentele de tip text, grafice și audio-vizuale ale unui produs de comunicare narativă prin video.</p> <p>Opțiuni avansate de formatare ale componentelor de tip text, grafice și audio-vizuale ale unui produs de comunicare narativă prin video.</p> <p>Documente de tip text cu structură complexă utilizate în procesul de elaborare a unui produs de comunicare narativă prin video.</p> <p>Tehnici de prelucrare a fotografiilor digitale în procesul de elaborare a unui produs de comunicare narativă prin video: transformări de format, geometrice, coloristice, artistice.</p> <p>Tehnici de conversii de formate audio – video în procesul de elaborare a unui produs de comunicare narativă prin video.</p> <p>Tehnici de înregistrare și prelucrare a secvențelor audio - video în procesul de elaborare a unui produs de comunicare narativă prin video: secvențierea și montarea, modificarea duratei de redare, aplicarea efectelor, subtitrarea secvențelor video, conversia formatelor video.</p>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– procesare avansată a documentelor de tip text;</li> <li>– procesare a imaginilor;</li> <li>– filmare și procesare a înregistrărilor video;</li> <li>– utilizare a diferitor tipuri de tranziții și animații;</li> <li>– digitalizare a informației audio în procesul de elaborare a unui produs de comunicare narativă prin video;</li> </ul> <p>Studii de caz: investigarea diverselor produse de comunicare narativă prin video din domeniile de interes ale elevilor și identificarea diferitor tipuri de tranziții și animații.</p> <p>Proiect individual sau de grup: compilarea unui produs de comunicare narativă prin video în baza unui panou de editare și organizare textuală și grafică a narațiunii video.</p>
<b>5. Difuzarea produselor de comunicare narativă prin video în mediile virtuale</b>		

Unități de competențe	Unități de conținuturi. Module tematice. Noțiuni-cheie recomandate	Activități de predare-învățare-evaluare și produse de învățare recomandate
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizarea serviciilor online de difuzare a produselor de comunicare narativă prin video</li> <li>Compararea avantajelor și dezavantajelor serviciilor online de difuzare a produselor de comunicare narativă prin video</li> </ul>	<p>Platforme web, aplicații și rețele de socializare pentru difuzarea produselor de comunicare narativă prin video.</p> <p>Vlogging ca exemplu de comunicare narativă prin video.</p> <p>Poveștile de pe rețelele de socializare ca exemple de comunicări narative prin video.</p> <p>Modalități de difuzare a produselor de comunicare narativă prin video în diverse medii virtuale.</p>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>comparare a avantajelor și dezavantajelor platformelor web, aplicațiilor și rețelelor de socializare utilizate drept medii de difuzare a produselor de comunicare narativă prin video;</li> <li>difuzare a lucrărilor proprii de comunicare narativă prin video în diverse medii virtuale;</li> </ul> <p>Studiu de caz: cei mai urmăriți vloggeri din Republica Moldova.</p> <p>Studiu de caz: cele mai populare rețele de socializare care difuzează produse de comunicare narativă prin video din Republica Moldova.</p>
<b>6. Specificul normelor de etică și securitate informațională și respectarea dreptului de autor în cazul creării și difuzării produselor de comunicare narativă prin video</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Respectarea normelor de etică și securitate informațională în procesul de elaborare a produselor de video comunicare narativă prin video</li> <li>Respectarea normelor de etică și securitate informațională în procesul de difuzare a produselor de comunicare narativă prin video</li> </ul>	<p>Noțiunea de etică digitală raportată la procesul de comunicare narativă prin video.</p> <p>Reguli de securitate digitală în procesul de comunicare narativă prin video.</p> <p>Noțiunea de proprietate intelectuală în procesul de comunicare narativă prin video.</p> <p>Resurse din domeniul public utilizate în procesul de comunicare narativă prin video.</p> <p>Licențele și instrumentele Creative Commons utilizate în procesul de comunicare narativă prin video.</p> <p>Elemente de drept: drept de autor, drepturi conexe, licențe pentru</p>	<p>Exerciții de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>identificare a normelor de etică și securitate informațională în procesul de comunicare narativă prin video;</li> <li>căutare a imaginilor gratuite din domeniul public pentru un produs individual de comunicare narativă prin video;</li> <li>identificare a însemnelor ce confirmă dreptul de autor în procesul de comunicare narativă prin video;</li> <li>utilizare a licențelor pentru distribuție în procesul de comunicare narativă prin video;</li> <li>utilizare în situații reale a mijloacelor de protejare a proprietății intelectuale în procesul de comunicare</li> </ul>

Unități de competențe	Unități de conținuturi. Module tematice. Noțiuni-cheie recomandate	Activități de predare-învățare-evaluare și produse de învățare recomandate
<ul style="list-style-type: none"> <li>Respectarea legislației naționale și internaționale în domeniul dreptului de autor în procesul de elaborare și difuzare a produselor de comunicare narativă prin video</li> </ul>	distribuție (CCL) și antiplagiat multimedia în procesul de comunicare narativă prin video.	narativă prin video.  Proiect individual sau de grup: redactarea produsului de comunicare narativă prin video creat individual sau în grup prin adăugarea elementelor de drept de autor.

### La finele cursului, elevul va fi capabil:

- să elaboreze propriul produs de comunicare narativă prin video în baza recomandărilor cadrului didactic;
- să aplice în activitatea cotidiană metode de prelucrare avansată a informațiilor textuale, grafice și audio-video în procesul de elaborare a produselor de comunicare narativă prin video;
- să identifice sistemele informatice potrivite pentru crearea și difuzarea lucrărilor de comunicare narativă prin video;
- să difuzeze propriile produse de comunicare narativă prin video în mediile virtuale corespunzătoare;
- să respecte regulile de etică digitală în procesul de elaborare a produselor de comunicare narativă prin video;
- să utilizeze corect mijloacele de protejare a proprietății intelectuale în procesul de elaborare a produselor de comunicare narativă prin video;
- să respecte legislația națională și internațională în domeniul dreptului de autor în procesul de elaborare a produselor de comunicare narativă prin video.

### manifestând următoarele atitudini specifice predominante:

- corectitudine și coerență în formularea structurilor lingvistice din cadrul narațiunii care stă la baza produsului de comunicare narativă prin video;
- inițiativă, creativitate și perseverență în crearea propriilor produse de comunicare narativă prin video;
- curiozitate și interes în valorificarea metodelor și instrumentelor specifice procesului de comunicare narativă prin video;
- atitudine critică și creativă în demersul de cunoaștere a softurilor și tehnicilor de comunicare narativă prin video;
- preocupare pentru cunoașterea sinelui și a lumii prin mijloacele digitale;
- valorificarea gândirii critice în procesul de comunicare narativă prin video;
- curiozitate și creativitate în integrarea achizițiilor informatice cu cele din alte domenii;
- respectarea regulilor de securitate, netichetă și a dreptului de autor în procesul de creare și difuzare a produselor de comunicare narativă prin video.

## VIII. REPERE PRIVIND STRATEGIILE DIDACTICE

Cursul la disciplina opțională **Arta comunicării narative prin video** (*Video Storytelling*) are la bază o abordare intuitivă-acțională a prezentării materialului predat, pune accentul pe produsul final și centrarea pe elev în calitate de actor activ al procesului de predare-învățare-evaluare. Conținuturile și tematicile propuse au fost ajustate la particularitățile, interesele și aspirațiile elevilor din era digitală. La baza curriculumului stă principiul valorificării potențialului elevului, stimularea curiozității, creativității, gândirii critice și motivației pentru propria învățare. Profesorul este încurajat să creeze elevului un cadru motivațional adecvat, bazat pe trei elemente pedagogice: suscitarea interesului pentru procesul didactic, folosirea activă și practică a competențelor dobândite și abordarea subiectelor tematice conform vârstei, preferințelor și interesului elevului din secolul XXI. Pentru a dezvolta încrederea în sine a elevilor și pentru a le permite acestora să se manifeste ca și co-actori ai procesului de predare-învățare-evaluare, se recomandă organizarea de activități în grupuri, ghidate sau monitorizate atent de profesor ca partener al actului educațional și implementarea de proiecte școlare de grup, proiecte de voluntariat și de implicare civică, parteneriate școlare naționale și internaționale.

Este binevenită și recomandată promovarea alternativelor metodologice de predare-învățare-evaluare, a învățării în bază de sarcini, a învățării prin descoperire și rezolvare de probleme, a învățării în bază de proiecte și a învățării în bază de parteneriate școlare. Se recomandă ca profesorul să utilizeze pe larg materiale didactice ilustrative (imagini, obiecte concrete, tabele, scheme, postere, colaje, produse digitale etc.), instrumente educative moderne (calculator, televizor, suporturi video, tabla interactivă, tabletele, etc.), activități/exerciții cu caracter ludic atractiv și suporturi digitale (website-uri, bloguri, postere și colaje în format tradițional și digital).

În sprijinirea acestei implementări pot fi recomandate variate strategii didactice active și interactive, după cum urmează:

- 1) strategii expozitive;
- 2) strategii didactice ilustrativ-explicative;
- 3) strategii euristice;
- 4) strategii algoritmice;
- 5) strategii de învățare prin cooperare;
- 6) strategii problematizate.

Propunem cadrelor didactice și autorilor de manuale explorarea alternativelor metodologice de predare-învățare-evaluare, a învățării active, învățării prin descoperire, învățării pe bază de sarcini, învățării pe bază de probleme și învățării pe bază de proiecte.

Metodologiile de predare-învățare a disciplinei opționale **Arta comunicării narative prin video** (*Video Storytelling*) se întemeiază pe următoarele principii:

- îmbinarea proceselor de predare-învățare a cunoștințelor teoretice cu activitățile practice la calculator;
- adaptarea cunoștințelor predate la vârsta elevilor și pre-achizițiile digitale ale acestora;
- interdisciplinarității;
- adecvarea metodelor de predare-învățare la specificul învățării mixte și a instruirii asistate de calculator;
- echilibrarea încărcăturii informaționale prin eșalonarea materialului teoretic în funcție de particularitățile de vârstă ale elevului și în concordanță cu caracteristicile tehnice ale programelor de studiu.

Procesul de *video storytelling* sau comunicarea narativă prin video presupune implicarea elevilor în diverse situații practice de învățare creativă și inovativă, ce au un caracter aplicativ, dinamic, atractiv și țin cont de nevoile și interesele elevilor. Astfel, se va realiza conexiunea dintre ce se învață și scopul



pentru care se învață, ceea ce va pune accent pe partea pragmatică a învățării. Pe de altă parte, elevul va fi plasat în centrul demersului didactic, fiind astfel subiect activ în propria formare și dezvoltare.

Se recomandă ca în activitatea de predare-învățare-evaluare a acestei discipline să se folosească platforma oferită de Tekwill in Every School pentru a accesa diverse resurse educaționale, specifice disciplinei opționale **Arta comunicării narative prin video (Video Storytelling)**. Fiecare lecție de pe platformă conține o lecție video, un test, sarcini de realizat și alte materiale didactice. Fiecare lecție începe cu formularea obiectivelor de referință, continuă cu reflectarea conținutului lecției și se sfârșește cu concluzii. Grație acestei platforme, profesorul poate folosi metoda „clasei inversate”. Elevul va accesa lecția de pe platformă din timp, o va vizualiza/ asculta, iar apoi va discuta ideile de bază în clasă, împreună cu profesorul. Astfel, timpul din clasă va fi dedicat discuțiilor, dezbaterilor, activităților practice, schimbului de idei și proiectelor. Elevii vor avea mai mult timp pentru analiză, pentru aplicarea cunoștințelor în practică și pentru interacțiunea cu alți elevi, precum și cu profesorul. Profesorul are rolul de moderator și facilitator al procesului de învățare, sprijinind fiecare elev. Alegerea instrumentarului informatic, necesar pentru implementarea curriculumului, rămâne la libera alegere a instituțiilor de învățământ, cadrelor didactice și al elevilor. Pornind de la specificul competențelor de format și/sau dezvoltat, se recomandă utilizarea site-urilor web prezentate în tabelul de mai jos.

Nr.	DENUMIREA RESURSEI	LINK
1.	<b>Plot</b>	<a href="https://theplot.io/">https://theplot.io/</a>
2.	<b>Canva</b>	<a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a>
3.	<b>Boords</b>	<a href="https://boords.com/storyboard-creator">https://boords.com/storyboard-creator</a>
4.	<b>Wonderunit</b>	<a href="https://wonderunit.com/storyboarder/">https://wonderunit.com/storyboarder/</a>
5.	<b>Studiobinder</b>	<a href="http://www.studiobinder.com/storyboard-creator/">www.studiobinder.com/storyboard-creator/</a>
6.	<b>Makestoryboard</b>	<a href="https://makestoryboard.com/">https://makestoryboard.com/</a>
7.	<b>Storyboardthat</b>	<a href="http://www.storyboardthat.com/">www.storyboardthat.com/</a>
8.	<b>Miro</b>	<a href="https://miro.com/aq/ps/storyboard/">https://miro.com/aq/ps/storyboard/</a>
9.	<b>Milanote</b>	<a href="https://milanote.com/product/storyboarding">https://milanote.com/product/storyboarding</a>
10.	<b>Visme</b>	<a href="http://www.visme.co/storyboard-creator/">www.visme.co/storyboard-creator/</a>
11.	<b>Wevideo</b>	<a href="http://www.wevideo.com/">www.wevideo.com/</a>
12.	<b>Animaker</b>	<a href="http://www.animaker.com/">www.animaker.com/</a>
13.	<b>Biteable</b>	<a href="http://www.biteable.com/">www.biteable.com/</a>
14.	<b>Powtoon</b>	<a href="http://www.powtoon.com/">www.powtoon.com/</a>
15.	<b>Voicethread</b>	<a href="http://www.voicethread.com/">www.voicethread.com/</a>
16.	<b>PowToon</b>	<a href="http://www.powtoon.com">www.powtoon.com</a>
17.	<b>Wix</b>	<a href="http://www.wix.com/tools/video-maker">www.wix.com/tools/video-maker</a>
18.	<b>Shotcut</b>	<a href="http://www.shotcut.org">www.shotcut.org</a>
19.	<b>HitFilm</b>	<a href="http://www.fxhome.com/product/hitfilm">www.fxhome.com/product/hitfilm</a>
20.	<b>Movavi</b>	<a href="http://www.movavi.com">www.movavi.com</a>
21.	<b>Moovly</b>	<a href="http://www.moovly.com/pricing-edu">www.moovly.com/pricing-edu</a>
22.	<b>Genially</b>	<a href="http://www.genially.ly">www.genially.ly</a>
23.	<b>Blabberize</b>	<a href="http://www.blabberize.com">www.blabberize.com</a>
24.	<b>Flipgrid</b>	<a href="http://www.auth.flipgrid.com">www.auth.flipgrid.com</a>
25.	<b>Voki</b>	<a href="http://www.voki.com">www.voki.com</a>
26.	<b>Genially</b>	<a href="http://www.genial.ly">www.genial.ly</a>
27.	<b>StoryJumper</b>	<a href="http://www.storyjumper.com">www.storyjumper.com</a>
28.	<b>Flipsnack</b>	<a href="http://www.flipsnack.com">www.flipsnack.com</a>

29.	<b>ClipChamp</b>	<a href="http://www.clipchamp.com">www.clipchamp.com</a>
30.	<b>Kizoa</b>	<a href="http://www.kizoa.com">www.kizoa.com</a>
31.	<b>Makecomicsbeliefs</b>	<a href="http://www.makebeliefscomix.com">www.makebeliefscomix.com</a>
32.	<b>Ffdiaporama</b>	<a href="http://www.ffdiaporama.tuxfamily.org">www.ffdiaporama.tuxfamily.org</a>
33.	<b>Videopad</b>	<a href="http://www.nchsoftware.com">www.nchsoftware.com</a>
34.	<b>DaVinciResolve</b>	<a href="http://www.davinci-resolve.info">www.davinci-resolve.info</a>
35.	<b>EzVid</b>	<a href="http://www.ezvid.com">www.ezvid.com</a>
36.	<b>Filmora</b>	<a href="http://www.filmora.wondershare.net">www.filmora.wondershare.net</a>

## IX. REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

1. Cadrul de referință al curriculumului național aprobat prin Ordinul Ministerului Educației, Culturii și Cercetării nr. 432 din 29 mai 2017.
2. Codul Educației al Republicii Moldova, 2014.
3. Curriculumul la disciplina Informatică, Ministerul Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova, aprobat la Consiliul Național pentru Curriculum, Chișinău, 2019.
4. Curriculumul la disciplina Limba și literatura română, Ministerul Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova, Chișinău, 2020.
5. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print), 978-92-79-73494-6 (pdf).
6. Lebrun, M. et Lecoq, J. Classes inversées: enseigner et apprendre à l'endroit !, Éditions Canopé, 2015.
7. Planul de acțiuni privind promovarea siguranței pe Internet a copiilor și adolescenților pentru anii 2017-2020, prin Hotărârea de Guvern nr. 212 din 05.04.2017.
8. Planul de acțiune pentru educația digitală. Comunicarea Comisiei Europene către Parlamentul european, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor, Bruxelles, 17.01.2018.
9. Recomandările Consiliului Uniunii Europene din 22 mai 2018, Jurnalul oficial al Uniunii Europene. Sursa web: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN).
10. Repere conceptuale privind elaborarea curriculumului opțional, aprobat prin Ordinul Ministerului Educației nr. 265 din 28 aprilie 2017.
11. Royal Roads University, Video essays and digital storytelling: A guide for creating video or multimedia projects for assignments. Sursa web: <https://libguides.royalroads.ca/videoessayhowto>
12. Strategia națională de dezvoltare a societății informaționale „Moldova Digitală 2020”, aprobată prin Hotărârea Guvernului Nr. 857 din 31.10.2013, publicată la 08.11.2013 în Monitorul Oficial nr. 252-257, art nr. 963.
13. Standarde de competențe digitale ale elevilor din ciclul primar, gimnazial și liceal. Chișinău 2015.
14. Standardele de competențe digitale pentru cadrele didactice din învățământul general, aprobate prin Ordinul Ministerului Educației nr. 862/2015.