

ORDIN nr. 4.165 din 5 aprilie 2024

privind aprobarea programelor școlare "Comunicare relațională", clasele a II-a/a III-a/a IV-a, învățământ primar, "Realitatea din spatele ficțiunii", clasele a V-a/a VI-a și a VII-a/a VIII-a, învățământ gimnazial, "Ora de știut", clasele a VI-a/a VII-a, învățământ gimnazial, "Design thinking — eu fac schimbarea!", clasele a III-a/IV-a, învățământ primar, "Design thinking — eu fac schimbarea!", clasele a V-a/VI-a/a VII-a/a VIII-a, învățământ gimnazial, "Scriere creativă", clasele IX-a/a X-a/a XI-a/a XII-a, învățământ liceal, opționale ca disciplină nouă din curriculumul la decizia elevului din oferta școlii

EMITENT • MINISTERUL EDUCAȚIEI

Publicat în MONITORUL OFICIAL nr. 399 din 29 aprilie 2024

Data intrării în vigoare 29-04-2024

În conformitate cu prevederile art. 86 alin. (3) și (4) și ale art. 88 alin. (11) din Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023, cu modificările și completările ulterioare, având în vedere prevederile art. 4 lit. a) din Hotărârea Guvernului nr. 277/2020 privind organizarea și funcționarea Centrului Național de Politici și Evaluare în Educație, având în vedere Ordinul ministrului educației nr. 6.072/2023 privind aprobarea unor măsuri tranzitorii aplicabile la nivelul sistemului național de învățământ preuniversitar și superior, cu modificările ulterioare, în baza Ordinului ministrului educației naționale nr. 3.593/2014 pentru aprobarea Metodologiei privind elaborarea și aprobarea curriculumului școlar - planuri-cadru de învățământ și programe școlare, având în vedere Referatul de aprobare nr. 1.286 din 25.03.2024, în temeiul art. 13 alin. (3) din Hotărârea Guvernului nr. 369/2021 privind organizarea și funcționarea Ministerului Educației, cu modificările și completările ulterioare, ministrul educației emite prezentul ordin.

Articolul 1

Se aprobă programa școlară „Comunicare relațională”, clasele a II-a/a III-a/a IV-a, învățământ primar, opțional ca nouă disciplină din curriculumul la decizia elevului din oferta școlii, prevăzută în anexa nr. 1.

Articolul 2

Se aprobă programa școlară „Realitatea din spatele ficțiunii”, clasele a V-a/a VI-a și a VII-a/a VIII-a, învățământ gimnazial, opțional ca nouă disciplină din curriculumul la decizia elevului din oferta școlii, prevăzută în anexa nr. 2.

Articolul 3

Se aprobă programa școlară „Ora de știut”, clasele a VI-a/a VII-a, învățământ gimnazial, opțional ca nouă disciplină din curriculumul la decizia elevului din oferta școlii, prevăzută în anexa nr. 3.

Articolul 4

Se aprobă programa școlară „Design thinking — eu fac schimbarea!”, clasele a III-a/a IV-a, învățământ primar, opțional ca nouă disciplină din curriculumul la decizia elevului din oferta școlii, prevăzută în anexa nr. 4.

Articolul 5

Se aprobă programa școlară „Design thinking — eu fac schimbarea!”, clasele a V-a/a VI-a/a VII-a/ a VIII-a, învățământ gimnazial, opțional ca nouă disciplină din curriculumul la decizia elevului din oferta școlii, prevăzută în anexa nr. 5.

Articolul 6

Se aprobă programa școlară „Scriere creativă”, clasele IX-a/a X-a/a XI-a/a XII-a, învățământ liceal, opțional ca nouă disciplină din curriculumul la decizia elevului din oferta școlii, prevăzută în anexa nr. 6.

Articolul 7

Programele școlare prevăzute la art. 1-6 se aplică începând cu anul școlar 2024-2025.

Articolul 8

Anexele nr. 1-6*) fac parte integrantă din prezentul ordin.

*) Anexele nr. 1-6 se publică în Monitorul Oficial al României, Partea I, nr. 399 bis, care se poate achiziționa de la Centrul pentru relații cu publicul din șos. Panduri nr. 1, bloc P33, parter, sectorul 5, București.

Articolul 9

Direcția generală învățământ preuniversitar, Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație, inspectoratele școlare și unitățile de învățământ duc la îndeplinire prevederile prezentului ordin.

Articolul 10

Prezentul ordin se publică în Monitorul Oficial al României, Partea I.

p. Ministrul educației,

Gigel Paraschiv,

secretar de stat

București, 5 aprilie 2024.

Nr. 4.165.

Anexe nr. 1- 6

ANEXE din 5 aprilie 2024

privind aprobarea programelor școlare "Comunicare relațională", clasele a II-a/a III-a/a IV-a, învățământ primar, "Realitatea din spatele ficțiunii", clasele a V-a/a VI-a și a VII-a/a VIII-a, învățământ gimnazial, "Ora de știut", clasele a VI-a/a VII-a, învățământ gimnazial, "Design thinking - eu fac schimbarea!", clasele a III-a /IV-a, învățământ primar, "Design thinking - eu fac schimbarea!", clasele a V-a/VI-a/a VII-a/a VIII-a, învățământ gimnazial, "Scriere creativă", clasele IX-a/ a X-a/a XI-a/a XII-a, învățământ liceal, opționale ca disciplină nouă din curriculumul la decizia elevului din oferta școlii

Notă

Aprobate prin [ORDINUL nr. 4.165 din 5 aprilie 2024](#), publicat în Monitorul Oficial al României, Partea I, nr. 399 din 29 aprilie 2024.

Anexa nr. 1

MINISTERUL EDUCAȚIEI
Programa școlară pentru disciplina opțională
COMUNICARE RELAȚIONALĂ
Învățământ primar
clasa a II-a/clasa a III-a/clasa a IV-a
2024

Programa școlară pentru disciplina opțională COMUNICARE RELAȚIONALĂ, învățământ primar, clasa a II-a /clasa a III-a/clasa a IV-a

Notă de prezentare

Prezenta programă pentru disciplina opțională Comunicare relațională reprezintă o ofertă pentru curriculum la decizia elevului din oferta școlii, pentru trei ani de studiu din ciclul primar (clasa a II-a, clasa a III-a, clasa a IV-a). Disciplina necesită un buget de timp de 1 oră/săptămână, pe durata fiecărui an școlar. Această disciplină este construită într-o perspectivă integrată, astfel poate fi abordată ca disciplină de tip opțional integrat în cadrul ariei curriculare Limbă și comunicare, Om și societate sau Consiliere și orientare.

Programa școlară pentru disciplina Comunicare relațională a fost fundamentată pe un set de valori cu rol de suport al elevilor pentru pregătirea pentru viață, în special pentru prevenirea printr-o comunicare sănătoasă a diferitelor riscuri și fenomene: abandon școlar, eșec școlar, excluziune socială, bullying, violență domestică, dezvoltarea diferitelor boli psihosomatice etc. Astfel, programa este centrată pe construirea unui comportament social sănătos prin integrarea unei comunicări relaționale bazate pe un set clar de reguli eficiente și pe folosirea unor instrumente concrete.

Această disciplină opțională promovează dimensiunea integratoare a demersului educativ, vizând dinamica biocom porta mentală (identitate, autocunoaștere, conștientizare corporală, autocontrol, aptitudini, obiceiuri-deprinderi sănătoase, abilități de organizare și autogestionare), dinamica psihoemoțională (dezvoltare psihosocială și personală, sentimente, emoții, impulsuri, autocunoaștere, auto acceptare și siguranță, încredere în sine, obiceiuri comportamentale, identificare și gestionare de nevoi, poziționare sănătoasă etc.), dinamica intelectuală (dezvoltare intelectuală, dezvoltare moral- socială: corectitudine, integrare, asumare, libertate și responsabilitate, relațiile persoanei cu sinele, cu lucrurile, cu ceilalți), dinamica relațională (gestionarea relațiilor în cadrul familiei, al grupului de prieteni, al comunității școlare, în comunitate/societate, în alte categorii de relații).

Oferta curriculară a acestei discipline opționale este corelată cu:

- profilul de formare al absolventului de învățământ primar

Disciplina propune o ofertă curriculară relevantă pentru profilul de formare al absolventului de învățământ primar, profil construit pe baza descriptivului nivelului elementar de deținere a competențelor cheie europene (cf. Repere pentru proiectarea și actualizarea curriculumului național. Documente de politici educaționale). În

acest context, disciplina contribuie la susținerea următoarelor competențe din profilul de formare, subsumate competențelor cheie: identificarea de fapte, opinii, emoții în mesaje orale sau scrise, în contexte familiare de comunicare; exprimarea unor gânduri, păreri, emoții în cadrul unor mesaje simple în contexte familiare de comunicare; participarea la interacțiuni verbale în contexte familiare, pentru rezolvarea unor probleme de școală sau de viață (Comunicare în limba română); manifestarea interesului pentru sănătatea propriei persoane și pentru un mediu curat (Matematică și explorarea mediului (A) și competențe de bază în științe și tehnologii (B)); manifestarea interesului pentru autocunoaștere; punerea în practică a unor norme elementare de conduită în contexte cotidiene; asumarea unor roluri și responsabilități prin participarea la acțiuni în contexte de viață din mediul cunoscut (Competențe sociale și civice); manifestarea interesului pentru autocunoaștere (Spirit de inițiativă și antreprenoriat).

- ofertele curriculare ale celorlalte discipline școlare din curriculum, care abordează aspecte ale comunicării, relaționate tematic

Demersul de stabilire a competențelor specifice și de selectare a elementelor de conținut a avut la bază consultarea programelor școlare pentru disciplinele Comunicare în limba română/ Limba și literatura română, Dezvoltare personală, Educație civică, din învățământul primar. Pe de o parte, s-a urmărit eliminarea suprapunerilor de abordări prevăzute la aceste discipline. Pe de altă parte, s-a avut în vedere stabilirea de corelații, de abordări complementare a unor teme, astfel încât această disciplină opțională să permită analize și abordări metodologice cu rol complementar ofertei disciplinelor școlare din trunchiul comun, precum și reluări ale temelor în vederea integrării acestora într-un tot unitar, cu relevanță practică, pentru viața de zi cu zi a elevilor.

De altfel, Comunicarea relațională se constituie într-o infrastructură comunicațională școlară, transdisciplinară, vizând inclusiv dimensiunea relației elev-cadru didactic, elev-elev, gestionarea microgrupurilor sau grupurilor, managementul clasei.

- modelul de proiectare curriculară

Programa disciplinei opționale Comunicarea relațională este elaborată potrivit modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe. Structura programei include elementele:

- nota de prezentare;
- competențe generale;
- competențe specifice și exemple de activități de învățare;
- conținuturi;
- sugestii metodologice și bibliografie.

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

Competențele generale sunt competențele dezvoltate prin studiul unei anumite discipline care vizează achizițiile elevului pe întregul parcurs al studierii respectivei discipline. În cazul disciplinei Comunicarea relațională, abordate la nivelul învățământului primar, competențele generale sunt centrate pe următoarele aspecte: integrarea unor norme de Comunicarea relațională în contexte de viață familiare, asumarea unor roluri și responsabilități în contextul comunicării cotidiene (școlare, familiale, amicale etc.) și aplicarea unor comportamente adecvate din perspectiva sănătății fizice, emoționale și relaționale.

Competențele specifice se formează pe parcursul unui an școlar, sunt derivate din competențele generale și reprezintă etape în dobândirea acestora. Competențele specifice sunt însoțite de exemple de activități de învățare, care constituie modalități de organizare a activității didactice în scopul formării competențelor elevilor.

Programa școlară propune, cu statut de exemplu, diferite tipuri de activități de învățare, care integrează strategii didactice variate și care valorifică experiența concretă a elevului. Cu prioritate, această programă școlară propune activități de învățare care încurajează plasarea elevului în situații diferite de învățare experiențială, cu rol de analiză a situațiilor de interacțiune socială din viața de zi cu zi, de reflecție personală asupra lor și de gestionare a acestora. Cadrul didactic are libertatea de a utiliza exemplele de activități de învățare pe care le propune programă școlară, de a le completa sau de a le înlocui, astfel încât acestea să asigure un demers didactic adecvat situației concrete de la clasă. Se asigură, în acest fel, premisele aplicării contextualizate a programei școlare și proiectării unor parcursuri de învățare personalizate, pornind de la specificul dezvoltării elevilor.

Conținuturile învățării sunt organizate pe domenii și reprezintă achiziții de bază, mijloace informaționale prin care se urmărește formarea competențelor la elevi.

Sugestiile metodologice includ recomandări referitoare la: proiectarea didactică; strategiile didactice propuse profesorilor care aleg să predea această disciplină de studiu; aspecte de abordare a conținuturilor și elemente de evaluare.

Concepția acestei programe școlare beneficiază de cel puțin trei orientări care caracterizează evoluția actuală a sistemelor educaționale: centrarea pe elev; abordarea integrată a curriculumului; expansiunea competențelor transversale, astfel:

- centrarea pe elev - abordată holistic, raportată la interesele, nevoile și aptitudinile elevului, la utilizarea unor strategii de autocunoaștere și autocontrol propune un ansamblu de aspecte abordate unitar în cadrul acestei programe școlare;
- abordarea integrată a curriculumului - deși această disciplină se situează convențional în ariile curriculare Limbă și comunicare, Om și societate sau Consiliere și orientare, prin conținutul intrinsec și temele propuse, acoperă în fapt o arie cros-curriculară largă, constituindu-se în infrastructură comunicațională școlară;
- competențele asociate disciplinei sunt, în esență, competențe transversale (life-skills, soft skills). Acestea acoperă variate tipuri de competențe din sfera socială, a dezvoltării personale și din aria metodologic-exploratorie. Programa școlară este astfel concepută, încât să încurajeze creativitatea didactică și adecvarea demersurilor didactice la sistemul de nevoi și interese ale elevilor, la nivelul lor de vârstă și la particularitățile acestora, precum și ale comunității educaționale.

Competențe generale

1. Integrarea unor norme și instrumente de comunicare relațională în contexte de viață familiare (școlare, interpersonale, familiale)
2. Asumarea unor roluri și responsabilități în contextul comunicării cotidiene (școlare, familiale, interpersonale)
3. Aplicarea unor comportamente adecvate din perspectiva sănătății fizice, emoționale și relaționale

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Integrarea unor norme și instrumente de comunicare relațională în contexte de viață familiare (școlare, interpersonale, familiale)

Clasa a II-a
<p>1.1 Prezentarea instrumentelor de bază ale comunicării relaționale</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de prezentare a diferitelor instrumente: bastonul cuvântului, eșarfa relațională, ecusoanele, cutia dorințelor; - introducerea instrumentului bastonul cuvântului ca regulator al dialogului la clasă; - introducerea regulii celor 3C în comunicarea verbală; - joc privind comunicare verbală pentru transmiterea diferitelor tipuri de mesaje- pozitive sau negative - joc de rol pentru exersarea regulilor comunicării prin diferite canale: online, offline.
<p>1.2 Diferențierea nevoilor de dorințe și gestionarea specifică a acestora</p> <ul style="list-style-type: none"> - activități experiențiale centrate pe expunerea nevoilor de bază, identificarea nevoilor fiziologice (De ce anume ai nevoie ca să poți trăi? Cine are grijă de nevoile tale? Cum poți avea tu grijă de nevoile tale?) și relaționale; - exercițiu pentru creșterea încrederii în sine și a satisfacerii nevoii de valorizare (Când ți-a spus cineva ceva plăcut? Cine a fost? Cum te-ai simțit?); - activitate integrată: implementarea instrumentului carnețelul cu valorizări; - activități experiențiale centrate pe identificarea și simbolizarea dorințelor: povestea dorințelor; - activitate integrată: construcția cutiei dorințelor.

2. Asumarea unor roluri și responsabilități în contextul comunicării cotidiene (școlare, familiale, interpersonale)

Clasa a II-a
<p>2.1. Familiarizarea cu diferitele tipuri de relații în care este angrenat</p> <ul style="list-style-type: none"> - exerciții de vizualizare externă și desen; - confecționarea de ecusoane pentru fiecare rol identificat; - jocuri de identificare a rolurilor; - activitate experiențială pe baza simbolizării relațiilor familiale prin desen/obiecte/figurine; - introducerea instrumentului bastonul cuvântului ca regulator al dialogului în familie; - confecționarea bastonului cuvântului în mediul familial; - activități experiențiale centrate pe reprezentarea universului relațional.

3. Aplicarea unor comportamente adecvate din perspectiva sănătății fizice, emoționale și relaționale

Clasa a II-a
<p>3.1. Diferențierea comportamentului de persoană pentru evitarea etichetării</p> <ul style="list-style-type: none"> - activități bazate pe simbolizarea persoanei, comportamentului acesteia și a emoției care a generat comportamentul;
<p>3.2. Identificarea situațiilor problemă și poziționarea în raport cu acestea</p> <ul style="list-style-type: none"> - simbolizarea relației, a protagoniștilor, a mesajului și a comportamentelor prin joc de rol, într-o situație problemă; - sesiuni interactive de exprimare a opiniei - exerciții de autopозиționare verbală și comportamentală (Tu ce ai fi spus? Cum ai fi putut spune altfel? Ce ai fi făcut diferit în locul lui?)

1. Integrarea unor norme și instrumente de comunicare relațională în contexte de viață familiare (școlare, interpersonale, familiale)

Clasa a III-a
<p>1.1 Prezentarea regulilor și tehnicilor comunicării relaționale</p> <ul style="list-style-type: none"> - activități experiențiale centrate pe exerciții de ascultare a mesajelor, deprinderea trierii mesajelor (Ce mesaj a fost bun pentru tine? Ce mesaj nu ți-a plăcut? De ce?); - activități experiențiale centrate pe exerciții de diferențiere a mesajului de relație, respectiv de persoană; - exerciții de vizualizare simbolică prin interacțiune și implicare directă; - activități experiențiale centrate pe reprezentarea prin vizualizare externă a celor două tipuri de mesaje care circulă în relație; - exerciții de vizualizare externă a mesajelor pozitive și schimb de mesaje pozitive în binom și grup; - activități experiențiale centrate pe reprezentarea simbolică a mesajelor negative și introducerea instrumentului: pubela relațională.
<p>1.2. Identificarea emoțiilor și numirea acestora</p> <ul style="list-style-type: none"> - proiecție video ilustrând emoțiile de bază;

- exerciții de definire a emoțiilor primare, expunerea propriilor trăiri (Tu când ai întâlnit o emoție? Ce i-ai fi spus dacă te împrieteneai cu ea? A cui era emoția?);
- activitate integrată vizând introducerea instrumentului: borcanele cu emoții;
- exerciții de auto-dezvăluire.

2. Asumarea unor roluri și responsabilități în contextul comunicării cotidiene (școlare, familiale, interpersonale)

Clasa a III-a

2.1. Conștientizarea specificităților comunicării relaționale în mediul educațional

- jocuri pentru identificarea rolurilor în cadrul comunității școlare;
- activitate experiențială pe baza simbolizării relațiilor colegiale prin desen/obiecte/figurine;
- activitate experiențială pe baza simbolizării relațiilor amicale prin desen/obiecte/figurine;
- activitate experiențială pe baza simbolizării relațiilor de coordonare/subordonare, dominat/dominant, autoritate/putere.

3. Aplicarea unor comportamente adecvate din perspectiva sănătății fizice, emoționale și relaționale

Clasa a III-a

3.1. Integrarea echilibrată în comunicare a celor patru dimensiuni relaționale

- activități experiențiale bazate pe cazurile propuse de elevi, trăite în cadrul comunității școlare sau în familie;
- jocuri de comunicare interpersonală referitoare la experiențele trăite de cei din grup.

3.2. Stimularea cooperării și a lucrului în echipă

- jocuri de strategie de echipă, folosind instrumentele comunicării relaționale (linia cea mai lungă, bastonul cuvântului de grup, mima în grup, desenează-mă cu privirea);
- exerciții de salut prin mișcări originale, pe baza limbajului nonverbal, fără cuvinte, doar prin gesturi, mimică, postură;
- activitate de învățare experiențială centrată pe evidențierea situațiilor de cooperare, prin exemplificarea cazurilor cotidiene;
- exerciții de intercunoaștere în perechi, de exemplu: mișcarea în oglindă, exerciții de anticipare și imitare a mișcării partenerului, continuarea mișcării partenerului, în mod cursiv și creativ.

1. Integrarea unor norme și instrumente de comunicare relațională în contexte de viață

Clasa a IV-a

1.1. Identificarea dimensiunilor relaționale și gestionarea lor într-un mod echilibrat: a cere/ a refuza/a primi/a oferi

- activități experiențiale centrate pe exerciții de identificare a relației între doi colegi, identificarea jumătății de relație;
- activități experiențiale centrate pe exerciții de dialog pe perechi pentru a realiza o cerere unui coleg;
- exerciții pentru focusare a atenției asupra dimensiunilor a oferi/a primi;
- activități experiențiale centrate pe simbolizarea unei cerințe, a unui refuz etc.

1.2. Gestionarea emoțiilor proprii în context relațional

- simbolizarea prin desen/obiecte a emoțiilor trăite;
- exerciții pentru înțelegerea emoțiilor celuilalt- exersarea simpatiei, empatiei, compasiunii.

2. Asumarea unor roluri și responsabilități în contextul comunicării cotidiene (școlare, familiale, interpersonale) familiare (școlare, interpersonale, familiale)

Clasa a IV-a

2.1. Poziționarea în relație, în raport cu interlocutorul (coleg/ profesor/ părinte) în mod relațional

- joc vizând exersarea elementelor de bază ale comunicării: emițător-receptor (Cine vorbește, Cine ascultă? Cine tace, dar nu ascultă?);
- exerciții de vizualizare a unui dialog prin desen (Cu cine ai vorbit ultima dată? Desenează persoana respectivă, desenează-te pe tine);
- activități experiențiale centrate pe dialog în baza autoreprezentării vizuale.

3. Aplicarea unor comportamente adecvate din perspectiva sănătății fizice, emoționale și relaționale

Clasa a IV-a

3.1. Gestionarea unui conflict în care elevul e implicat

- joc privind problematizarea unei situații întâlnite la clasă (în jocul de rol personajele nu sunt cele realmente implicate);
- activitate de învățare experiențială centrată pe descrierea contextelor unor situații conflictuale și exemplificare prin studiu de caz (copiii reprezintă persoanele implicate prin joc de rol, mesajele, comportamentele, relația);
- identificarea regulilor de comunicare relațională respectate (Care e partea mea de responsabilitate? Cum am îngrijit eu jumătatea mea de relație? Ce am simțit când am primit acel comportament de la colegul meu? Ce voi putea face pe viitor într-o situație similară?).

3.2. Stimularea cooperării și a lucrului în echipă

- exerciții pentru familiarizarea cu pașii elaborării unui proiect (aliați, resurse, limite, constrângeri), elaborarea proiectului, prezentarea proiectului (activ-activ, activ-pasiv, pasiv-pasiv, pasiv-activ);
- exerciții de identificare a opoziției versus opoziția- diferențiere punct de vedere și vizualizare- conform nivelului de înțelegere al copiilor;
- exerciții vizând integrarea poziției celuilalt și stabilirea consensului (regula 1+1=3).

CONȚINUTURI

• Clasa a II-a

Domenii de conținut	Conținuturi
Comunicarea verbală, nonverbală, relațională	<p>Ce este comunicarea relațională?</p> <p>Instrumente, reguli si tehnici de bază:</p> <ul style="list-style-type: none"> - comunicarea verbală și nonverbală; - instrument: bastonul cuvântului; - regula celor 3 C; - tipurile de mesaje verbale (pozitive, negative); - instanțe ale comunicării verbale: emițătorul și receptorul; - instrument: ecusoanele, rolul/rolurile mele în diferitele medii- familial, școlar, amical; - canale de comunicare: online, offline; - relația interpersonală.
	<p>Universul meu relațional</p> <ul style="list-style-type: none"> - universul relațional - vizualizare externă și prin desen;

Relaționarea în contexte de comunicare cotidiene: școlare, amicale, familiale	<ul style="list-style-type: none"> - rolurile mele- ecusoane, joc în cerc: eu sunt, eu nu sunt; - construcția identității-afirmarea; - celălalt și comportamentele lui; - diferențierea persoanei de comportament; - relațiile familiale - simbolizare prin desen și figurine.
Igiena corpului, emoțiilor	<p>Corpul meu, nevoile și dorințele mele</p> <ul style="list-style-type: none"> - nevoile fiziologice: corpul fizic; - monitorizarea celor 5 elemente (respirație, hrană, hidratare, somn, mișcare); - nevoile educaționale: corpul mental (ce învăț, cum învăț, de ce învăț, cu cine învăț?); - piramida nevoilor lui Maslow (nevoile de bază); - nevoile relaționale, dorințele.
Igiena relațională	<p>Cum mă comport eu și cum se comportă ceilalți?</p> <ul style="list-style-type: none"> - tipurile de comportamente; - gândurile, spațiul mental și structurarea ideilor; - emoțiile ca factor de influență asupra acțiunilor mele; - monitorizarea comportamentelor mele și ale interlocutorului.
Poziționare, cooperare, consens	<p>Eu, actorul în societate</p> <ul style="list-style-type: none"> - construcția conștiinței a identității; - piramida conștiinței și integrarea ei în perspectiva contextului societal; - devin ceea ce fac, sunt, gândesc (triunghiul relațional, consolidarea inteligenței relaționale).

● Clasa a III-a

Domenii de conținut	Conținuturi
Comunicarea verbală, nonverbală, relațională	<p>Ascultarea și exprimarea prin comunicarea relațională. Cum să ascult cu adevărat?</p> <ul style="list-style-type: none"> - receptorul activ; - regula responsabilizării prin poziționare-ascultare: fapte, trăiri, rezonanțe, idei; - contextul disponibilității (cei trei piloni ai ascultării); - cele 3 registre ale ascultării; - emițătorul și responsabilizarea lui- vorbirea (Cine se adresează? Cui mă adresez? Ce adresez? Cum? De ce?); - diferența dintre a se exprima și a comunica.
Relaționarea în contexte de comunicare cotidiene: școlare, amicale, familiale	<p>Eu, colegii și profesorii mei. Relațiile în mediul educațional</p> <ul style="list-style-type: none"> - rolul meu în comunitatea școlară; - relațiile colegiale-simbolizare; - relațiile de subordonare/coordonare- autoritate versus putere, dominant/dominat; - diferențierea între relațiile colegiale și relațiile amicale.
Igiena corpului, a emoțiilor	<p>Emoțiile, comportamentele și gestionarea lor prin comunicarea relațională</p> <ul style="list-style-type: none"> - diferențierea emoțiilor de comportamente; - cele 5 emoții primare- vizualizare și simbolizare; - emoțiile secundare- expunere scrisă/ verbală.
Igiena relațională	<p>Cei patru piloni ai unei relații sănătoase</p> <ul style="list-style-type: none"> - a cere: am nevoie, invit, propun, solicit verbal; - a da: cuvinte, cadouri, servicii, îmbrățișări, timp, ajutor; - a primi: amplificarea, carnetelul valorizărilor, pubela relațională; - a refuza: mulțumesc, declin, afirm; - autodefinirea: nevoia de aprobare/afirmare.
Poziționare, cooperare, consens	<p>Lucrul în echipă</p> <ul style="list-style-type: none"> - raporturile echilibrate : dominant/dominat- iluzia atotputerniciei infantile, autoritate, autoritarism, putere; - poziționarea- responsabilizare, angajament; - negocierea- argumentare, convingere; - luarea deciziilor: responsabilizarea, asumarea riscurilor și a beneficiilor.

● Clasa a IV-a

Domenii de conținut	Conținuturi
Comunicarea verbală, nonverbală, relațională	<p>Comunicarea verbală și scrisă prin comunicare relațională</p> <ul style="list-style-type: none"> - eul în dialog: scenarizarea conversației; - tehnica poziționării în dialog (confirmare, feedback, ascultare, înțelegere, poziționare, acționare); - tehnica identificării rolurilor protagoniștilor; - tehnica formulării unei cereri în dialog (invit, propun, solicit); - tehnica cererii scrise (9 pași spre succes).
Relaționarea în contexte de comunicare cotidiene: școlare, amicale, familiale	<p>Rolul meu și puterea mea în lume- Relațiile în societate</p> <ul style="list-style-type: none"> - cele 3 roluri - actor, receptor, observator; - personalitatea-fereastra Johari (eu-l din cele 4 perspective); - cum mă adresez interlocutorului în funcție de statutul lui (exercitarea rolurilor); - cum mă poziționez în cazul unui conflict în care sunt implicat (receptor- actor); - cum mă poziționez în cazul unui conflict din rolul de observator (observator-receptor).
Igiena corpului, emoțiilor	<p>Cum mă împrietenesesc cu emoțiile mele și ale celor din jur</p> <ul style="list-style-type: none"> - gestionarea emoțiilor: simbolizarea; - lucrul cu emoțiile;

	- înțelegerea emoțiilor celui alt: diferențiere simpatie/empatie/ compasiune.
Igiena relațională	Echilibrul în dimensiunile relației - poziția mea în societate; - cum și când ofer? rolul și misiunea voluntarului: a da; - când și cum refuz?; a refuza - restituirea comportamentelor negative; - poziționarea în raport cu anturajul și comportamentele nocive; - bullying-ul și atitudinea mea.
Poziționare, cooperare, consens	Proiectul nostru - elaborare proiectului (aliați, resurse, limite, constrângeri); - prezentarea proiectului (activ-activ, activ-pasiv, pasiv-pasiv, pasiv-activ); - apozitie/opozitie: diferențiere, punct de vedere, vizualizare; - consensul: integrarea poziției celui alt 1+1=3 (eu, tu și relația noastră)

Sugestii metodologice

Noutatea acestei metode rezidă, în principal, din caracterul esențial pro activ, cu transfer imediat în realitatea beneficiarului direct, elevul. Specificitatea metodei, care, printre altele, constă în vizualizarea externă și simbolizarea contextelor școlare și de viață, generează atractivitate mare în rândul elevilor, aceștia regăsindu-se în rolul de actor și totodată observator al propriei construcții identitare. Conținutul adaptat vârstei elevului din ciclul primar consolidează și dezvoltă abilitățile de comunicare și relaționare. Regulile și instrumentele simple, clare, sustenabile, fac ca rezultatele implementării să fie imediate, atât la nivelul dezvoltării personale a fiecărui elev, cât și la nivelul familiei, respectiv comunității școlare din care acesta face parte. Menționăm așadar că beneficiarii indirecti ai implementării acestei metode în școală au fost mulțumiți de impactul pozitiv asupra copiilor, mărturiile părinților și ale cadrelor didactice care au interacționat cu această metodă confirmând beneficiul acesteia, în rândul elevilor.

Prin demersul didactic, învățătorul/profesorul pentru învățământ primar va proiecta și derula procesul educațional în conformitate cu specificul metodei comunicare relațională (care constă în principal, dar nu exclusiv, în vizualizarea externă a situațiilor de viață, a comportamentelor și în simbolizarea emoțiilor, relațiilor, persoanelor, etc.) cu particularitățile de vârstă, individuale și de grup (ale fiecărui elev, ale fiecărei clase și ale fiecărei comunități școlare și sociale). Achiziția competențelor se realizează în mod progresiv, fiind vizată inițierea, construirea de competențe, dezvoltarea acestora, respectiv integrarea/aplicarea, exersarea comportamentelor bazate pe competențe de comunicare relațională.

Instrumentele și regulile comunicării relaționale sunt introduse încă din primul an (clasa a II-a), astfel încât profesorul să poată transmite și construi competențe cu și prin ajutorul lor. Mai jos (la secțiunea strategii didactice) sunt descrise principalele instrumente și utilizarea lor de către cadrul didactic în vederea deprinderii competențelor specifice necesare de către fiecare elev. De asemenea, pe site-ul Institutului de Comunicare Relațională(r)1, profesorul poate accesa resurse educaționale deschise, materiale didactice pentru exemplificare și consolidare.

Unitățile de conținut enunțate în programă oferă un cadru valoros de dezvoltare personală și socială, în care elevii sunt invitați să conștientizeze cine sunt, ce fel de emoții și comportamente au, cum să se raporteze sănătos la ceilalți, cum să comunice relațional, cum să-și formeze un mod sănătos de viață și să trăiască în siguranță fizică, emoțională, socială și relațională.

Aplicarea eficientă a programei necesită respectarea principiilor învățării centrate pe elev, utilizarea unui ansamblu de tehnologii educaționale care va include preponderent metode interactive, participativ-actives, acestea fiind cele mai eficiente în vederea dezvoltării în mod integrat a cunoștințelor, deprinderilor, atitudinilor, valorilor de viață. Disciplina are un caracter accentuat experiențial, ceea ce presupune implicarea activă și directă a elevilor.

Specificul disciplinei constă în faptul că fiecare dintre unitățile de conținut enunțate în programă vor fi abordate în contextul experiențelor personale ale elevilor, în manieră integrată, printr-o raportare permanentă la ceea ce gândesc, simt, exprimă și cum se comportă aceștia. Autenticitatea experiențelor de învățare se relevă atunci când aceștia vor aplica competențele explorate, descoperite și exersate la această disciplină, în contexte de viață diferite: școlar, familial, amical.

Metode și strategii didactice

Complexitatea strategiilor didactice derivă, în special, din specificul metodei comunicare relațională, centrate pe învățarea experiențială prin vizualizare externă și simbolizare, cu folosirea instrumentelor specifice. Formele de organizare în perechi, în microgrupuri stimulează participarea activă, în mod individual sau în echipă. Analizele succesive, momentele de autoevaluare și de reflecție oferă elevilor contextul pentru integrarea conceptelor tematice la nivel comportamental.

● Copacul dorințelor

Cadrul didactic va desena pe tablă un copac și va distribui fiecărui elev bilețele tip post-it de culori diferite (acestea accentuând diferențele și unicitatea fiecărui elev). Copiii își vor nota pe bilet o dorință pe care o vor lipi ulterior în copac, simbolizând frunzele acestuia. Copacul poate fi confecționat și de către profesor și adus la

clasă, iar elevii își vor "agăța" dorințele în el. Dorințele vor fi legate de mediul educațional, astfel încât acestea vor putea fi explorate la final de an, pentru a vedea dacă elevul a lucrat/acționat pentru realizarea propriei dorințe.

- Schimbul de mesaje pozitive - binom/aleatoriu

Învățătorul distribuie bilețele fiecărui elev. După distribuire, copiii sunt invitați să-și privească colegul/a de bancă (sau cel mai apropiat coleg) și, mai apoi, să scrie/deseneze un mesaj pozitiv pentru acel coleg. Exercițiul e reciproc, se lucrează în binom. Elevii nu au voie inițial să-și citească mesajele, bilețelele se împăturesc și, doar la startul dat de profesor, se face schimbul de mesaje. Mai apoi, învățătorul poate propune bilețele suplimentare, pentru cei care vor să adreseze și altor colegi de clasă mesaje pozitive. Se produce și cea de-a doua etapă, cea în care spontan, elevii își oferă bilețele. După cel de-al doilea schimb de mesaje pozitive, profesorul dă startul citirii mesajelor pozitive (verbalizării/figurării/exprimării lor, pentru cazul elevilor din clasa pregătitoare/clasa I) și astfel se produce o energizare a clasei, elevii fiind "îmbăiați" în mesaje pozitive. La final, se recomandă păstrarea acestor mesaje în loc prețios (penar, acasă) pentru amplificarea lor.

- Pubela relațională- identificarea și renunțarea la mesajele negative

Învățătorul confecționează și aduce la clasă un recipient cu capac pe care scrie Pubela Relațională. Acest recipient are rolul de a depolua elevul de mesajele toxice, ajutându-l, prin simbolizare, să-și facă igiena relațională, așa cum a deprins deja din mediul familial comportamentele legate de igiena corporală. Profesorul distribuie bilețele fiecărui elev și le propune, în funcție de vârstă, să scrie sau să deseneze comportamentele sau cuvintele pe care le-au auzit/văzut și care li se par nepotrivite sau care i-au supărat. Copiii, în funcție de vârstă, vor scrie aceste mesaje pe hârtie, acompaniate de ghilimele și vor împături aceste mesaje. Profesorul insistă asupra discreției privind mesajele, ele nu vor fi împărțite grupului sau colegilor apropiați. Odată scrise, ele vor fi împăturate, mototolite și aruncate la pubela relațională care, în prealabil, va fi prezentată ca instrument și rol în cadrul comunicării dintre oameni.

- Bastonul cuvântului- instrument de reglare a dialogului și de responsabilizare

Bastonul cuvântului este un obiect confecționat care are rol de regulator al procesului de comunicare. Profesorul poate aduce la clasă un astfel de instrument pe care îl confecționează în pregătirea lecției. Obiectul trebuie să fie lungiform, suficient de mare încât să poată fi văzut din orice loc al sălii de clasă, de preferință colorat și cât mai atractiv. Poate fi confecționat din lemn, metal, plastic și "personalizat" cu ochi, urechi, etc... Bastonul cuvântului ajută emițătorul să ia cuvântul, să se exprime, dar mai ales el garantează tăcerea receptorului (atras de baston).

- Eșarfa relațională, elementul cheie al comunicării relaționale

Eșarfa este confecționată din pânză sau achiziționată sub formă de fular. În formă dreptunghică, de aproximativ 1,5 metri, e nevoie să fie suficient de lată (aproximativ 30 cm) încât să poată susține pe suprafața sa obiectele simbol (figurine), care reprezintă mesajele transmise/primate. Relația reprezintă, în plan fizic, canalul de comunicare prin care circulă mesajele, atât pozitive cât și negative. Vizualizarea externă va permite elevului înțelegerea dinamicii procesului comunicării verbale și a impactului cuvintelor asupra interlocutorului. Regulile legate de modalitățile de întreținere a canalului de comunicare (relației) sunt transmise și consolidate pe întreg parcursul celor trei ani de studiu ai Comunicării Relaționale(r).

- Ecușoanele, deprinderea rolurilor cu ajutorul comunicării relaționale

Ecușoanele vor fi exemplificate, iar elevii își vor crea propriile ecușoane în funcție de rolurile pe care și le identifică la clasă și acasă. Fiecare ecuson reprezintă un rol: elev, fiu/fiică, nepot/nepoată, prieten, copil, sportiv, vecin, etc., care gravitează în jurul persoanei. Elevul își va nota pe fiecare ecuson câte un rol și va conștientiza rolul în cadrul școlii. Ecușoanele vor fi din plastic, cu posibilitate de prindere pe haină.

- Regula 1+1 = 3 doar în comunicarea relațională

Profesorul se va folosi de ora de matematică pentru a introduce această regulă, care este valabilă doar atunci când două persoane vor să comunice relațional: e important să țină cont de celălalt, e important ca cel de lângă mine să țină cont de mine, însă cel mai important este ca, împreună să ținem cont de relația noastră. Unu plus unu egal trei înseamnă că între mine și tine mai este "o a treia entitate", relația. Ea este un organism viu, are nevoie să fie îngrijită, hrănită. Nu putem comunica dacă nu avem grijă de relație.

- Modalitățile de evaluare

Vor fi eșalonate pe parcursul anului sau a unor unități de învățare. Acestea pot fi metode moderne sau tradiționale, ca modalitate de asimilare sau formare a competențelor dezirabile. Evaluarea va evidenția nivelul atingerii competențelor propuse de opțional, în vederea remedierii situațiilor nedorite. Strategiile evaluative pot fi scrise, orale sau practice, conform particularităților de vârstă. Spre exemplu, în clasa a II-a se poate folosi jocul de rol și posterul, iar în clasele a III-a și respectiv a IV-a se pot adăuga: metoda cadranelor și proiectul individual sau de echipă.

- Jocurile de rol

Vor integra scenarizarea unei situații ipotetice în care elevii vor experimenta tehnicile de abordare ale procesului comunicațional și aplicarea regulilor de bază ale comunicării relaționale (diferențiere persoană-

comportament, poziționare, identificarea jumătății de relație, identificarea emoțiilor, numirea comportamentelor, confirmarea, apozitia, etc.)

- **Posterul**

Metoda interactivă va permite elevului exprimarea spontană prin vizualizarea informațiilor dobândite la clasă. Profesorul va propune tema, de exemplu "Reprezintă un dialog relațional" iar elevul va expune pe un poster (de exemplu planșe A3), modul prin care el a integrat acest dialog (interlocutorii, relația, tipurile de mesaje transmise de ambele părți). Posterul poate fi realizat prin desen, pictură sau prin materiale didactice puse la dispoziție de profesor (hârtie creponată, abțibild, mici panglici, etc.). La final, posterele vor fi expuse pe un perete sau agățate pe un fir, iar dialogul și analiza (feedback-ul pozitiv sau constructiv) vor permite evaluarea și autoevaluarea.

- **Metoda cadranelor**

Va oferi elevului posibilitatea să structureze informațiile primite, să disocieze actorii actului comunicațional (cine face?), de tehnicile (cum facem), instrumentele (prin ce mijloace) și regulile (de ce facem) Comunicării Relaționale(R). Această etapă de analiză vine în plan succesiv, permițând observarea și reflexia asupra unui dialog, după ce prima etapă poate consta în disocierea și descompunerea situației comunicaționale în sine. Se poate lua un exemplu de dialog anti-relațional. Elevul va descompune situația în interlocutori, tipuri de mesaje, comportamente, emoții. Metoda poate fi aplicată individual (fiecare elev completează propria fișă cu cadranele) și mai apoi informația este împărtășită în grup, profesorul notând fiecare răspuns la tablă (cadrans colectiv) sau pe echipe (clasa este împărțită în microgrupuri care lucrează pe propriul cadran), iar ulterior informația este pusă în comun.

- **Proiect individual/ de echipă**

Proiectul are ca scop verificarea integrării elementelor specifice Comunicării Relaționale(R), dezvoltarea abilităților de comunicare verbală și exprimare în fața grupului. În acest sens, cadrul didactic va propune o temă, de exemplu: "Cine sunt eu?", "Cine sunt colegii mei?" "Ce tip de relații am în mediul școlar?", iar fiecare elev poate să aleagă un instrument, o tehnică sau o regulă a Comunicării Relaționale(r) și să răspundă, cu ajutorul ei, temei propuse. În vederea prezentării elevul își va alege și conștientiza rolul din care face prezentarea (cine este el?), publicul țintă (cui se adresează? cine sunt colegii lui?), canalul de comunicare (tipul de relație) și mesajul (forma mesajului, pozitivă).

Proiectul de echipă este menit să urmărească colaborarea, incluzând integrarea itemilor de mai sus (cine, ce, cui și cum transmite) prin Comunicarea Relațională(R).

- **Evaluare sumativă**

Cadrul didactic va avea ca instrument de evaluare, grila (după modelul alăturat) privind integrarea comportamentelor adecvate în mediul educațional, urmărind cei 5 itemi pe o scară de la 1 la 5 (1- deloc satisfăcător, 2- acceptabil, 3- satisfăcător, 4- foarte bine, 5 excelent).

Autonomie	Responsabilitate	Dezvoltarea abilităților de comunicare	Gestionarea conflictelor	Lucrul in echipa
Ex: 4	4	5	4	5

- **Bibliografie**

CARDON, Alain. Jocurile manipulării. București: CODECS, 2002.

CHIRU, Irena. Comunicare interpersonală. Irena Chiru. ed. a 2-a: București: Tritonic, 2009. GOLEMAN, Daniel. Inteligența emoțională. Curtea Veche, 2018.

GROSSE, Michael. Copii anxioși. De la anxietate la reziliență. Curtea veche. 2019. HASSON, Gill. Inteligența emoțională. Meteor Publishing, 2016.

HATTIE, John. Învățarea vizibilă. Ghid pentru profesori. Editura Trei, 2014.

MANES, Sabina. 83 de jocuri psihologice pentru animarea grupurilor. Editura Polirom, 2016. NOEL, Antonia. Oia veselă și blana încălțată. Comunicare psiho-socială acasă și la școală. Editura Integral, București, 2014.

NOEL, Antonia. Șoarecele și bursucii. Comunicare psiho-socială acasă și la școală. Editura Integral, București, 2014.

NOEL, Antonia. Mama iepuroaică și bulgărele otrăvit. Comunicare psiho-socială acasă și la școală. Editura Integral, București, 2014.

NOEL, Antonia. Rățușca, șarpele și barza înțeleaptă. Comunicare psiho-socială acasă și la școală. Editura Integral, București, 2014.

SALOME, Jacques. Mami, tati, mă auziți? Pentru o mai bună înțelegere a copilului. Curtea Veche, 2019.

SALOME, Jacques et LORD, James. Curajul de a fi tu însuși. Curtea Veche, 2019.

SALOME, Jacques. Fii tu însuși când vorbești. Manual esențial de gramatică relațională. Herald, 2022.

SIEGEL, Daniel J. Interpersonal neurobiology as a lens into the development of wellbeing and resilience. Children Australia, 2015, vol. 40, no 2, p. 160-164.

TOWNSEND, Roz. Dezvoltă-ți abilitățile de comunicare. Curtea Veche, 2019.

- **Webografie**

NOEL, Antonia, Studiu privind influența noilor tehnologii asupra Comunicării în familie, Universitatea București, 2018. <https://institut-comunicare-relationala.ro/wp-content/uploads/2019/09/Studiu-de-cercetare-Copii-NTCI.pdf>, NOEL, Antonia, Cum să depășim comunicarea defectuoasă? Psychologies Magazine nr. 60- <http://www.antonianoel.com/cum-depasim- comunicarea-defectuasa/>

NOEL, Antonia, Antonia Noel ne învață cum să facem performanță prin comunicare. Finantistii.ro- 11.01.2013 <http://www.finantistii.ro/jobs/antonia-nol-te-invata-cum-sa-faci- performanta-prin-comunicare-76708>

NOEL, Antonia, Dificultățile de adaptare ale copiilor la mediul școlar. Kidsnews.ro- 11. 03. 2014, <http://www.kidsnews.ro/2014/11/03/de-vorba-cu-specialistii-antonia-noel-formator-in-metoda-espere-probleme-de-adaptare-ale-copiilor-la-mediul-școlar> Comunicarea Eficientă. Biblioteca performanței în cariera. Editura All; 2008.<https://ro.scribd.com/doc/120683450/53740041-Comunicarea-eficienta-2008> <https://antonianoel.com/apariții/>

<https://institut-comunicare-relationala.ro/red-resurse-educationale-deschise/>
<https://www.facebook.com/comunicarereationalalascoala/photos>

Grupul de lucru

Nume și prenume	Instituție de apartenență
Antonia Priana NOEL	Universitatea București, Institutul de Comunicare Relațională,
Alina Angela TACU	Școala Româno-Britanică, Craiova, Dolj
Cristina CATANA-BUCA	Școala Româno-Britanică, Craiova, Dolj
Elena Lavinia CRAIOVEANU	Colegiul Național Pedagogic Ștefan Velovan, Craiova

Consultanți științifici

Nume și prenume	Instituție de apartenență
Monica Cristina ANISIE	Colegiul Național de Informatică Tudor Vianu, București
Tania Ștefania ȚANDAREANU	Colegiul Național Pedagogic Ștefan Velovan, Craiova

Anexa nr. 2

MINISTERUL EDUCAȚIEI*(1)
Programa școlară pentru disciplina opțională
Realitatea din spatele ficțiunii
Învățământ gimnazial,
clasa a V-a/a VI-a și clasa a VII-a/a VIII-a
București, 2024

Programa școlară pentru disciplina opțională Realitatea din spatele ficțiunii, învățământ gimnazial, clasa a V-a/a VI-a și clasa a VII-a/a VIII-a

Notă de prezentare

Programa școlară pentru disciplina Realitatea din spatele ficțiunii reprezintă o ofertă de curriculum la decizia elevului din oferta școlii pentru clasele a V-a/a VI-a și a VII-a/a VIII-a, având un buget de timp de o oră /săptămână, pe durata unui an școlar. Programă este o pentru un curs opțional integrat, care cuprinde elemente specifice ariei curriculare Limbă și comunicare, Matematică și științe ale naturii, Om și societate, Arte și Consiliere și orientare.

Programă este centrată pe atingerea unui sistem de competențe generale și specifice adaptate particularităților de vârstă ale elevului și este structurată pe două niveluri, astfel:

- nivel I - clasele a V-a/a VI-a;
- nivel II - clasele a VII-a/a VIII-a.

În contextul învățământului actual, introducerea unei discipline opționale integrate care are ca finalitate înțelegerea lumii în care trăim, prin cunoașterea diferitelor tipare culturale și a diverselor moduri de manifestare a interculturalității este esențială. Programă școlară răspunde cerințelor care vizează îndeplinirea finalităților educației specificate în Legea educației naționale, contextualizate în profilul de formare al absolventului de clasa a VIII-a, construit pe baza descriptivului unui nivel intermediar de deținere a competențelor-cheie (OMENCS nr. 3590/05.04.2016).

Finalitățile studierii disciplinei propuse vizează formarea unui individ care:

- să înțeleagă realitatea în care trăiește prin raportare atât la contextul social, economic- cultural al lumii reale, cât și al lumii reflectate în ficțiune;
- să respecte diversitatea etnică, socială, geografică, istorică și culturală în toate formele de manifestare, pornind de la realitatea prezentată în ficțiune;
- să descopere valori legate de promovarea egalității și a respectării drepturilor omului, în contexte variate, reflectate în texte ficționale sau nonficționale, în vederea raportării valorilor la realitatea apropiată lui;

- să descifreze diferite coduri lingvistice, identificate în texte ficționale și nonficționale, corelând semnul lingvistic sau iconic cu referentul pe care acesta îl desemnează, în scopul demonstrării abilităților de comunicare.

Astfel, se urmărește formarea unor competențe care să asigure flexibilitate în gândire, în vederea acceptării și a înțelegerii celuilalt și a lumii în care trăiește. Prezentul curs opțional se află în continuarea demersurilor de înlăturare a rasismului și de acceptare a multiculturalismului, specifice învățământului din a doua jumătate a secolului al XX-lea, manifestat la nivel internațional.

De asemenea, această disciplină opțională are avantajul de a veni în completarea studiului altor discipline ca limba și literatura română, matematică, biologie, geografie, istorie, educație socială și consiliere și dezvoltare personală, pentru a asigura tratarea integrată a conținuturilor și transferul de cunoștințe de la o disciplină la alta, în vederea înțelegerii unui eveniment, a unei întâmplări sau a unei personalități/persoane, a unor viziuni.

Prin acest opțional se asigură, în același timp, indirect și atractiv, tranziția spre discipline din anii următori de studiu, vizând, totodată, formarea competenței interculturale, necesară integrării individului în societatea specifică secolului al XXI-lea. Prin lectura textelor literare/ficționale și nonficționale propuse, elevii vor cunoaște diferite tipare culturale, din diferite epoci istorice și/sau culturale, informații pe care le vor utiliza apoi în crearea propriilor texte/compuneri, în vederea dezvoltării deprinderilor de lucru intelectual și a manifestării unui spirit civic bazat pe înțelegere și acceptare, toleranță reciprocă.

Necesitatea formării competențelor propuse în cadrul acestei programe de curriculum la decizia elevului din oferta școlii este susținută prin documente de politici educaționale și de recomandări ale organizațiilor internaționale:

- Cartea albă privind dialogul intercultural. Trăind împreună egali în demnitate, adoptată de Consiliul Europei (Strasbourg, 2008);
- [HG nr. 1113/2014](#) - privind aprobarea [Strategiei naționale](#) pentru protecția și promovarea drepturilor copilului, pentru perioada 2014-2020;
- Recomandările Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții;
- [OMECT nr. 1529/18.07.2007](#) privind Dezvoltarea problematicii diversității în curriculumul național;
- [Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023](#).

Inovația acestui curriculum la decizia elevului din oferta școlii rezidă în viziunea nouă, în conformitate cu direcțiile moderne de istorie și critică literară: a abordării literaturii din perspectivă antropologică (fie în sensul determinismului geo-literar, fie al reducăționismului auto-referențial), prin evidențierea interculturalității, a dezvoltării personale. Contribuția disciplinei la formarea elevului constă, în principal, în înțelegerea lumii exterioare și a celei interioare, prin conștientizarea relației de complementaritate dintre eu și mediul social în care trăiește, dar și dintre eu și alte medii sociale, valorificând atitudinea empatică în relațiile interumane, ca punct de pornire în cultivarea altruismului, a dezvoltării personale și în perceperea diversității lumii. Învățarea prin proiect, activ- participativă, de rezolvare de probleme, prin descoperire pe care o propune acest opțional constituie un aspect esențial al educației moderne. Respectând modelul comunicativ-funcțional dat de noile programe, valențele inter- și transdisciplinare ale opționalului vizează, prin lectura activă, relația dintre ficțiune și realitate, prin corelarea unor aspecte identificate în textul ficțional cu cele istorice, geografice, sociale, economice, culturale etc. prezentate în textele nonficționale.

Competențele generale ale opționalului propus permit abordarea unor strategii didactice care pun accent pe dimensiunea pragmatică a cunoașterii, pe explorarea diversității culturale și pe formarea competențelor-cheie. Învățarea activă, logică, prin descoperire pe care o propune acest opțional constituie un aspect esențial al educației moderne. Respectând modelul comunicativ- funcțional dat de noile programe, valențele inter- și transdisciplinare ale opționalului vizează, prin lectura activă, relația dintre ficțiune și realitate, prin corelarea unor aspecte identificate în textul ficțional cu cele istorice, geografice, sociale, economice, culturale etc. prezentate în textele nonficționale.

Analiza relației dintre realitate și ficțiune are în vedere:

- realitatea în care a trăit autorul și care a influențat scrierea operei (experiențe de viață, hobby-uri; surse de inspirație; context socio-cultural; grupuri etnice/culturale din care făcut parte sau cu care a interacționat; interacțiuni cu membri ai unor grupuri etnice/culturale diferite etc.);
- lumea reprezentată în paginile operei literare (identificarea perioadei/epocii în care are loc acțiunea din opera ficțională, a trăsăturilor lumii ficționale și corelarea lor cu informațiile reperate în operele nonficționale care tratează aceeași perioadă/epocă istorică; identificarea schimburilor culturale între grupurile etnice/culturale diferite, în interiorul ficțiunii și în realitate);
- influența operei ficționale în realitatea postumă (tipologii umane, rescrieri ale operei; intertextualitate, mituri, mentalități etc.).

Această analiză are ca scop utilizarea în realitatea imediată a informațiilor desprinse din opere și a competențelor dobândite, în relațiile cu membri ai aceluiași grup etnic/cultural/social sau cu membri ai unor grupuri diferite.

Dimensiunea aplicativă a acestui opțional rezidă în formarea competenței interculturale, prin identificarea de soluții și rezolvarea de probleme, prin investigarea realității și raportarea demersului investigativ la realitate și la problemele lumii contemporane, prin acceptarea diversității.

Prezentă programă școlară de tip opțional cuprinde:

- notă de prezentare;
- competențe generale;
- competențele specifice și exemple de activități de învățare;
- conținuturi;
- sugestii metodologice.

Competențe generale

1. Corelarea unor aspecte geografice, istorice, sociale, culturale identificate în texte ficționale cu aspecte identificate în texte nonficționale
2. Manifestarea empatiei față de un sistem de valori care orientează atitudinile și comportamentele interculturale

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Corelarea unor aspecte geografice, istorice, sociale, culturale identificate în texte ficționale cu aspecte identificate în texte nonficționale

Clasele a V-a/a VI-a
<p>1.1. Identificarea aspectelor specifice contextului social, economic și istoric (evenimente, personalități ale unei epoci etc.) în opera ficțională</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea datelor biografice ale autorului; - identificarea trăsăturilor unor produse culturale specifice unei societăți, prezente în universul real și în universul ficțional; - extragerea informațiilor care țin de contextul social-economic (evenimente, personalități ale unei epoci etc.) în care este plasată acțiunea unei opere ficționale; - stabilirea unor asemănări între diferite aspecte ale contextului socio-istoric real și ficțional; - realizarea unor prezentări prin mijloace multimedia referitoare la contexte socio-culturale diferite; - construirea de ghicitori referitoare la diferite contexte sociale.
<p>1.2. Explorarea modului în care se reflectă diversele aspecte ale realității în operele ficționale, în vederea înțelegerii formelor de exprimare a identității culturale</p> <ul style="list-style-type: none"> - precizarea emoțiilor/atitudinilor/stărilor emițătorului; - identificarea unor valori, date, informații din texte nonficționale, continue sau multimodale; - realizarea unei hărți subiective a textelor de diferite tipuri, din care să reiasă contextul și care să reprezinte simbolic detalii; - valorificarea informațiilor extrase din texte multimodale (infografice, scheme, axe temporale) în scrieri proprii; - realizarea unor chestionare referitoare la contextul socio-cultural local, adresate familiei, vecinilor, apropiaților, comunității locale etc.; - realizarea unei pagini de ziar referitoare la diferite aspecte ale comunității locale, prin care se valorifică interculturalitatea; - realizarea unor cărți poștale, afișe, filme de prezentare a unor contexte socio-culturale diferite, pornind de la comunitatea locală.

2. Manifestarea empatiei față de un sistem de valori care orientează atitudinile și comportamentele interculturale

Clasele a V-a/a VI-a
<p>2.1. Explicarea unor credințe, valori, atitudini specifice diferitelor tipuri de orientări culturale, din universului literar și real</p> <ul style="list-style-type: none"> — rescrierea unor texte dintr-un alt punct de vedere decât cel din care a fost scris; — realizarea de scrisori virtuale adresate unor personalități, personaje din puncte de vedere diferite; — redactarea unor texte scurte prin care se ilustrează credințe, datini, obiceiuri familiare; — realizarea de microbiografii, micromemorii ale familiei, ale unor personalități din comunitatea locală, pornind de la modele literare; — redactarea unor texte scurte funcționale, utilizând anumite tipare date; — realizarea unor grafice, tabele pornind de la texte ficționale și nonficționale date; — exerciții de identificare a relației cauză-efect în texte date.
<p>2.2. Negocierea punctelor de vedere referitoare la prejudecăți, discriminare și stereotipii culturale</p> <ul style="list-style-type: none"> — exerciții de identificare a diverselor puncte de vedere; — analiza modului în care diferite personaje, personalități, persoane au reacționat în contexte de discriminare, prejudecăți; — prezentarea unor modele și antimodele, pornind de la comunitatea locală și la până la nivel național sau internațional; — exerciții de prezentare a unor puncte de vedere diferite; — identificarea unor strategii de negociere a unor aspecte simple din viața de zi cu zi; — adaptări ale unor texte, situații din epoci istorice diferite la contextul socio-cultural de azi.

Conținuturi

Domeniu de conținut	Conținuturi
Aspecte culturale	<p>Teme:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aspecte geografice și istorice în spațiul literar - Fauna și flora în universul real și în cel ficțional - Timp istoric - timp literar - Elemente culturale în realitate și în literatură (educație, vestimentație, gastronomie, arhitectură etc.) - Mijloace de transport - între real și imaginar - Călătoria - de la realitate la ficțiune - De la persoană la personaj

- Interferențe culturale în spațiul multiethnic și multicultural;
- Drepturi și libertăți

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Corelarea unor aspecte geografice, istorice, sociale, culturale identificate în texte ficționale cu aspecte identificate în texte nonficționale

Clasa a VII-a/a VIII-a
<p>1.1. Explicarea relațiilor dintre contextul socio-cultural real și cel ficțional</p> <ul style="list-style-type: none"> - diferențierea aspectelor sociale de cele istorice și/sau culturale; - identificarea aspectelor culturale într-un text ficțional; - analiza relațiilor dintre diferite grupuri/individui prezentați în universul ficțional/nonficțional; - descrierea aspectelor interculturale identificate în universul ficțional/nonficțional; - identificarea aspectelor social-istorice ale epocii în care are loc acțiunea din textul ficțional; - analizarea credibilității și a autenticității faptelor prezentate în opera ficțională; - validarea unor informații, fapte, cercetând mai multe surse; - identificarea relațiilor care se stabilesc între diferite comunități locale, etnice.
<p>1.2. Relaționarea ideilor, faptelor, aspectelor referitoare la codul de conduită, la mentalități, individuale sau colective</p> <ul style="list-style-type: none"> - identificarea elementelor unei situații simple de comunicare; - interpretarea titlurilor, a graficelor, a hărților, a tabelelor în vederea explicării unor aspecte și/sau pentru a oferi soluții de rezolvare; - analiza critică a faptelor, a informațiilor extrase; - crearea unor modele de rezolvare a unor situații de dezacord; - exerciții de identificare a unor tipare comportamentale în funcție de aspecte diferite ale contextului socio-cultural.

2. Manifestarea empatiei față de un sistem de valori care orientează atitudinile și comportamentele interculturale

Clasa a VII-a/a VIII-a
<p>2.1. Integrarea unor valori și a reprezentărilor simbolice-culturale într-un nou discurs/context</p> <ul style="list-style-type: none"> - scrierea unor texte integrând informații istorice, geografice, sociale sau economice ori culturale, specifice unei anumite epoci; - scrierea unor texte, respectând stilul autorului; - scrierea unor texte în stilul unui personaj; - redactarea unor texte complexe, în format electronic, pe o temă familiară și nefamiliară, cu integrarea unor imagini, desene; - realizarea de prezentări, filme scurte, clipuri ale unor forme de manifestare culturală, ale unor simboluri, aspecte reprezentative pentru comunitatea locală, pentru cultura națională, pentru diferite grupuri etnice
<p>2.2. Exprimarea unei opinii care se află în acord sau în dezacord cu specificul cultural la care este afiliat interlocutorul, cu respectarea punctului de vedere al celuilalt</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor organizatori grafici pentru a ilustra schimburile interculturale și migrațiile diferitelor grupuri etnice, dintr-un spațiu geografic în altul; - identificarea punctelor de vedere diverse; - integrarea unor tehnici de negociere în discursul propriu; - exprimarea unor argumente în dialoguri construite în mediul școlar sau extrașcolar; - redactarea unor texte, valorificând informațiile desprinse din textele multimodale.

Conținuturi

Domeniu de conținut	
Aspecte culturale	<p>Teme:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Călătoria - de la realitate la ficțiune - De la persoană la personaj - Diversitate și egalitate - Drepturi și libertăți reflectate în universul literar și real - Elemente culturale în realitate și în literatură (educație, vestimentație, gastronomie, arhitectură etc.) - Interferențe culturale în spațiul multiethnic și multicultural; - Prejudecăți culturale - Timp istoric - timp mitic - timp literar

Sugestii metodologice

Curriculumul la decizia elevului din oferta școlii "Realitatea din spatele ficțiunii" își propune să dezvolte gândirea critică, competența de comunicare și de alfabetizare critică și competența interculturală. Prin textul nonliterar, elevul primește informația necesară înțelegerii unor aspecte ale lumii în care trăiește și ale lumii ficționale. Scopul acestui opțional este, așadar, de a corela informațiile din textele nonficționale cu aspecte identificate în opera ficțională, pentru a construi, pe de o parte, un sistem de cunoștințe bine fundamentat și, pe de altă parte, un sistem de referință critic, care să fundamenteze formarea competenței interculturale, prin identificarea de soluții și rezolvarea de probleme, prin investigarea realității și raportarea demersului investigativ la realitate și la problemele lumii contemporane, prin acceptarea diversității.

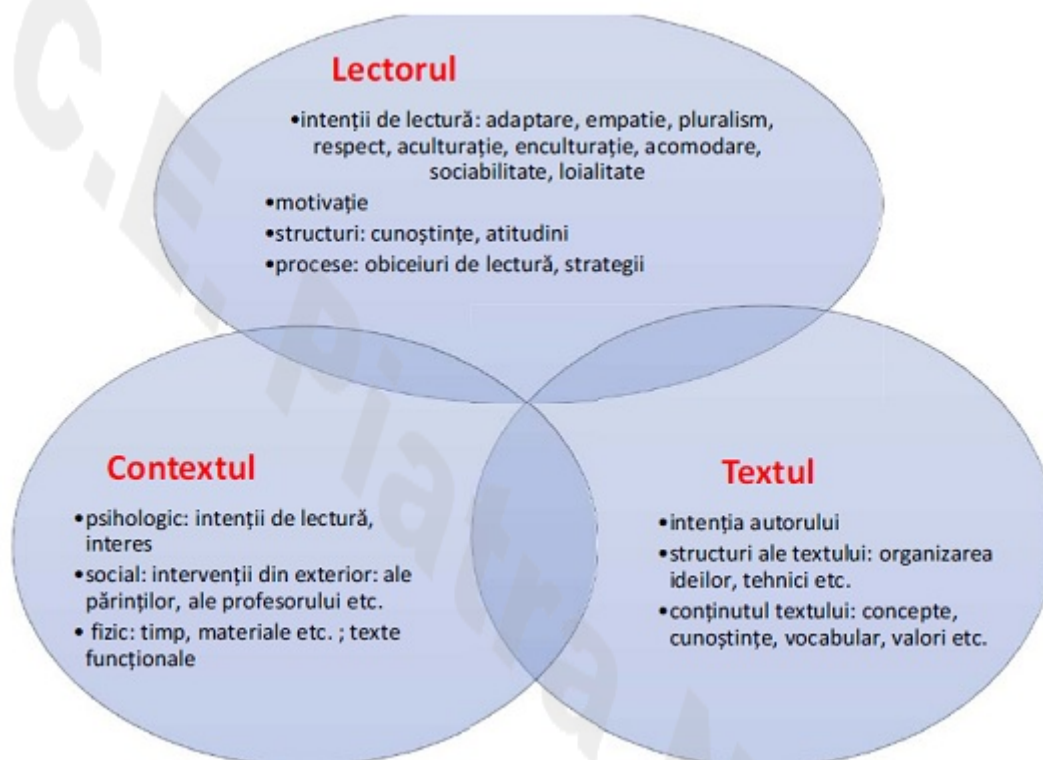
Cadrele didactice au posibilitatea de a selecta texte din patrimoniul literar universal, prin intermediul cărora se evidențiază virtuți, exemple de comportament, pentru ca elevii să își dezvolte abilitățile de lectură. Elevii învață, de asemenea, să coreleze informații din texte nonliterare cu cele prezentate în texte literare sau invers, pentru a le putea valorifica, apoi, în viața de zi cu zi.

Demersul didactic trebuie să se axeze pe formarea competențelor la elevi, în vederea înțelegerii lumii în care trăiesc. Familiarizarea cu diferite contexte social-istorice, atât prin textele ficționale/literare, cât și prin cele

nonficționale/nonliterare, are ca finalitate dezvoltarea empatiei și formarea unui spirit civic și a unei atitudini corecte în relațiile cu ceilalți.

Opționalul vizează formarea unor competențe de lectură necesare pe tot parcursul vieții. Prin urmare, temele propuse, sugestiile de activități și bibliografia cursului au la bază texte din literatura universală și texte nonliterare, selectate în scopul descifrării contextului socio-cultural din diferite perioade istorice, din zone diverse ale lumii. Totodată, textele pe care le vor selecta cadrele didactice, în vederea particularizării demersului didactic la clasă, trebuie să permită abordarea intercurriculară, interculturală și exersarea scrierii creative.

Strategia de lectură vizată trebuie să permită trecerea de la cititor pasiv la cititor activ, capabil să interacționeze cu textul. Pornind de la studiile lui J. Irwin, la A. J. Deschenes, J. Langer, J. Giasson, până la A. Turcote, în încercarea de identificare a sensului și în formarea literației, cadrul didactic va avea în vedere trei aspecte aflate în interdependență:



Activitățile didactice trebuie să permită dezvoltarea celor cinci categorii de procese vizate de Giasson sau de Irwin în formarea competenței de lectură:

Microprocese	Procese de integrare	Macroprocese	Procese de elaborare	Procese metacognitive
Recunoașterea cuvintelor Lectura grupurilor de cuvinte Microselecție	Utilizarea deixisului, a anaferei, a conectorilor Inferențe care au la bază o schemă	Identificarea ideilor principale Rezumatul Identificarea structurii textelor	Predicții Reprezentări mentale Răspunsuri afective Legături între cunoștințe din diverse domenii Raționamente	Identificarea și recuperarea pierderilor în înțelegere
Ajută la înțelegerea sensului unui enunț	Ajută la efectuarea unor legături între enunțuri	Orientează înțelegerea globală a textului și înțelegerea coerenței textului	Permit lectorului să iasă din sfera textului și să realizeze inferențe neprevăzute de autor	Girează înțelegerea și permite lectorului să își ajusteze strategiile de lectură în funcție de text

Cadrul didactic va alege strategiile de lectură, astfel încât să evidențieze beneficiile lecturii și să dezvolte elevilor plăcerea de a citi. În acest sens, opționalul are în vedere dezvoltarea emoțională a elevului/cititorului (prin cunoașterea de sine, prin formarea competenței de înțelegere a propriilor emoții și de gestionare a acestora, a stresului), socială (prin dezvoltarea empatiei, a comunicării afective, a competențelor de comunicare interpersonală) și cognitivă (precum rezolvarea de probleme, luarea unor decizii, gândire critică sau gândire creativă).

Explicarea contextului geografic, istoric, economic etc. reprezintă un aspect obligatoriu pentru ca elevul să fie capabil să înțeleagă lumea descoperită în opera literară și să transfere cunoștințele și competențele dobândite în viața reală. Spre exemplu, explicarea contextului social- istoric în care au loc întâmplările din opera Un colind de Crăciun de Ch. Dickens - viața londonezilor în perioada victoriană: condiții de trai, educație, vestimentație, mentalitate, alimentație etc.-, îl va ajuta pe elev să își dezvolte toleranța, compasiunea față de aproapele său, să își asume responsabilitatea faptelor etc.

Sugestii

Prin lectura textelor ficționale și nonficționale, prin explorare și prin proiect based learning cadrul didactic urmărește investigarea (cf. Robert Hill):

- aspectelor vieții de zi cu zi: alimentație, codul comportamental în timpul mesei, al vizitelor; sărbători publice, program de lucru, obișnuințe, practici, hobby-uri, sporturi practicate, obiceiuri de lectură, mass-media etc.;
- condițiilor de trai: standarde, variații regionale, de stratificare socială și/sau etnică, religioasă; condiții de locuit etc.;
- relațiilor interpersonale: împărțirea pe clase sociale, tipuri de relații, norme de conduită, structura familiei, comunicarea între generații, relații în cadrul locului de muncă, dintre publicul larg și oficialități; relații interetnice etc.;
- valorilor, credințelor, atitudinilor în legătură cu diferiți factori: sociali, religioși, etnici, de sănătate; culturi regionale, instituții, tradiții, relația dintre tradiții și schimbare, istorie (evenimente marcante și personalități), grupuri de minorități, identitate națională, artă, umor etc.;
- comunicării nonverbale, cu accent pe comunicarea gestuală;
- convențiilor sociale, cu privire la ospitalitate, punctualitate, cadouri, coduri vestimentare, mâncare, băuturi, convenții comportamentale, durata vizitelor etc.
- ritualurilor de naștere, de nuntă, de înmormântare, la sărbători; modalități de petrecere a timpului liber etc.

Aspectele vor fi evidențiate în funcție de importanța lor în înțelegerea contextului, întrucât unele se desprind în mod firesc din opera ficțională.

Totodată, în funcție de nivelul clasei, pot fi vizate și elementele de intertextualitate, cu referire atât la conexiuni între opera aparținând aceluiași autor, cât și la opere ale altor autori, ori la texte/fragmente/secvențe preluate din melodii, filme, piese de teatru, sloganuri publicitare etc.

Sugestii de metode și activități de învățare

Activități prelectură:

- au ca scop creșterea motivației de a citi, a gradului de conștientizare a ceea ce știu deja elevii despre subiectul operei propuse spre lectură, despre epoca în care se petrece acțiunea, despre autor etc.;
- constau în:
 - realizarea de predicții pornind de la coperta cărții, titlu, autor, pornind de la prima propoziție din text, de la un fragment scurt relevant pentru dezvoltarea intrigii, de la cuvinte-cheie extrase de profesor și scrise pe tablă, de la texte nonliterare, de la ilustrații sugestive pentru conținutul operei, urmate de întrebări de tipul: Ce vedeți în imagini?, Ce credeți că fac/spun?, Ce credeți că s-a întâmplat înainte? sau urmate de întrebări adresate de elevi unii altora etc.;
 - exerciții de tip adevărat/fals;
 - brainstorming, frontal sau pe grupe, cu privire la întrebări de genul: Ce credeți că se va întâmpla?;
 - ordonarea unor enunțuri preluate din text, în funcție de supozițiile elevilor;
 - extragerea unui paragraf și eliminarea câtorva cuvinte-cheie, pe baza cărora elevii trebuie să își imagineze conținutul capitolului sau al cărții;
 - discutarea unui articol științific/articol de ziar/revistă pe o temă comună operei literare;
 - vizionarea unui film de prezentare a epocii, a societății, a diferitelor aspecte legate de educație, vestimentație etc.;
 - discutarea unor fotografii care anticipează aspecte științifice și sociale din textul dat etc.;
 - aplicarea unui chestionar: Ce te-ar putea interesa în textul dat?, Ce îți dorești să afli în/din text?;
 - metoda maieutică: Ce s-ar întâmpla dacă?, Cum crezi că a procedat ...?;

Activități în timpul lecturii:

- au ca scop verificarea gradului de înțelegere a textului/capitolului citit, de stimulare a lecturii;
- constau în:
 - ordonarea logică și cronologică a unor evenimente, pornind de la textul dat, în vederea formării competenței de înțelegere a textului și de stabilire a coerenței lui;
 - corectarea greșelilor - profesorul inserează greșeli în rezumatul propus, al textului de analizat, în vederea identificării acestora de către elevi;
 - organizați în grupe de 2-5 elevi, elevii scriu cuvinte-cheie în timpul prezentării, de preferat de două ori, a rezumatului/povestirii textului supus spre analiză de către profesor. Ulterior, elevii trebuie să rescrie rezumatul, pornind de la cuvintele-cheie transcrise;
 - eliminarea "cuvintelor în plus": elevii trebuie să scoată un număr stabilit de cuvinte dintr-un rezumat propus de profesor;
 - construirea rezumatului: elevii trebuie să adauge un număr de cuvinte prestabilit la un text dat, pentru a îl transforma în rezumat etc.
 - identificarea greșelilor - prezentarea rezumatului capitolelor anterioare cu inserarea unor erori, pe care elevii trebuie să le identifice și să le corecteze;

- povestirea în lanț;
- exerciții de tipul adevărat/fals; alegere multiplă; de potrivire: a replicii cu personajul, a unor jumătăți de enunțuri, a acțiunii cu personajul, a vestimentației cu personajul, a unei trăsături de caracter/trăsături fizice cu personajul; de completare a unor enunțuri lacunare;
- jocuri de cuvinte: anagrame, rebusuri, puzzle-uri.

Activități postlectură:

- au ca scop favorizarea reflecțiilor asupra textului, extragerea concluziilor, emiterea judecăților de valoare, interiorizarea unor valori, tipuri de comportament, transferul cunoștințelor/al aptitudinilor în viața reală;
- constau în:
 - exprimarea opiniei, a preferinței față de un personaj, un eveniment etc., din opera citită;
 - răspunsuri la întrebări de tipul: Ce ai fi făcut dacă erai în locul personajului?
 - realizarea unor benzi desenate, a unor postere;
 - scrierea unui jurnal referitor la experiența de lectură, a unui jurnal al personajului etc.
 - scrierea unor scrisori către personaje; între personaje; de la personaje către elev.
 - redactarea fișei personajului, cu informații referitoare la alimentație, preferințe muzicale, vestimentare, hobby-uri;
 - crearea unor noi episoade, finaluri, titluri alternative;
 - rescrierea unor secvențe: din perspectiva unui personaj, din perspectiva unui martor neimplicat în eveniment, din perspectiva unui polițist, din perspectiva unui jurnalist (al unui ziar local, cu profil literar, școlar etc.), pentru a o face mai tristă, mai veselă, mai comică, mai misterioasă etc.
 - dramatizări;
 - hai ku - scrierea unui haiku referitor la personaj sau la opera întreagă. Haiku este o poezie de trei versuri, în care primul vers este alcătuit din cinci silabe, al doilea din șapte, al treilea din cinci.
 - realizarea unor filmulețe de prezentare (book-trailer) etc.

Sugestii de proiectare didactică a orei/orelor de "Realitatea din spatele ficțiunii"

I.

Textul ficțional: O grădină secretă, de Frances Hodgson Burnett

Texte nonficționale: articole din cărți și publicații periodice (ziare, reviste, publicații științifice etc), tabele, hărți, site-uri, scheme care vizează:

- Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei și India secolelor XVIII-XIX, relațiile dintre cele două state: dominația britanică în India, scurtă istorie a Indiei (de dinainte și după ce devine colonie a Imperiului Britanic);
- creșterea copiilor englezi de către doici indiene;
- viața copiilor proveniți din familiile bogate și din cele sărace;
- supunerea copiilor la munci fizice de la vârste fragede, educația și petrecerea timpului liber, jocuri în diferite clase sociale;
- mâncăruri tradiționale în Yorkshire;
- clima în Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei;
- vestimentația copiilor, raportându-se la cele două categorii sociale, grădinile britanice etc.;
- specii de plante întâlnite în grădina secretă descrisă în operă;
- modalități de petrecere a timpului liber în perioada dată;
- grădinile britanice de la 1900 etc.

Pentru activitățile de prelectură:

- Pornind de la experiența elevilor, li se cere să precizeze un loc în care se relaxează sau două modalități de relaxare.
- Alte activități vor viza corelarea aspectelor ficționale cu cele din realitate, care se face din trei perspective:
 - a epocii în care a fost scrisă opera, din lectura unor texte care prezintă date relevante despre autor, despre epoca în care a trăit, experiențe/evenimente din viața acestuia care l-au inspirat sau l-au determinat să scrie opera. Așadar, referitor la opera analizată, textul nonficțional-suport va cuprinde date despre autoare, pe scurt - viața, opera, aspecte relevante despre biografia sa (boala fiului ei, credințe etc.) - și despre epoca în care a trăit: transportul (călătoriile ei în Europa și în America), sistemul medical etc.;
 - a epocii în care se petrece acțiunea din textul ficțional, în vederea înțelegerii contextului socio-economic, politic și cultural, prin lectura unor texte nonficționale, în funcție de nivelul clasei;
 - a influenței pe care o are opera, activitate care se poate realiza și ca una de tip postlectură
- spre exemplu, ecranizări ale operei (în 1943, 1975 sau 1993), puneri în scenă (musical - 1991) sau rescrieri ale acesteia, opere care au grădina ca motiv central (Grădina de la miezul nopții, de Philippa Pearce sau Grădina uitată, de Kate Morton).

Activitățile de prelectură pot fi realizate sub forma discuțiilor libere, a exercițiilor de tip alegere multiplă, adevărat-fals, de tip completare (a unor enunțuri lacunare, a unui rebus, puzzle), vizionarea unei secvențe dintr-un film care să cuprindă intriga romanului, urmate de discuții ghidate de profesor prin întrebări, lectura unor fragmente de text, exerciții de predicție a subiectului pornind de la textul nonfictțional: Ți-ar fi plăcut să trăiești în acele vremuri?, Despre ce crezi că va fi vorba în operă? Cine poate fi personajul principal? etc.

Activități în timpul lecturii - periodic, lectura textelor ample poate fi segmentată pentru a se verifica înțelegerea fragmentelor/capitolelor citite, urmate de corelarea acestora la întreg.

Activitățile postlectură vor viza, în special, aspectele legate de înțelegerea globală și de profunzime a textului, corelarea acestuia cu experiența elevului și cu aspectele din viața de zi cu zi, evidențierea aspectelor inter- și multiculturale, legate de conviețuirea mai multor etnii, aspecte lexicale, vestimentare, gastronomice, educaționale, comportamentale preluate de la indieni de către englezi și invers.

Tipuri de exerciții:

- rescrierea unui pasaj din punctul de vedere al personajului principal, Mary, sau al lui Colin;
- scrierea unei scrisori către Mary, în diferite momente: la începutul romanului, după descoperirea grădinii, la final;
- realizarea unui afiș/poster de prezentare a cărții;
- lectura unui articol de ziar (spre exemplu, Matt Wolf, "Grădina secretă" și cum a fost "realizată", în "The New York Times", 8 august 1993, disponibil la <https://www.nytimes.com/1993/08/08/movies/film-the-secret-garden-and-how-it-grew.html>), în vederea evidențierii rolului pe care îl are grădina în economia cărții și a filmului;
- jocuri de rol: cum ar regiza elevii o secvență/un episod din film; alegerea unei melodii potrivite/a unui decor etc.;
- dramatizări ale unor secvențe etc.

II. Text fictțional: Lois Lowry, Numără stelele. O poveste din Copenhaga

Texte nonfictionale: articole din cărți și publicații periodice (ziare, reviste, publicații științifice etc), tabele, hărți, scheme care vizează:

- Danemarca de azi și din 1943 (sub ocupație nazistă);
- case tradiționale din Danemarca;
- relieful din Danemarca, hidrografia;
- modalități de petrecere a timpului liber în perioada dată;

a) Activitățile de prelectură:

- Corelarea aspectelor fictionale cu cele din realitate, care se face din două perspective:
- a epocii în care a fost scrisă opera, din lectura unor texte care prezintă date relevante despre autor, despre epoca în care a trăit, experiențe/evenimente din viața acestuia care l-au inspirat sau l-au determinat să scrie opera. Așadar, referitor la opera analizată, textul nonfictțional-suport va cuprinde date despre autor, pe scurt
- a epocii în care se petrece acțiunea din textul fictțional, în vederea înțelegerii contextului socio-economic, politic și cultural, prin lectura unor texte nonfictionale, în funcție de nivelul clasei.

Activitățile de prelectură pot fi realizate sub forma discuțiilor libere, a exercițiilor de tip alegere multiplă, adevărat-fals, de tip completare (a unor enunțuri lacunare, a unui rebus, puzzle), lectura unor fragmente de text, exerciții de predicție a subiectului pornind de la textul nonfictțional: Ți-ar fi plăcut să trăiești în acele vremuri?, Despre ce crezi că va fi vorba în operă? Cine poate fi personajul principal? etc.

b) Activități în timpul lecturii - periodic, lectura textelor ample poate fi segmentată pentru a se verifica înțelegerea fragmentelor/capitolelor citite, urmate de corelarea acestora la întreg.

c) Activitățile postlectură vor viza, în special, aspectele legate de înțelegerea globală și de profunzime a textului, corelarea acestuia cu experiența elevului și cu aspectele din viața de zi cu zi, evidențierea aspectelor inter- și multiculturale, legate de conviețuirea mai multor etnii, aspecte sociale, vestimentare, gastronomice, educaționale, comportamentale.

Formularea temei: o carte despre demnitate și despre prietenie, despre speranță și despre suferință, o carte pentru copii și pentru oameni mari, o carte cu copii și cu oameni mari, în care lumile se amestecă.

Compararea punctelor de vedere diferite asupra romanului: a elevului și a colegilor

- fiecare elev va scrie pe un bilet o valoare comună pe care o are cu personajul principal al romanului (de exemplu: prietenie, curaj, devotament, familie unită, responsabilitate etc.)
- se strâng toate biletele și se grupează în funcție de valoarea aleasă
- se grupează elevii în funcție de valorile alese: grupa curajului, grupa prieteniei, grupa familiei unite; se adaugă "solitarii" - dacă este cazul etc.
- fiecare grupă pregătește argumente pentru a arăta că valoarea lor este cea mai reprezentativă pentru mesajul textului.

Compararea punctelor de vedere diferite asupra romanului: a elevului și ceea ce reiese din receptarea critică.

– se citește următoarea apreciere despre roman, publicată de o revistă americană de critică literară a cărților (Kirkus Reviews, fondată în 1933 de Virginia Kirkus): "Like Annemarie, the reader is protected from the full implications of events -- but will be caught up in the suspense and menace of several encounters with soldiers and in Annemarie's courageous run as a courier on the night of the escape". ("NUMBER THE STARS by Lois Lowry". Kirkus Reviews. March 15, 1989. Retrieved January 3, 2017.)"La fel ca Annemarie, cititorul este protejat de implicațiile adânci ale evenimentelor - dar va fi prins în suspansul acțiunii, în amenințarea numeroaselor întâlniri cu soldații și în curajul pe care Annemarie îl demonstrează în postura de curier în noaptea evadării."

– se adresează clasei întrebarea: Este/ nu este cititorul protejat de implicațiile adânci ale evenimentelor?

– motivarea răspunsului se poate face în scris sau oral - prin răspunsuri individuale sau prin elaborate în echipe.

Sugestii de evaluare alternativă:

Evaluarea urmărește nivelul competențelor dobândite de elevi, deci accentul se va pune pe latura formativă a evaluării. De aceea, recomandăm introducerea unor instrumente și tehnici alternative de evaluare: portofoliul, proiectul etc. Realizarea unor proiecte de echipă, ca formă de evaluare complexă, dezvoltă spiritul de echipă și de colaborare.

Într-un demers educațional centrat pe competențe se recomandă utilizarea evaluării formative. La fiecare oră de curs, implicarea fiecărui elev (participarea activă la fiecare dezbateră, discuție, temă) va fi monitorizată și punctată de profesor.

Redăm câteva exemple de activități care pot sta la baza unor modalități de evaluare alternativă pentru fiecare elev:

– activități dedicate celebrării Zilei Internaționale a Cărții pentru Copii și Tineret (2 aprilie), Zilei Internaționale a Cărții și a Drepturilor de Autor (23 aprilie), Ziua Internațională a Drepturilor Copiilor (20 noiembrie) etc.;

– realizarea unei expoziții cu postere;

– conceperea unor anunțuri imprimate pe hârtie (de tip flyere) care să promoveze un anumit eveniment ș.a.

În același timp, competențele și conținuturile propuse oferă o largă deschidere spre activități complementare de tip nonformal, bază pentru activități de învățare și de evaluare continuă. Propunem câteva astfel de exemple:

– vizită la muzee (Muzeul Național al Literaturii Române, Muzeul Național de Istorie Naturală "Grigore Antipa" - pentru tema Flora și fauna în universul real și în cel ficțional);

– întâlniri cu specialiști din domeniu (scriitori, critici literari, redactori ai unei publicații științifice etc.);

– discuții libere în urma vizionării de filme documentare sau artistice (ecranizări ale operelor literare) care ilustrează teme propuse de programă;

– dezbateri în urma participării la excursii tematice (vizitarea caselor memoriale aparținând unor scriitori etc.), vizitarea redacției unei edituri de carte sau publicații științifice;

În vederea verificării atingerii competențelor din prezentul CDȘ, ca metode de evaluare alternativă menite să monitorizeze progresul elevilor, pot fi luate în considerare următoarele:

– proiecte creative realizate pe parcursul unui semestru;

– realizarea unui articol științific, pornind de la fragmente din texte nonliterare/literare date;

– realizarea unei campanii de promovare a unei cărți ca produs editorial (slogan, text de prezentare, spot publicitar audio-video, banner, poster etc.);

– dramatizări ale operelor etc.

Bibliografie:

1. ***, Exploring International and Intercultural Understanding through Global Literature, [https://lonaviewfdn.org/files/2214/4741/8337/Lonaview Foundation compressed.pdf](https://lonaviewfdn.org/files/2214/4741/8337/Lonaview%20Foundation%20compressed.pdf);
2. ***, OECD/PISA - Programul internațional pentru evaluarea elevilor. Raportul Centrului Național PISA. Ciclul de testare 2011-2012, Editura Tradiție, București, 2015;
3. ***, Teaching strategies, NSW Department of Education, <https://education.nsw.gov.au/teachina-and-learnina/student-assessment/smart-teaching-strategies/literacy/reading>;
4. ***, Raport România Educată: Viziune și strategii 2018-2030, [https://cdn.edupedu.ro/wp-content/uploads/2018/12/Viziune-România-Educata.pdf](https://cdn.edupedu.ro/wp-content/uploads/2018/12/Viziune-Romania-Educata.pdf)
5. Accattoli, Paola, ELI Graded Readers Collections, Editura ELI, Nascona, 2017
6. Ciolan, Lucian, Învățarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar, Editura Polirom, Iași, 2008;
7. Demoraon, Jacques, Critique de l'interculturel: L'horizon de la sociologie, Editura Economica Anthropos, Franța, 2005;

8. Denis Lussier, Ph.D., co-ordonator, Guidelines for Assessing intercultural communication competence (ICC), Council of Europe/European Centre for Modern Languages, McGill University, Montreal, Canada, 2007.
9. Fisher, Douglas; Frey, Nancy; Hattie, John, Visible Learning for Literacy, Grades K-12: Implementing the Practices That Work Best to Accelerate Student Learning (Corwin Literacy), Sage Publications Ltd., Londra, 2016;
10. Giasson, Jocelyne, La lecture de la théorie à la pratique, De Boeck, 2003;
11. Gomes, Rui (coord.); Brander, Pat; Cardenas, Carmen; Abad, Juan de Vicente; Taylor, Mark, Education pack - Ideas, resources, methods and activities for informal intercultural education with young people and adults, Directorate of Youth and Sports, Council of Europe, Unnaaria, 2016;
12. Hadaway, Nancy L.; McKenna, Marian J., Breaking Boundaries With Global Literature: Celebrating Diversity in K-12 Classrooms, SUA, 2007;
13. Hill, Robert, The Black Cat Graded Readers Handbook, Editura Black cat - Cideb, Milano, 2017
14. [http://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](http://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
15. Huber, Josef, coord., Developing intercultural competence through education, Council of Europe Publishing, Paris, 2014;
16. Huber, Josef, coord., Intercultural competence for all, Council of Europe Publishing, Paris, 2012;
17. Iacob, Mihai; Mihăilescu, Anaelica, coord., Arta în școală. Concepte și practici, Editura Universitară, București, 2016;
18. Irwin, Judith W., Teaching Reading Comprehension Processes, Allyn & Bacon, Incorporated, 2007;
19. Lazar, I., Huber-Krieger, M., Lussier, D., Matei, M.S., & Peck, C. (Eds.), Training and Assessing Intercultural Communicative Competence: A Guide for Language Teachers and Teachers Educators;
20. Mallory, William E.; Simpson-Housley, Paul, Geography and Literature: A Meeting of the Disciplines, Syracuse University Press, Syracuse, 1987;
21. Michael M. Grant, Getting a grip on project-based learning: theory, cases and recommendations, <https://www.researchgate.net/publication/228908690>
22. Moretti, Franco, Distant Reading, Editura Verso, Londra, 2013;
23. Noble, Allen G.; Dhussa, Ramesh, "Image and Substance: A Review of Literary Geography" în Journal of Cultural Geography, nr. 10/1990;
24. Noveanu, Gabriela Nausica (coord. met.); Mancaș, Aniela; Stoicescu, Daniela; Sarivan, Liaia, Provocarea lecturii - Ghid metodologic pentru dezvoltarea competenței de receptare a mesajului, Editura didactică și pedagogică, București, 2013;
25. Vianu, Tudor, Dubla intenție a limbajului și problema stilului în Studii de stilistică, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1968;
26. Lai, E. Metacognition: A Literature Review Research Report, Pearson, (2011), <https://imaes.pearsonassessments.com/imaes/tmrs/Metacognition Literature Review Final.pdf>.

Grupul de lucru

Nume și prenume	Instituția de apartenență
Roxana Ștefania CIOBANU	Colegiul Național Spiru Haret, București
Simona DOBRESCU	Asociația Școli pentru un viitor verde
Laura GIGĂ	Asociația Școli pentru un viitor verde
Bogdan RAȚIU	Liceul Teoretic Bolyai Farkas, Târgu Mureș
Elene Camelia SĂPOIU	Colegiul Național Spiru Haret, București
Anca VLAICU	Liceul Teoretic Ion Mihalache, Topoloveni, Argeș

Anexa nr. 3

MINISTERUL EDUCAȚIEI
 Programa școlară pentru disciplina opțională
 Ora de știut
 învățământ gimnazial,
 clasa a VI-a/a VII-a
 2024

Programa școlară pentru disciplina opțională Ora de știut, învățământ gimnazial, clasa a VI-a/a VII-a

Notă de prezentare

Ora de știut! este o disciplină opțională de tip integrat, ca parte a curriculumului la decizia elevului din oferta școlii. Programa integrează domenii de larg interes din cadrul științelor, având ca tematică generală abordarea unor aspecte științifice ale relației dintre om și mediul terestru și chiar extraterestru. Sunt aspecte corelate cu

probleme ale lumii contemporane, dar și cu provocările regăsite în activitatea cotidiană. Această programă integrează elemente specifice geografiei, ca știință a Pământului, fizicii, chimiei și biologiei. Se adresează învățământului gimnazial, clasa a VI-a sau a VII-a, cu buget de timp 1 oră pe săptămână.

Vă propunem o construcție curriculară care are rolul de a stârni, de a genera atitudini pozitive, de a dezvolta motivația interioară pentru învățare. Ținta noastră este dezvoltarea interesului și a curiozității pentru cunoașterea științifică. Multe cunoștințe, abilități și atitudini sunt strâns corelate cu agenda strategică pentru Uniunea Europeană, 2019-2024, primele două priorități: A European Green Deal și A Europe fit for the digital age.

Pe de altă parte, venim în întâmpinarea unei nevoi evidente a elevilor din ciclul gimnazial: necesitatea așezării pe baze științifice a avalanșei de informații venită pe multiple canale, dar și unor procese, fenomene, evenimente ale lumii contemporane (exemple: noile evoluții ale mediului, pandemia Covid 19, conflicte militare etc.), în condițiile unui plan-cadru care nu este foarte ofertant în privința științelor, mai ales la clasa a V-a și clasa a VI-a. Ținând cont de creșterea la nivel global a interesului pentru abordări STEM (știință, tehnologie, inginerie și matematică), la locul de muncă, se impune necesitatea integrării unor conținuturi la nivel transcursricular în programele de formare a elevilor, de la vârste mici.

Contribuim la atingerea unui important obiectiv transversal din strategia "România educată": "creșterea gradului de alfabetizare funcțională în România". Fără îndoială, "alfabetizarea științifică" este o componentă a acestui obiectiv. Prin caracterul său integrator, programa noastră se adresează și "nevoii unei perspective holistice ca premisă a învățării permanente", așa cum este evidențiat în documentul "Repere pentru proiectarea curriculumului național". Luând în considerare același document, prin competențele formate ne corelăm cu profilul de formare al absolventului de clasa a VIII-a, mai precis cu nivelurile intermediare de deținere a unor competențe-cheie precum: competențe de bază în științe și tehnologii, a învăța să înveți, competența digitală.

Pornind de la competențele generale și cele specifice, până la activitățile de învățare, întreaga programă este corelată cu profilul de formare al absolventului și contribuie la atingerea unor competențe importante asociate acestui profil, precum:

- competențele de bază în științe și tehnologie sunt asociate cu toate competențele generale; exemple: proiectarea și derularea unui demers investigativ pentru a proba o ipoteză de lucru, corelată cu competența specifică 2.4. și activitățile de învățare propuse; proiectarea și realizarea unor produse utile pentru activitățile curente, se regăsește în competența specifică 3.3; manifestarea interesului pentru o viață sănătoasă și pentru păstrarea unui mediu curat și aplicarea unor reguli simple de menținere a unei vieți sănătoase și a unui mediu curat (B), ambele competențe regăsindu-se în mod direct în competențe specifice și activități de învățare asociate cu competențele generale 2 și 3);

- competența digitală este susținută prin utilizarea secvențelor din emisiunile DIGIPEDIA, dar mai ales prin utilizarea platformei de e-learning www.oradestiut.ro; facilităm formarea unor competențe precum utilizarea unor dispozitive și aplicații digitale pentru căutarea și selecția unor resurse informaționale și educaționale digitale relevante pentru învățare și dezvoltarea unor conținuturi digitale multi-media, în contextul unor activități de învățare asociate unor conținuturi precum cele din domeniul "Tehnologiile viitorului", corelate cu competențe specifice precum 1.3. și 2.3. din prezenta programă;

- competențele sociale și civice se regăsesc în special în competențele specifice și activitățile de învățare ce derivă din competența generală 3.

- spiritul de inițiativă și antreprenoriat (exemplu: manifestarea inițiativei în rezolvarea unor probleme ale grupurilor din care face parte și în explorarea unor probleme ale comunității locale) este stimulat prin formarea unor competențe specifice asociate mai ales competenței generale 2.

Elevii care vor parcurge această disciplină opțională vor putea selecta și interpreta corect informațiile din mass-media și mediul online, vor înțelege mai bine mediul și societatea în care trăiesc, vor putea rezolva probleme din viața cotidiană, folosind date și instrumente științifice, sub îndrumarea atentă a cadrului didactic.

Originalitatea programei "Ora de știut" derivă din parteneriatele încheiate cu emisiunea DIGIPEDIA (un veritabil vector de popularizare a științelor, cu sute de ore de emisiuni la dispoziția elevilor și profesorilor) și cu Asociația Măgurele Science Park ce facilitează un altfel de mediu de învățare, cu tehnologii și metode inovative în educație. Aceste parteneriate înseamnă aplicații practice, resurse didactice moderne, înseamnă contactul cu mediul științific românesc, cu cercetători și antreprenori ce pot deveni modelele de care copiii noștri au nevoie. Profesorii nu se vor limita doar la resursele puse la dispoziție pe platforma www.oradestiut.ro. Pentru dezvoltarea gândirii critice se vor analiza și alte opinii din manuale, documentare, interviuri cu oameni de știință recunoscuți, emisiuni etc.

Ca nivel de integrare curriculară, din perspectiva domeniilor de cunoaștere, ne propunem o proiectare predominant transdisciplinară, dar evident, există și un caracter inter/multidisciplinar.

La formarea competențelor specifice și generale pot contribui discipline precum geografia, fizica, chimia, biologia, într-o manieră integrată, conținuturile fiind concepute astfel încât oricare dintre profesorii care au una din specializările menționate (și nu numai) să le poată aborda.

Demersul didactic vizează formarea unor atitudini, ca elemente de bază în formarea unor competențe, iar strategiile didactice predominante sunt cele din sfera învățării bazate pe probleme, cu scopul de a găsi soluții și de a ne adapta la provocările cotidianului și ale lumii contemporane, după cum este reliefat de competențele specifice 3.1., 3.2. și 3.3.

Din punct de vedere metodologic, propunem o abordare a învățării bazată pe provocări. Problemele din lumea reală (exemplu: provocările mediului înconjurător în contextul "greening development", criza COVID - o analiză științifică, poluarea cu mase plastice - o mare problemă pentru mediul înconjurător, energia-surse și resurse, gestionarea resurselor de apă, resursele de hrană ale omenirii și agricultura viitorului, programele spațiale - marea provocarea a civilizației umane, resursele extraterestre, roboții și inteligența artificială, meseriile viitorului ș.a.) sunt abordate integrat, întregul demers didactic concentrându-se pe găsirea unor soluții pe baze științifice, într-o manieră colaborativă, lucrând efectiv în cadrul unor aplicații practice (learning by doing) în care profesorul este coparticipant la cercetare, nu numai îndrumător. Numeroase activități de învățare sunt propuse în acest spirit, dar vom regăsi și aspecte care țin de învățarea susținută de realizarea unor proiecte.

Structura programei include: nota de prezentare, competențele generale, competențele specifice (corelate cu cele generale), activitățile de învățare (oferate într-o abordare cât mai concretă, cu sugestii de resurse materiale și procedurale), conținuturile învățării (cu caracter integrator, profund interdisciplinar, organizate pe domenii de conținut și care încearcă să abordeze o parte din marile probleme ale lumii), sugestiile metodologice (cu exemple concrete de strategii, metode, tehnici, instrumente; recomandări privind instruirea diferențiată; recomandări privind evaluarea și un exemplu concret de desfășurare a unei activități de învățare).

Competențe generale

1. Utilizarea terminologiei științifice pentru dezvoltarea unei percepții corecte asupra unor fenomene din mediul înconjurător și societatea contemporană
2. Rezolvarea unor situații problemă din viața cotidiană, utilizând informații științifice
3. Adaptarea la noi contexte de mediu înconjurător, dar și social-profesionale, prin corelarea unor procese și fenomene cu informații din domeniul științelor

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Utilizarea terminologiei științifice pentru dezvoltarea unei percepții corecte asupra unor fenomene din mediul înconjurător și societatea contemporană

1.1. Selectarea informației relevante pentru diferite tematici științifice
- realizarea unor conversații euristice/dezbateri pe tematici științifice pentru utilizarea termenilor științifici într-o manieră liberă și coerentă; - parcurgerea unui text/articol științific (individual) prin metoda SINELG pentru identificarea și selectarea unor informații științifice și a înțelegerii semnificației acestora; - accesarea și utilizarea unor surse de informare online (enciclopedii, dicționare, site-uri cu informație științifică generală sau pe anumite tematici, mass media) pentru dezvoltarea abilităților de căutare și selectare a informației (lucru în echipă prin metoda jurnalul cu dublă intrare adaptată în funcție de nevoile grupului și de contextul de învățare); - realizarea unui mic dicționar cu termeni științifici, pe tot parcursul anului școlar; fiecărui elev (sau unei echipe) din clasă i se poate repartiza o literă din alfabet/dicționar; - realizarea unor dezbateri cu oameni de știință invitați la clasă pentru analizarea unor exemple concrete de utilizare a terminologiei științifice în diferite situații din viața de zi cu zi.
1.2. Formularea unui demers argumentativ științific cu privire la desfășurarea unor evenimente, procese, fenomene
- analizarea unui fenomen (cu privire specială asupra unor aspecte cotidiene sau cu relevanță locală sau regională) pe baza informațiilor din mass-media, prin metoda turul galeriei; - evidențierea relațiilor de tip cauză-efect pentru explicarea unor procese și fenomene prin utilizarea organizatorului grafic de tip cauză-efect (activitate în perechi); - susținerea opiniilor personale cu privire la anumite aspecte, fenomene, procese științifice, pornind de la materiale video prezentate în clasă; - redactarea unui text argumentativ simplificat, după o structură simplă, pentru susținerea opiniilor științifice cu privire la un fenomen sau proces, utilizând lucrul în echipă.
1.3. Prezentarea structurată a unor fenomene sau aspecte social-economice, utilizând terminologia științifică
- sintetizarea informațiilor relevante (text, imagine, sunet), ordonarea logică a acestora și integrarea în prezentări, utilizând mijloace TIC și lucrul în echipă; - redactarea unui jurnal științific cu scopul de a descrie aspecte cu privire la un fenomen care are loc în mediul înconjurător (de ex.: jurnal cu informații meteorologice zilnice: temperatură, precipitații, indice UV, apus, răsărit etc.); - realizarea unor prezentări orale pe diferite tematici, cu suport multimedia, în fața unui public (colegi, invitați) pentru dezvoltarea abilităților de „public speaking”; - crearea unor reprezentări grafice specifice unor metode și instrumente precum caruselul, hărți conceptuale, organizatorul grafic de tip cauză-efect (activitate în grupuri sau perechi) pentru integrarea acestora în prezentări; - realizarea în echipă, prin metoda turul galeriei, a unor prezentări simplificate, având ca temă interpretarea unor situații reale, utilizând diferiți termeni și concepte științifice.
2. Rezolvarea unor situații problemă din viața cotidiană, utilizând informații științifice
2.1. Identificarea factorilor care determină apariția și evoluția unor fenomene naturale și economico-sociale
- desfășurarea unor dezbateri și conversații euristice (activitate frontală sau în grupuri), precedate de vizionarea unor secvențe video DIGIPEDIA pe tematici științifice asociate realității cotidiene, pentru identificarea unor factori/cauze ale producerii unor evenimente/procese /fenomene

- observarea sistematică a componentelor mediului înconjurător pe baza unor aplicații practice în orizontul local, prin completarea unei fișe de observație

- realizarea unor vizite sau excursii didactice la Măgurele Science Park pentru participarea la dezbateri, prezentări, experimente inițiate de oameni de știință, având ca scop înțelegerea corectă a desfășurării unor procese sau fenomene naturale sau economico-sociale.

2.2. Aplicarea unor tehnici și metode științifice pentru rezolvarea unor situații din viața cotidiană

- propunerea unor soluții (având o bază științifică) la diferite probleme din viața cotidiană aplicând metode precum brainwriting, piramida, Frisco;
- realizarea unor dezbateri pe tema adaptării unor recomandări științifice (exemplu: sugestii de reducere a poluării) la nivelul locuinței proprii și /sau a colectivului de elevi din unitatea de învățământ (de exemplu: amprenta de carbon) prin metode precum buzz- groups sau turul galeriei;
- participarea la demonstrații și experimente în cadrul unor muzee, expoziții, platforme sau centre de cercetare, asociații pentru promovarea științei (exemplu Măgurele Science Park/SmartLab) pentru aplicarea practică a unor soluții (learning by doing) la diferite probleme;
- realizarea unor ateliere de lucru, având ca invitați oameni de știință, jurnaliști de știință pe tematica aplicării practice a unor soluții științifice la provocările mediului și societății contemporane;
- aplicații practice de utilizare a unor platforme educaționale pentru a analiza impactul activităților umane asupra planetei (de exemplu: calcularea amprentei de carbon).

2.3. Investigarea unor procese și fenomene științifice care influențează calitatea vieții umane cu ajutorul unor metode sau tehnici simple

- realizarea unor experimente simple care să ilustreze un fenomen (de exemplu, creșterea plantelor în diferite medii, influența pH-ului, a îngrășămintelor, tipului de sol asupra creșterii plantelor prin folosirea la alegere a unor semințe de plante etc);
- crearea unor reprezentări grafice (diagrame, postere, grafice, planuri și schițe cartografice) a datelor obținute din experimente pentru interpretarea rezultatelor acestora prin activități în echipă;
- realizarea, în echipă, a unor hărți conceptuale pentru identificarea unor posibile relații dintre elemente ce definesc calitatea vieții și concluziile rezultate din realizarea experimentelor.

3. Adaptarea la noi contexte de mediu înconjurător, dar și socioprofesionale, prin corelarea unor procese sau fenomene cu informații din domeniul științelor

3.1. Dezvoltarea gândirii critice, pe baze științifice, în raport cu informațiile din mass-media și Internet asociate cu realitățile societății în care trăim

- vizionarea unor secvențe video din emisiunile DIGIPEDIA sau alte surse mass- media/Internet pentru identificarea informațiilor științifice relevante pentru situațiile reale pe care le trăim, completând o fișă de lucru bazată pe tehnica jurnalului cu dublă intrare (adaptată contextului învățării);
- realizarea unui studiu de caz asupra unor procese sau fenomene pe baza informațiilor din mass-media și mediul online (lucru în echipă);
- desfășurarea unor dezbateri (metoda buzz-groups) cu privire la avantajele și dezavantajele utilizării anumitor substanțe chimice în agricultură, alimentație, farmacie, medicină ș.a. în raport cu sănătatea umană și mediul înconjurător;
- asocierea unor realități științifice cu informații transmise pe canale online și mass- media, utilizând metode precum ciorchinele, harta conceptuală, alți organizatori grafici.

3.2. Corelarea unor termeni, concepte și teorii științifice cu situații concrete din viața reală

- identificarea unor relații dintre o situație dată reală (simplă, frecventă) și concepte științifice, aplicând metoda învățării reciproce;
- utilizarea unor dicționare/enciclopedii/secvențe video pe teme științifice (metoda KWL, lucrul în echipe) pentru identificarea unor termeni științifici și înțelegerea semnificației acestora;
- realizarea, în echipă, a unor videoclipuri scurte cu scopul de informa ceilalți colegi cu privire la unele fenomene din orizontul local;
- analizarea unor informații științifice oferite de diferite platforme online (dedicate noilor evoluții climatice globale) pentru corelarea corectă a schimbărilor actuale ale mediului înconjurător cu o serie de activități antropice (metoda turul galeriei).

3.3. Formularea de soluții la probleme din realitatea înconjurătoare, utilizând elemente din domeniul științelor

- aplicarea unor pași/algoritmi simpli, logici, pentru rezolvarea de probleme (exemplu: dacă mediul terestru tinde să devină tot mai ostil civilizației umane, care ar fi soluțiile viabile pentru ca societatea umană să prospere?), utilizând metoda sinectică sau metoda starbursting;
- identificarea unor soluții simple la diferite probleme (de exemplu, pentru optimizarea propriului comportament în relația cu mediul înconjurător), utilizând metoda brainstorming sau Philips 6/6;
- realizarea unor proiecte în echipă pe tematici științifice, pornind de la probleme din viața de zi cu zi, având ca scop identificarea și aplicarea unor soluții din domeniul științelor;
- organizarea unei expoziții de produse educaționale (postere, desene, benzi desenate, diagrame, fotografii etc.) pentru a-i face pe cei din jur să conștientizeze importanța comportamentului fiecăruia dintre noi cu privire la protejarea mediului înconjurător;
- elaborarea unor propuneri simple de amenajare/organizare a unui spațiu geografic din orizontul local (localitate, rezervație naturală/parc natural etc.), în cadrul unor ateliere de lucru cu invitați din administrația locală, comunitatea științifică, comunitatea de afaceri etc.

Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a VI-a/Clasa a VII-a
Curiozitatea, punctul de pornire al cercetării științifice	- Extincțiile. Repere importante în evoluția vieții - Speologia, o cheie către înțelegerea planetei - Contribuțiile marelui savant Emil Racoviță - Misterul evoluției unor civilizații Studiu de caz: Insula Paștelui
De vorbă cu planeta	- Graviția, motor al evoluției Universului - Miracolul fotosintezei - Provocările mediului înconjurător în contextul greening development - Criza CoVID - o analiză științifică - Poluarea cu mase plastice - o mare problemă pentru mediul înconjurător Studiu de caz: Văcărești, un parc natural urban
Tendențe în economia mondială	- Energia, surse și resurse - Gestionarea resurselor de apă - Resursele de hrană ale omenirii. Agricultură viitorului
Omul și spațiul extraterestru	- Programele spațiale, marea provocare a civilizației umane - Explorarea Lunii, trecut și viitor - Planeta Marte, de la explorare, la colonizare și terraformare - Alternative pentru o altă casă

	- Resursele extraterestre
Tehnologiile viitorului	- Roboții și inteligența artificială - Repere în cercetarea științifică românească: platforma Măgurele - Case inteligente. Tendințe în domeniul construcțiilor. - Meseriile viitorului

Notă: Conținuturile vor fi abordate din perspectiva dezvoltării competențelor specifice.

Activitățile de învățare sugerate oferă o imagine posibilă privind contextele de dobândire a acestor competențe.

Sugestii metodologice

Strategiile didactice vor urmări formarea competențelor specifice, cu accent pe componenta atitudinală și pe formarea de abilități. Recomandăm strategiile interactive pentru că implică o învățare activă, implică o colaborare susținută între elevi care, organizați în microgrupuri, lucrează împreună pentru rezolvarea unor sarcini. Pe de altă parte, considerăm ca fiind esențiale, în funcție de gradul de dirijare a învățării, strategiile didactice euristice și creative. Cadru didactic nu se limitează la a expune, la a transmite informații, ci este un organizator, facilitator al activităților de învățare. Evident, strategiile cognitive își păstrează importanța și subliniem aici strategiile de rezolvare de probleme. Informația este importantă, dar trebuie să ne concentrăm pe capacitatea elevilor de a identifica sursele de informare credibile și sigure, de a selecta informația relevantă pentru o anumită temă și de a prezenta sau a transmite aceste informații sub diferite forme. Din acest punct de vedere, metode precum KWL, SINELG, jurnalul cu dublă intrare sunt extrem de importante, după cum sunt precizate în activitățile de învățare oferite, mai ales pentru formarea competențelor specifice derivate din competența generală 1. Pentru dezvoltarea spiritului de lucru în echipă și pentru facilitarea învățării prin colaborare pot fi aplicate metode precum turul galeriei, buzz groups și altele dar, pentru a fi eficiente, aceste metode trebuie să fie adaptate specificului grupului de elevi și resurselor de timp. Numeroase activități de învățare vor fi asistate de TIC, inclusiv realizarea și prezentarea unor produse educaționale, dar este foarte important să fie dezvoltate și abilitățile de prezentare prin postere realizate fizic, cu mijloace clasice și de prezentare orală liberă. În acest sens, este bine să creăm premisele pentru ca fiecare elev să susțină scurte prezentări orale în fața colegilor (de obicei) și chiar a invitaților. Prezentările orale pot fi structurate sau libere, în funcție de metodele aplicate. Elevii emotivi sau cu slabe abilități de comunicare pot fi încurajați prin utilizarea unui suport de tip text, la început. Formarea abilităților de tip "public speaking" și de ascultare activă (în cazul nostru, pe diferite teme științifice) sunt extrem de importante într-o societate marcată de proliferarea rețelelor de socializare online, dar și de barierele impuse de pandemie.

Pentru formarea competențelor specifice axate pe corelarea unor factori și pentru realizarea unui demers argumentativ, de mare ajutor pot organizații grafici de tip cauză- efect, hărțile conceptuale, tehnica ciorchinelui, învățarea reciprocă.

O serie de competențe specifice implică investigarea, identificarea de soluții, aplicarea acestora, pentru rezolvarea de probleme și dezvoltarea gândirii critice. Și în acest caz, utilizarea unor metode interactive precum brainstorming, brainwriting, Philips 6/6, starbursting este recomandabilă, mai ales pentru formare de atitudini pozitive precum respect față de muncă, responsabilizare, implicare în rezolvarea problemelor grupului clasei și chiar ale comunității, dar și pentru dezvoltarea gândirii critice. Profesorul trebuie să faciliteze schimbul liber de idei, să încurajeze elevii să comunice, construind un mediu propice, în care elevii să se respecte și să-și expună ideile fără teama de a greși. Sugerăm ca toate filmele, emisiunile, sursele din mass media/Internet puse la dispoziție să fie analizate critic împreună cu elevii și puse față în față cu adevăruri recunoscute științific, cu argumente și contraargumente de fiecare parte. Permanent elevii vor fi îndrumați să pună afirmațiile/ideile în opoziție astfel încât să fie analizate critic, din mai multe perspective.

Instruirea diferențiată pornește de la realitatea clasei: nu toți elevii învață în același mod și nu au același nivel de cunoștințe/competențe. Pentru acest mod de lucru, profesorii trebuie să cunoască foarte bine nivelul de pregătire al elevilor. Instruirea diferențiată trebuie precedată de analiza stilurilor de învățare, a ritmului de învățare, de inventarierea tipurilor de inteligență predominante. Sarcinile de lucru vor fi corelate cu specificul fiecărui elev și atunci când le distribuim sau când formăm grupurile sau echipele de elevi trebuie să avem în vedere aceste criterii. De exemplu, elevii cu inteligență predominant lingvistică vor fi implicați în prezentări, în analiza textelor, elevii cu inteligență predominant logico- matematică, vor primi sarcini ce presupun operații matematice, aplicarea unor algoritmi sau formule. În aplicațiile practice din orizontul local, elevii cu inteligență naturalistă, dar și cei cu inteligență vizual-spațială vor fi implicați mai puternic. Elevii cu inteligență predominant interpersonală pot deveni liantul echipelor, adevărați coordonatori atunci când sunt implicate echipe în realizarea unor proiecte, pot realiza sondaje, chestionare. La clasă, în aplicațiile practice, în cadrul unor vizite (față în față sau online) precum cele de la Măgurele Science Park - SmartLab, când se vor realiza experimente și demonstrații, elevii cu inteligență corporal - kinestezică, pot fi implicați mai intens în realizarea unor sarcini (pot distribui și manipula diferite materiale, pot construi anumite reprezentări din piese precum LEGO, pot asambla componente de robotică, pot fi implicați în diferite jocuri ce presupun mișcare etc.). Esențiale sunt strategiile didactice pentru copiii cu cerințe educaționale speciale. Prin colaborare cu părinții, cu psihologul

școlar și profesorii de sprijin se poate adapta această programă școlară și se pot realiza activități de învățare în funcție de profilul elevului. Pentru copiii supradotați se pot aplica strategii de accelerare a instruirii.

Învățarea diferențiată este necesară atât în susținerea elevilor cu dizabilități și/sau cerințe educaționale speciale, a celor supradotați, prin diversificarea experienței educaționale, aceasta este benefică tuturor elevilor, crescând implicarea și participarea tuturor membrilor unei clase.

În activitatea didactică, profesorul poate diferenția cel puțin patru elemente, în funcție de profilul psihoeducațional al elevului: conținutul (informațiile specifice disciplinei), procesul (înțelegerea conținuturilor învățate), produsele (ceea ce rezultă din utilizarea cunoștințelor/competențelor învățate) și mediul de învățare (crearea unor situații de învățare). Ca instrumente de facilitare a instruirii diferențiate profesorul poate folosi fișele de lucru individualizate (fișe de muncă independentă, fișe de recuperare, fișe de dezvoltare, fișe de observare), lucrul pe grupe (omogene sau eterogene). Activitățile practice, vizitele și excursiile, schimburile de idei cu anumiți invitați au rolul de valorificare și dezvoltare a potențialului fiecărui elev.

Întreaga programă se sprijină pe trei resurse pe care le sugerăm a fi valorificate:

- Potențialul educațional al conținutului emisiunilor DIGIPEDIA, conținut ce este pus la dispoziție gratuit de compania DIGI prin platforma sa de streaming (adaptat și pentru conexiuni la Internet de viteză mai mică). Toate materialele video sunt indexate și corelate cu conținuturile, astfel încât elevii și profesorii pot identifica și accesa cu ușurință emisiunile relevante pentru anumite activități de învățare. Aceste emisiuni reprezintă unul dintre materialele didactice importante, dar nu singurul, evident. Există mai multe argumente în sprijinul utilizării emisiunilor DIGIPEDIA ca resursă educațională: tematica științifică este abordată într-o manieră accesibilă, chiar și pentru elevii din ciclul gimnazial; diversitatea subiectelor abordate este extrem de mare; este un produs românesc cu valențe educaționale care aduce în prim-plan oameni de știință și personalități din România și proiecte științifice românești; subiectele sunt corelate cu tendințele mondiale din știință și societate; tematica abordată poate fi sincronizată și integrată cu resursele curriculare existente și cu numeroase competențe; participanții la emisiune sunt oameni de succes, realizați prin educație, ce se pot constitui în adevărate modele pentru elevii noștri;

- Capacitatea echipei DIGIPEDIA de a aduce în școli oameni de știință, exploratori, antreprenori, jurnaliști de știință, diferite personalități pentru a contribui la activități de învățare cât mai eficiente și mai captivante;

- Oferta Asociației Măgurele Science Park de a găzdui experimente, demonstrații, activități practice, de a veni în școli cu invitați, de a facilita accesul pe platforma științifică Măgurele și de a contribui cu diferite materiale didactice.

Dincolo de aceste resurse se vor integra oricare alte materiale didactice care să faciliteze formarea competențelor asumate. Recomandăm: dicționare (fizice și online), reviste de știință, site-uri cu tematică științifică, forumuri științifice, truse pentru realizarea unor experimente simple sau aplicații pentru experimente virtuale, aplicații destinate explorării planetei și spațiului cosmic precum Google Earth, Viewspace, NASA Solar System Exploration, aplicații de e-learning cu puternic caracter interactiv și interdisciplinar precum Mozaweb, aplicații pentru stimularea creativității grafice precum Canva sau a colaborării precum Miro, aplicații pentru realizarea prezentărilor multimedia. În general, majoritatea activităților de învățare vor presupune acces la Internet, utilizarea de calculatoare, tablete, telefoane, mijloace de prezentare video-audio, flipchart.

Toată programa este gândită pentru a putea fi aplicată cu ușurință și în cazul derulării activităților în mediul online. Exemplele de mai sus sunt edificatoare. Resursele Digipedia pot fi accesate oriunde și oricând. Invitații vor putea fi prezenți prin aplicații de videoconferință, numeroase demonstrații, experimente, prezentări ale Asociației Măgurele Science Park pot fi realizate și online. Recomandăm utilizarea frecventă a unor aplicații de tip colaborativ: Microsoft Whiteboard, Jamboard, Miro, Wordwall etc.

Procesul evaluării va fi preponderent formativ, bazat pe un feed-back permanent oferit elevilor. Este esențial să evaluăm componenta atitudinală (respect față de colegi, spiritul de muncă în echipă, implicare în realizarea sarcinilor etc). Pentru aceasta, se pot utiliza fișe de observație însoțite de grile de evaluare. Variante simplificate și adaptate pot fi utilizate pentru interevaluare și autoevaluare (eventual sub forma unor chestionare aplicate online). Din cadrul metodelor moderne recomandăm utilizarea celor interactive precum RAI. O altă posibilitate este realizarea unor prezentări simple, după o structură dată, adaptată nivelului de vârstă, care vor include mai ales elemente grafice precum fotografii, diagrame, hărți etc. Se pretează foarte bine activitățile în echipă (eventual cu utilizarea unor aplicații dedicate colaborative precum Google Slides), dar pentru a păstra caracterul formativ, prezentările trebuie asociate cu teme precise, nu foarte largi. Structura prezentării poate fi transformată într-o grilă de evaluare, fapt ce facilitează pe deplin interevaluarea și autoevaluarea. Este un mod de evaluare care se poate aplica și online și prin care se poate măsura gradul de realizare pentru oricare dintre competențele specifice, dar cu precădere a celor ce implică gestionarea informației științifice.

Responsabilizarea elevilor în raport cu propria activitate se poate realiza și prin metoda 3-2-1, o altă abordare a autoevaluării, potrivită pentru a măsura eficiența unor demonstrații, experimente, aplicații practice, mai ales

când ne dorim măsurarea gradului de realizare a unor competențe ce implică abilități de corelare, de sesizare a relațiilor cauză- efect, de realizare a unui demers argumentativ simplu. Aceleași competențe pot fi măsurate și cu ajutorul metodei hărților conceptuale.

Online se pot utiliza aplicații precum Quizziz, Kahoot cunoscute pentru modalitatea captivantă de prezentare a itemilor.

Evaluarea sumativă se poate realiza prin metoda proiectului. Această metodă se va asocia cu munca în echipă, unde este important să distribuim sarcini, respectând principiul instruirii diferențiate. Proiectele pot fi bune instrumente pentru a măsura competențele care țin de identificarea de soluții și de rezolvarea de probleme. Proiectele vor fi ancorate în realitățile cotidiene și se vor adresa și orizontului local. Luând în considerare nivelul de vârstă, profesorul va oferi elevilor o structură cât mai simplă, cât mai clară, ușor cuantificabilă în perspectiva evaluării. O oglindă a activității elevului este portofoliul. Poate fi realizat fizic, dar recomandăm utilizarea aplicației Padlet.

Iată câteva repere privind o posibilă desfășurare a unei activități de învățare:

- competențe specifice vizate:

- 2.1.** Identificarea factorilor care determină apariția și evoluția unor procese și fenomene naturale și economico-sociale

- 3.3.** Formularea de soluții la probleme din realitatea înconjurătoare, utilizând elemente din domeniul științelor

- vom aborda conținutul Masele plastice - o mare problemă pentru mediu înconjurător, din cadrul domeniului de conținut De vorbă cu planeta;

- se vor stabili clar acele cunoștințe, abilități și atitudini (pentru fiecare competență specifică) care vor fi formate sau dezvoltate prin această activitate de învățare, ținând cont de particularitățile grupului de elevi și ale mediului de învățare; acestea vor fi anunțate clasei, utilizând un limbaj ușor de înțeles pentru elevi;

- pentru captarea atenției și lansarea activității se vor utiliza secvențe dintr-o emisiune DIGIPEDIA disponibilă pe platforma www.oradestiut.ro;

- pe măsură ce secvențele se derulează, se lansează (frontal), timp de aproximativ 7 minute, o conversație euristică, profesorul dirijând atenția către problematica maselor plastice și a poluării cu mase plastice; pentru stabilirea bazelor științifice ale poluării cu mase plastice, a impactului asupra mediului, a identificării unor soluții se aplică metoda buzz groups;

- se creează grupuri de 3-4 elevi (în funcție de sarcini, putem include elevi cu diferite tipuri de inteligență predominantă; dincolo de sarcina generală, se pot aloca roluri precum: elevul care scrie rezultatul lucrului în grup, elevul care gestionează timpul de lucru, elevul care va prezenta, specialistul TIC etc.); pentru fiecare grup se pot distribui sarcini precum: 1. Ce sunt masele plastice (când au fost inventate, aspecte simple legate de compoziția chimică, materii prime utilizate, cum se fabrică, avantaje/dezavantaje ale utilizării)? 2. La ce folosim masele plastice (care sunt cele mai frecvente obiecte din plastic utilizate în diferite domenii, dar mai ales în viața de zi cu zi)? 3. Ce înseamnă poluarea cu mase plastice (cum pătrunde plasticul în mediul înconjurător, ce efecte negative are, unde se află cele mai poluate regiuni cu plastic - scurtă analiză a unor hărți dedicate)? 4. Care sunt soluțiile pentru diminuarea poluării cu plastic (soluții la scară globală și națională, soluții la nivel de comunitate, cum putem contribui fiecare la diminuarea poluării cu plastic)?

- fiecare grupă lucrează aproximativ opt minute (utilizând calculatoare sau alte dispozitive, conexiune la Internet pentru a identifica informația relevantă) și își prezintă concluziile în două minute;

- este esențial ca profesorul să treacă pe la fiecare grupă pentru a modera activitatea acestora și pentru a completa o fișă de observație a activității elevilor însoțită de o grilă de evaluare;

- profesorul trebuie să orienteze munca elevilor către selectarea informației relevante și analiza acesteia, nu către obținerea unei cantități mari de informație, fără nicio valență formativă; va dirija elevii către identificarea și analiza unor reprezentări grafice (fotografii, schițe, diagrame, hărți precum cele care ilustrează gradul de poluare cu plastic);

- pentru eficientizare (resursele de timp sunt limitate), se pot distribui fișe de lucru, alte surse de informare precum reviste științifice, enciclopedii etc.; luând în considerare nivelul de vârstă, profesorul va nota ideile de bază pe tablă; se realizează o dezbatere frontală care va urmări emiterea de soluții aplicabile în viața de zi cu zi pentru diminuarea poluării cu plastic; ideal este ca identificarea soluțiilor să fie subiectul unei alte activități, în ora următoare, ce se poate baza pe metode precum brainstorming, brainwriting; eventual se pot utiliza tehnici precum ciorchinele sau hărțile conceptuale pentru că este important să avem și produse educaționale grafice, care facilitează nu numai dezvoltarea competențelor ci și evaluarea.

O asemenea activitate poate fi realizată și online, având ca suport o aplicație de tip videoconferință cu posibilitatea de a se lucra în grupuri. Se va utiliza și o aplicație de tip colaborativ pentru a permite tuturor elevilor să lucreze pe același suport, dar și vizibilitatea, salvarea, prezentarea și distribuirea rezultatelor muncii.

Atenție! Indiferent de modul de abordare (fizic sau online), o asemenea activitate nu va avea succes dacă elevii nu sunt deja obișnuiți cu un asemenea mod de lucru. Atitudini pozitive și abilități precum munca în echipă, implicare în rezolvare de sarcini, identificarea, selectarea și prezentarea informației relevante, se formează și dezvoltă greu, cu perseverență. Sunt unele dintre dezideratele cele mai importante ale acestor programe.

Caracterul integrat/interdisciplinar al acestei activități este evident. Elevii abordează aspecte simple ce țin de chimia maselor plastice, noțiuni elementare de fizică (modul de distribuire a particulelor de plastic în mediu), noțiuni de geografie (analiza hărților ce reprezintă distribuția geografică și intensitatea poluării cu plastic), noțiuni de biologie și ecologie (impactul asupra viețuitoarelor).

Întregul demers didactic pornește de la caracterul de bază al acestei programe: dorința de a dezvolta competențe prin activități și conținuturi captivante, cu centrare pe dezvoltare de atitudini, ca bază a formării motivației interioare și a obținerii succesului școlar.

Referințe bibliografice

1. Ardelean Aurel, Mândruț Octavian (2012), Didactica formării competențelor, "Vasile Goldiș" University Press, Arad;
2. Ciolan Lucian (2008), Învățarea integrată - Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar, Ed. Polirom, București;
3. Popovici Borzea Anca (2017), Integrarea curriculară și dezvoltarea capacităților cognitive, Collegium, Științele Educației, Ed. Polirom;
4. ***Anexa nr. 2 la [Ordinul ministrului educației naționale nr. 3393/2017](#) privind aprobarea programelor școlare pentru învățământul gimnazial
5. ***Institutul de Științe ale Educației, Descriptivul competențelor-cheie europene, traducere și adaptare după Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului privind competențele-cheie pentru învățarea pe parcursul întregii vieți (2006/962/EC1)
6. ***[Legea învățământului preuniversitar nr. 198/2023](#) https://edu.ro/sites/default/files/_fi%C8%99iere/Minister/2023/Legi_educatie_Romani_a_educata/legi_monitor/Legea_învățământului_preuniversitar_nr_198.pdf
7. ***[Ordinul ministrului educației nr. 3238/2021](#) pentru aprobarea [Metodologiei](#) privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii
8. ***[Anexa la Ordinul ministrului educației nr. 3239/2021](#) privind aprobarea [documentului de politici educaționale](#) Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadru de referință al Curriculumului național
9. ***Raportul privind Educația pentru mediu și climă al Administrației Prezidențiale - <https://www.presidency.ro/ro/presa/clima-si-sustenabilitate/raportul-educatia-privind-schimbările-climatice-si-mediul-in-scoli-sustenabile>
10. ***GreenComp - The European sustainability competence framework - <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128040>
11. *** Council Recommendation on learning for environmental sustainability - COM(2022) 11 final - <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022DC0011>
12. *** Focus topics of the EEA-<https://education.ec.europa.eu/focus-topics>;
13. ***România Educată, Viziune și strategie - 2018 - 2030- <http://www.romaniaeducata.eu/wp-content/uploads/2019/01/Viziune-si-strategie-România-Educata.pdf>;
14. *** Ordinul ministrului educației privind aprobarea Profilului de formare al absolventului nr. 6371/2023

Grupul de lucru

Nume și prenume	Instituție de apartenență
Cristina PETRE-GHITAj	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Daniel ANGHEL	Colegiul Național Neagoe Basarab Oltenița
Adriana STOICA	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Teodora LAZAR	Școala Gimnazială Nr. 1, Ciorogârla, Ilfov
Iacob VOICHTONIU	Liceul Teoretic Alexandru Ioan Cuza, București
Cristina PIRVU	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație, consultant științific
Mihaela Florina ALEXANDRU	Ministerul Educației, consultant științific

Anexa I

la programa școlară pentru disciplina opțională Ora de știut
Ghid de utilizare a platformei de elearning oradestiut.ro

Instrucțiuni de conectare platforma Ora de știut

1. Accesați platforma Ora de știut la adresa <https://oradestiut.ro/>

2. Platforma oferă o prezentare programei de curs opțional, dar și a facilităților acestei aplicații educaționale. Cu toate acestea, pentru a avea acces la conținuturi ca profesor sau cursant este necesară înregistrarea pe platformă. Înregistrarea pe platformă se realizează prin apăsarea simbolului situat în partea dreaptă a ferestrei



3. În fereastra de mai jos procedați la secțiunea Register (partea dreaptă) și completați datele solicitate astfel:
- În secțiunea Email introduceți o adresă de e-mail la care aveți acces (va fi necesară pentru finalizarea înregistrării);
 - În caseta text Username veți introduce un nume de utilizator ales de Dvs (de preferat evitarea diacriticelor, de preferat să folosiți doar caractere latine);
 - În caseta Password introduceți o parolă cât mai puternică și rețineți parola;
 - În caseta Confirm Password introduceți parola încă o dată pentru confirmare;
 - În cazul în care sunteți instructor va trebui să bifați căsuța cu textul atașat "Vrei să fii instructor?" situată la baza secțiunii;

4. Autentificarea în cont se face accesând același simbol descris la pasul 2, însă de această dată vom proceda la secțiunea Login (partea stângă a ferestrei), unde vom introduce datele de autentificare comunicate la pasul 3. După conectare veți fi redirecționați către ecranul Acasă;
5. Navigați la secțiunea Cursuri.



Alegeți cursul dorit prin executarea unui click pe săgeata de la baza pictogramei;



În fereastra nou deschisă apăsați butonul "Începe" situat în secțiunea stângă a ferestrei cursului

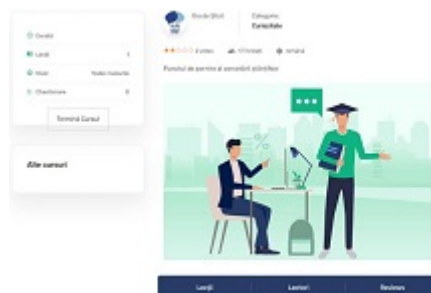
Se va deschide o nouă pagină în care veți regăsi detaliile cursului cum ar fi lecțiile disponibile din tema respectivă, emisiunile. Emisiunile pot fi descărcate în format HD pe dispozitivul Dvs prin apăsarea butonului "Descarcă video HD" situat la baza ferestrei videoclipului sau pot fi vizualizate direct din fereastra browser.

Rolul muzeelor în educație, extincțiile

Rolul muzeelor în educație, extincțiile
Speologia, istoria, Cercetare, Antică
Invitat: Luis Popa



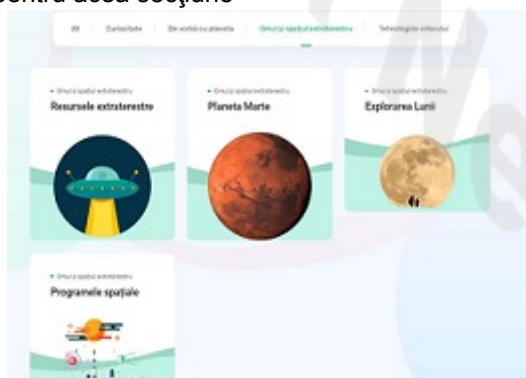
Tot în pagina cursului aveți posibilitatea, după vizualizarea lecțiilor, a emisiunilor și, după caz, completarea chestionarelor, să finalizați cursul prin apăsarea butonului "Termină cursul" (situat în partea stângă a paginii cursului)



Ca alternativă la pașii descriși mai sus, după conectare, din secțiunea Acasă, derulați în jos până la secțiunea Conținuturi.



Aici puteți selecta din bara indicată categoriile de interes și veți observa că în urma selecției veți obține o grupare a cursurilor disponibile pentru acea secțiune



Poziționați cursorul mouse-ului pe unul dintre cardurile afișate și în momentul în care pointer-ul mouse-ului se transformă din săgeata în simbolul unei mâini, se execută click și veți fi, de asemenea direcționați către pagina cursului.

Anexa II

la programa școlară pentru disciplina opțională Ora de știut.

Indexul unor emisiuni DIGIPEDIA corelate cu domenii și conținuturi* (accesând platforma <https://oradestiut.ro/>)

Domeniu de conținut	Continut	Detaliere subiecte/teme	Invitați (DIGI)
Curiozitatea - punctul de	Extincțiile- repere importante în evoluția vieții	Rolul muzeelor în educație, extincțiile	Luis Popa
	Speologia - o cheie către înțelegerea planetei. Contribuțiile marelui savant Emil Racoviță	Personalitatea lui Racoviță, „Delta Văcărești”, Institutul de Speologie, Antarctica	Helmut Ignat, Cristian Lascu

pornire al cercetării științifice	Misterul evoluției unor civilizații	Nazca, Civilizatia de pe Insula Paștelui, Misterul - punctul de pornire al cercetării științifice	Radu Pop
	Misterul evoluției unor civilizații	Fenomene aerospațiale neidentificate, extraterestrii	Dan Farcaș
De vorbă cu planeta	Gravitația - motor al evoluției Universului	Gravitație, telescoape gravitaționale, observarea spațiului/noul telescop spațial, materie întunecată, turism spațial/cosmic	Cristian Presură
	Miracolul fotosintezei	Florile, anatomie, mecanisme de adaptare, selecțiile artificiale ale plantelor, aclimatizarea plantelor	Paulina Anastasiu, Petronela Comănescu
	Miracolul fotosintezei	Fotosinteza, tehnologii agricole, bioinginerie, apariția vieții, adaptarea, importanța plantelor	Paulina Anastasiu
	Provocările mediului înconjurător în contextul „greening development”	Gradina botanică, „Delta” Văcărești, agricultura urbană, plante medicinale	Paulina Anastasiu
	Provocările mediului înconjurător	Migrația păsărilor, conservarea speciilor, programe educaționale și responsabilitate instituțională	Sebastian Bugariu, Ciprian Fântână
	Provocările mediului înconjurător	Evoluții climatice contrastante, România grădina Maicii Domnului - ecologie, Carpații, Dunărea, Marea Neagră- bogății naturale, Antropocenul- omul ca forță geologică, Legea numerelor mari aplicată la populația Pământului, Transhumanism, Biosfera, Pământul ca ființă - teoria Gaia, continentul deșeurilor, ipoteza topirii calotei glaciare, Agnoseologie/ Colapsologia, politica și ecologia	Mircea Dutu
	Provocările mediului înconjurător	Dezvoltarea sustenabilă în megalopolis-uri, viitorul combustibililor, impactul economiei asupra mediului și soluții de reducere a poluării. Refugiații climatici	Mihai Toader Pasti, Oraan Mărculescu
	Provocările mediului înconjurător	Selecția naturală a speciilor, mecanisme naturale de reglare a densității populațiilor	Oana Popa, Costică Adam
	Criza COVID - o analiză științifică	Criza COVID - o abordare biologică, rolul biologiei ca știință, rolul muzeelor, aplicația practică în învățare, prezentarea Muzeului Antipa	Luis Popa
	Criza COVID - o analiză științifică	Celule stem, celule, comunicare între celule, câmp cuantic, genetica celulară, alimentația și riscul de îmbolnăvire (epigenetica), codul genetic, pandemie COVID și vaccinare, (cartea Pianistul epigenetic)	Adrian Restian
Tendințe în economia mondială	Poluarea cu mase plastice - o mare problemă pentru mediul înconjurător	Mase plastice, poluarea cu mase plastice, Educația ecologică, reciclarea maselor plastice	Alexandra Drăguț, Oraan Mărculescu
	Gestionarea resurselor de apă	Apele termale din București, utilizarea lor și a tehnologiei în aclimatizarea plantelor și crearea zonelor de divertisment	Bogdan Corbeanu, Daniel Artimon
Omul și spațiul extraterestru	Resursele de hrană ale omenirii. Agricultura viitorului	Tehnologii agricole, bioinginerie, apariția vieții, adaptarea, importanța plantelor	Paulina Anastasiu
	Programele spațiale - marea provocare a civilizației umane, Explorarea Lunii	Jupiter, sonda spațială New Horizons, asteroizi, comete, Neptun, galaxii, Luna, punct Lagrange, carte Ghidul micului astronom prin Univers	Adrian Sonka
	Programele spațiale - marea provocare a civilizației umane	Eclipsele - episodul 1	Cătălin Beldea, Valentin Grigore
	Programele spațiale - marea provocare a civilizației umane	Eclipsele - episodul 2	Cătălin Beldea, Valentin Grigore
	Programele spațiale - marea provocare a civilizației umane	Eclipsele - episodul 3	Cătălin Beldea
	Programele spațiale - marea provocare a civilizației umane /Explorarea Lunii	Explorarea Lunii, programe spațiale	Dumitru Prunariu, Bogdan Ivănescu
	Programele spațiale - marea provocare a civilizației umane	Apa de pe satelitul Europa, posibilă sursă de viață extraterestră. Sonda spațială Rosetta. Proiecte de colonizare selenară	Cătălin Beldea, Claudiu Tănăselia

Omul și spațiul extraterestru	Programele spațiale - marea provocare a civilizației umane	Telescoape, Explorarea spațiului cosmic, colonizarea Lunii	Marius Piso
	Planeta Marte - trecut și viitor Planeta Marte - de la explorare, la colonizare și terraformare	Planeta Marte - de la explorare, la colonizare și terraformare. Roboții și inteligența artificială. Colonizarea planetei Marte, noi tendințe în cercetare, interacțiunea om-boți, drepturile roboților, Bitcoin - un program care nu poate fi oprit	Ionuț Budisteanu
	Explorarea Lunii - trecut și viitor	Tehnologii utilizate în planificarea zborurilor, Luna - principalul corp cosmic planificat pentru zboruri automate, misiuni spațiale	Dumitru Prunariu, Bogdan Ivanescu
	Planeta Marte - trecut și viitor	Experimentarea pe pământ a vieții pe Marte	Andreea Paul
	Resurse extraterestre	Resurse extraterestre, exploatarea planetare / asteroizi	Dumitru Prunariu, Bogdan Ivanescu
	Roboții și inteligența artificială	SMARTLAB-UL din școala Bucov, Rolul SMARTLAB-ului în procesul pedagogic	Andreea Paul, Alina Trupoiu
	Roboții și inteligența artificială/Meseriile viitorului	gapminder.org, SMART - lab Bucov, ghidul meseriilor viitorului, inteligența artificială și omul, experimentarea pe Pământ a vieții pe Marte	Andreea Paul
	Roboții și inteligența artificială	Obținerea performanței, antrenamentul sportiv și adaptarea organismului la efort, microbiomul 98%, postura bipedă, ritmul biochimiei celulare, evoluția inteligenței artificiale în paralel cu evoluția omului, realitatea virtuală, antrenamentul astronautilor,	Radu Dop, Pierre De Hillerin
	Roboții și inteligența artificială	Neuronul biologic/neuronul inteligenței artificiale, integrarea în mediul de viață, sisteme informaționale, mecanismul de apărare imunologică, calculatorul cuantic, Terra ca organism	Leon Zegrean
	Roboții și inteligența artificială	Calculatorul în lumea medicală, informația, materia și energia, 70% apă și 90% informație, medicina cuantică, efectul Comoroșan, epigenetica (suntem rezultatul mediului de viață), inteligența emoțională, spectrografia atomică, entropia, creația divină, adaptarea la mediul de viață, reverstranscriptaza, reversibilitatea transcrierii genetice,	Adrian Restian
	Roboții și inteligența artificială	Noi abordări în robotică	Adrian Curaj
	Roboții și inteligența artificială, Repere în cercetarea științifică românească	Viziunea lui Spiru Haret asupra educației, Primul calculator în România, Moșil, Hulubei, istoria ciberneticii în România, programe antivirus românești, armonizarea nomenclatorului de meserii IT, roboți industriali, fabrici robotizate, era digitală, biologia sintetică	Varujan Pambuccian
	Roboții și inteligența artificială, Repere în cercetarea științifică românească. Platforma Măgurele	Exploratori și aplicanți în fizică, domeniile fizicii, inteligența artificială, Măgurele e- oraș al științei, acceleratori de particule, materia întunecată, democratizarea cercetării științifice, supersimetria.	Călin Alexa
	Repere în cercetarea științifică românească. Platforma Măgurele	Implementarea proiectului ELI-NP (Laser-ul de la Măgurele). Experimente realizabile în cadrul proiectului. Beneficiile proiectului.	Nicolae Victor Zamfir
	Repere în cercetarea științifică românească. Platforma Măgurele	Laserul de la Măgurele, pompe de caldura	Adrian Curaj
	Repere în cercetarea științifică românească. Platforma Măgurele	CV de cercetător	Ionuț Budisteanu
	Meseriile viitorului	Fenomenul „Star Trek” și adevărul științific din spatele tehnologiilor evocate în serial. Science-fiction-ul - sursa de inspirație pentru tehnologiile viitorului	Marc Ulrieru, Andrada Fiscutean
	Meseriile viitorului	Turismul și călătoriile în era digitală și cea a inteligenței artificiale	Bogdan Ivănescu, Alexandru Coșbuc-Ionescu, Răzvan Pascu
	Meseriile viitorului	Selecția naturală a speciilor, mecanisme naturale de reglare a densității populațiilor	Mihaela Doni
	Meseriile viitorului	Elementele chimice, Tabelul lui Mendeleev, Istoria și evoluția ICCHIM	Mihaela Doni
Meseriile viitorului	Locul chimiei, nanomateriale, implanturi, compozite, pila Karpen	Dănuț-Ionel Văireanu	

Notă! Acest index reprezintă o ofertă de resurse (în continuă dezvoltare) gratuită, pusă la dispoziție de compania DIGI. Aceste exemple vor fi completate cu alte resurse sau materiale didactice, în funcție de contextul educațional. De asemenea, pe platforma www.oradestiut.ro se vor încărca ritmic și alte emisiuni, respectiv resurse didactice utile cadrelor didactice și elevilor.

Anexa nr. 4

MINISTERUL EDUCAȚIEI
Programa școlară pentru disciplina opțională
Design Thinking - Eu fac schimbarea!,
învățământ primar,
clasa a III-a/clasa a IV-a
2024

Programa școlară pentru disciplina opțională Design Thinking – Eu fac schimbarea!, învățământ primar, clasa a III-a/clasa a IV-a

Notă de prezentare

Programa disciplinei opționale Design Thinking - Eu fac schimbarea! a fost elaborată de Asociația All Grow, în colaborare cu un grup de profesori inovatori, care și-au asumat pilotarea acestui proiect. Programa de față a fost dezvoltată pe baza unei experiențe de peste șase ani de lucru cu metoda Design Thinking, în cadrul proiectului Change Architects. Reprezintă o ofertă curriculară de opțional integrat pentru învățământul primar, proiectat pentru un buget de timp de o oră pe săptămână ce poate fi studiat în clasele a III-a/a IV-a, pe durata unui an școlar, deoarece este o metodă inovatoare, centrată pe elev. Această programă este structurată în cinci pași, care corespund celor cinci etape ale procesului de Design Thinking și care se finalizează sub forma unui proiect de inovare socială. Fiecare etapă (Empatizează, Imaginează, Acționează, Reflectează și Comunică) contribuie din aproape în aproape la realizarea proiectului, prin învățare colaborativă și experiențială.

Disciplina școlară opțională Design Thinking - Eu fac schimbarea! are un caracter interdisciplinar și transdisciplinar, ce integrează mai multe discipline din arii curriculare diferite, în special din aria Om și societate, dar și din ariile curriculare Limbă și comunicare, Matematică și științe ale naturii, Arte, Tehnologii și Educație fizică, sport și sănătate, cu scopul de a contribui la dezvoltarea competențelor. În prezent, capacitatea de a rezolva probleme și de a genera idei inovatoare este absolut necesară pentru dezvoltarea copiilor, dar și a comunităților în care aceștia trăiesc. Așa cum a menționat OECD în Viitorul educației 2030 și după (Future of education 2030 and beyond), tendința globală este de a avea un proces educațional centrat pe elev și pe dezvoltarea competențelor cheie prin construirea unui curriculum nonlinear și dinamic ce recunoaște că fiecare elev este diferit. Astfel, rolul elevului nu mai este acela de participant pasiv la procesul de învățare, ci de participant activ la acest proces, împreună cu cadrele didactice și cu comunitatea din care face parte.

În ultimii ani, metoda Design Thinking (DT) a devenit din ce în ce mai populară în educație ca instrument practic, profesional și logic în rezolvarea creativă a problemelor ce contribuie la dezvoltarea competențelor cheie. Metoda Design Thinking este colaborativă, experimentală și nonlineară/ ciclică, implicând lucrul în echipă și reflecția, având ca marcă importantă procesul de lucru în sine, și nu doar obținerea unei soluții, a unui rezultat. Metoda a fost popularizată de Universitatea Stanford (d.school, 2010), care a oferit și o definiție a Design Thinking ca un proces nonlinear și repetitiv ce are 5 pași: Empatizare, Definiere, Ideatie, Prototipare și Testare. Aceasta permite elevilor să-și imagineze soluții pentru o problemă reală, având în vedere argumentele aduse de multiple teorii educaționale conform cărora modelul tradițional, bazat doar pe cunoștințe, nu mai funcționează și ar trebui extins încât să cuprindă elemente ce contribuie la dezvoltarea personalității (de exemplu, metacogniția și învățarea prin proiecte). S-a demonstrat că metodele bazate pe învățarea prin experiențe proprii sunt mai eficiente în a ajuta oamenii să rețină informații (aproximativ 70% din învățare are loc ca urmare a experiențelor proprii). Pe de altă parte, educația pentru inovare socială este un concept relativ nou, care se leagă de antreprenoriatul social, inovarea socială și schimbare (Rivers, 2015).

În acest context, disciplina opțională Design Thinking - Eu fac schimbarea! ia în considerare integrarea unei perspective sistemice, pentru promovarea învățării pe tot parcursul vieții, precum și contribuția la dezvoltarea competențelor cheie, în contextul unei dezvoltări durabile ce promovează antreprenoriatul social și incluziunea. Cadrele didactice se familiarizează cu noi conținuturi, utilizând strategii moderne, atractive ce facilitează utilizarea metodelor de lucru de la clasă, în scopul dezvoltării competențelor cheie ale elevilor.

Programa disciplinei opționale Design Thinking - Eu fac schimbarea! folosește metoda cu același nume și este aliniată cu prioritățile naționale și europene, mai exact cu obiectivul "Educație de calitate" din agenda Comisiei Europene 2030 și cea a Viziunii Europene 2025, pentru a construi o Zonă Europeană de Educație, unde diferite entități contribuie la modernizarea și dezvoltarea curriculumului.

Elementul de noutate adus este introducerea unei metode noi de lucru cu elevii ce contribuie la dezvoltarea comunității la nivel local, dar și global, prin dezvoltarea de inovații sociale. În cadrul activităților, elevii își dezvoltă competențe și abilități critice. Menționăm: rezolvarea problemelor, empatie, colaborare, comunicare, gândire critică, gândire creativă, gândire reflexivă și, poate, cel mai important, încrederea în propria capacitate de a realiza schimbare (autoeficacitate). Programa pentru curriculum la decizia elevului din oferta școlii Design Thinking - Eu fac schimbarea! vine ca ofertă pentru elevii din ciclul primar, iar activitățile propuse sunt flexibile și țin cont de diferențele de dezvoltare ale elevilor.

Un alt element atractiv este finalizarea activităților cu un proiect care poate fi inclus în portofoliul elevilor și al cadrului didactic. Elementul de cocreare și implicarea activă a comunității locale (a autorităților, a părinților și a unor organizații/ asociații) în procesul educațional sunt importante în dezvoltarea elevilor și sunt promovate prin aplicarea acestei programe. Astfel, se realizează o apropiere a școlii de comunitate și o rezolvare a problemelor comunitare în mod colaborativ și transparent, dar și o reinventare a rolului școlii în comunitate, ca nucleu de inovare. Tot acest ecosistem produce modificări profunde la nivelul competențelor elevilor și poate conduce la schimbări sustenabile în comunitatea locală. Astfel, prin realizarea proiectelor în cadrul acestei discipline opționale, elevii vor identifica soluții concrete, contribuind la atingerea Obiectivelor de dezvoltare durabilă identificate de Organizația Națiunilor Unite.

Programa este structurată în 5 etape de învățare (Empatizează, Imaginează, Acționează, Reflectează și Comunică) și urmează pașii procesului de Design Thinking și noua structură a anului școlar (o etapă - un interval de învățare). În dezvoltarea curriculumului, am luat în considerare principiile de politici în domeniul curriculumului, conform [OMEd nr. 3239/2021](#), și anume: Principiul centrării pe elev, Principiul corelării cu particularitățile de vârstă ale elevilor, Principiul relevanței și al racordării la social, Principiul egalității de șanse și al promovării unei educații incluzive de calitate și Principiul coerenței.

Structura prezentei programe școlare pentru curriculum la decizia elevului din oferta școlii respectă structura formală a programelor școlare de la ciclul primar pentru disciplinele de trunchi comun, aflate în vigoare.

Programa include următoarele elemente:

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

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini formate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse. Competențele generale ale disciplinei opționale Design Thinking - Eu fac schimbarea! vizează achizițiile de cunoștințe și de comportamente ale elevului din ciclul primar. Acestea au fost construite pe baza competențelor ariei curriculare Om și societate de la ciclul primar. Pe lângă aceste domenii, programa transdisciplinară ajută la dezvoltarea competențelor de la alte discipline din trunchiul comun, precum arte vizuale și abilități practice, limba și literatura română, științe ale naturii, joc și mișcare, educație fizică.

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

Conținuturile învățării sunt structurate în mod progresiv pe baza celor 5 pași ai metodei Design Thinking și reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor. La finalul aplicării celor 5 pași, elevii vor avea un proiect ce contribuie la rezolvarea unei probleme importante pentru ei. Acest proiect a fost testat/implementat, iar învățarea s-a produs prin aplicarea în practică a conceptelor învățate la clasă în cadrul acestei discipline și a celor conexe.

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

Bibliografia include o listă de lucrări relevante pentru domeniul de studiu respectiv, care sprijină cadrul didactic în aplicarea programei școlare.

Competențe generale

1. Explorarea unor fenomene de mediu și sociale din viața cotidiană ce reprezintă o problemă pentru ei, utilizând metoda design thinking
2. Exersarea unor deprinderi de comportament moral și civic în contextul inovării sociale
3. Dezvoltarea colaborării și construirea de legături puternice cu colegii, cadrele didactice, părinții și membrii comunității, în contextul rezolvării unor probleme sociale sau de mediu, identificate în diferite contexte

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Explorarea unor fenomene de mediu și sociale din viața cotidiană ce reprezintă o problemă pentru ei, utilizând metoda design thinking

Clasa a III-a
1.1. Observarea unor fenomene din realitatea socială imediată: școală, familie
— efectuarea unor activități de observare tematică în școală, cu scopul de a identifica aspecte pozitive sau negative ale fenomenelor din mediul apropiat;
— descoperirea unor nevoi personale sau ale grupului pentru definirea conceptului de problemă;
— vizionarea unor filme documentare despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (referințe bibliografice);
— participarea la discuții, în perechi, pentru gruparea fenomenelor observate pe baza unor anumite criterii, cum ar fi social sau de mediu.
1.2. Identificarea soluțiilor adecvate rezolvării problemelor observate
— alegerea unei probleme identificate pe care vor să o soluționeze;
— participarea la discuții pentru a descoperi care este cauza problemei;
— generarea de idei folosind artefacte (desene, machete, LEGO, plastilină etc.);
— selectarea ideii pe care doresc să o implementeze pe baza resurselor disponibile.

2. Exersarea unor deprinderi de comportament moral și civic în contextul inovării sociale

Clasa a III-a
2.1. Identificarea problemelor comunității apropiate
— acceptarea tuturor opiniilor în vederea identificării problemei ce urmează a fi soluționată;
— realizarea, sub îndrumare, a unor experimente/ machete/ proiecte simple care să pună în evidență cum pot elevii soluționa situația identificată;
— formularea de întrebări și de sugestii pe baza prezentării realizate de colegii lor.
2.2. Aplicarea soluțiilor identificate prin realizarea unui plan de acțiune ce creează valoare socială (resurse, activități, responsabil, timp)
— participarea la discuții în grup legate de diferitele roluri pe care le pot avea în comunitatea apropiată;
— construirea unei viziuni comune a proiectului contribuind la o lume mai bună prin acțiuni colective;
— realizarea unei liste cu oportunități de schimbare din comunitatea apropiată pe baza observațiilor realizate;
— identificarea resurselor necesare pentru realizarea proiectului;
— realizarea proiectului prin aplicarea soluțiilor identificate.

3. Dezvoltarea colaborării și construirea de legături puternice cu colegii, cadrele didactice, părinții și membrii comunității în contextul rezolvării unor probleme sociale sau de mediu

Clasa a III-a
3.1. Realizarea unor sarcini de lucru simple în contexte variate de colaborare și relaționare cu grupul de învățare
— comunicarea cu colegii pentru a găsi eventuale probleme în mediul apropiat;
— cooperarea în grupuri mici pentru a găsi soluții problemelor descoperite;
— descrierea elementară a unor activități/ jocuri cunoscute
— participarea la jocuri distractive și educative.
3.2. Participarea la acțiuni simple alături de membrii comunității în realizarea unui proiect
— implicarea la nivel de clasă pentru abordarea unei probleme din mediul înconjurător;
— colaborarea cu membrii comunității (părinți, alți colegi, autorități, cadre didactice etc.) în activități simple, pentru a susține rezolvarea problemei identificate;
— prezentarea acțiunilor realizate în diferite contexte de învățare, cultivând creativitatea (desene, filmulețe, povești etc.), pentru a inspira la acțiune civică și pentru implicarea comunității.

1. Explorarea unor fenomene de mediu și sociale din viața cotidiană ce reprezintă o problema pentru ei, utilizând metoda design thinking

Clasa a IV-a
1.1. Explorarea caracteristicilor fenomenelor din realitatea socială
— vizionarea unor materiale inspiraționale cu exemple de copii care acționează pentru rezolvarea unor probleme importante identificate în natură, în școală, în comunitate sau în viața cotidiană;
— participarea la discuții, în grupe sau în perechi având ca bază materialele vizionate;
— realizarea unor interviuri pentru a descoperi cum se manifestă caracteristicile fenomenelor sociale sau de mediu identificate;
— elaborarea în echipe a unor desene/ machete ale fenomenelor sociale observate pe baza caracteristicilor acestora.
1.2. Încadrarea problemelor observate într-unul sau în mai multe dintre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)
— observarea atentă a mediului școlar/ local, pentru a identifica zone ce necesită îmbunătățiri (Plimbarea empatică);
— ilustrarea prin desen sau machetă 3D a hărții spațiului unde vor fi reprezentate zonele verzi (care funcționează bine), galbene (încă funcționează) și roșii (zone cu probleme).
1.3. Generarea de soluții pentru problemele identificate în realitatea înconjurătoare
— alegerea prin vot a unei probleme pe care doresc să o abordeze;
— identificarea cauzelor problemei folosind: tehnica celor 5 De Ce?, diagrama de tip copac;
— selectarea unei cauze pe care vor să o abordeze (de exemplu, problema: lipsa curățeniei de pe străzi; cauze: lipsa coșurilor de gunoi, dezinteresul comunității, lipsa de informații etc.);

— generarea de idei pe baza discuțiilor de grup;

— alegerea soluției folosind criteriile prestabilite (efort necesar pentru a implementa ideea, impactul generat).

2. Exersarea unor deprinderi de comportament moral și civic în contextul inovării sociale

Clasa a IV-a

2.1. Identificarea unor soluții pentru mediul înconjurător și societate

- prioritizarea cauzei pe care elevii vor să o abordeze, pe baza negocierii;
- realizarea unui arbore de problemă, pentru a ilustra cauzele care generează problema aleasă/stabilită;
- generarea unui set de întrebări pertinente, pentru a înțelege cauzele problemei identificate și stabilite prin negociere (de exemplu: Din ce cauză au loc violențe între elevi?, Cum pot alege/ avea un loc de muncă potrivit?, De ce sunt izolați unii copii?, Unde se duc deșeurile periculoase? etc.).

2.2. Transformarea ideilor în acțiuni prin realizarea unui plan de lucru care va genera valoare socială (resurse, activități, responsabil, timp)

- participarea la activități de reflecție pentru îmbunătățirea continuă a proiectelor create; — identificarea și utilizarea resurselor disponibile, inclusiv a tehnologiei, pentru a crea valoare socială;
- luarea de măsuri pentru a sprijini persoanele afectate de problemă, folosind brainstormingul și gândirea critică, pentru a construi un proiect de inovare socială;
- construirea unei viziuni comune a proiectului, ce contribuie la o lume mai bună prin acțiune colectivă pornind de la întrebarea Care ar fi situația ideală?;
- punerea ideilor în practică, prin realizarea unui plan de acțiune ce creează valoare socială (resurse, activități, responsabil, timp).

3. Dezvoltarea colaborării și construirea de legături puternice cu colegii, cadrele didactice, părinții și membrii comunității în contextul rezolvării unor probleme sociale sau de mediu

Clasa a IV-a

3.1. Aplicarea unor tehnici simple care sprijină cooperarea și construirea relațiilor între membrii grupului

- vizionarea unor materiale inspiraționale cu exemple de copii care acționează pentru rezolvarea unor probleme importante identificate în natură, în școală, în comunitate sau în viața cotidiană;
- participarea la discuții în grupe sau în perechi, având ca bază materialele vizionate;
- realizarea unor interviuri pentru a descoperi cum se manifestă caracteristicile fenomenelor sociale sau de mediu identificate;
- elaborarea în echipe a unor desene/machete ale fenomenelor sociale observate pe baza caracteristicilor acestora.

3.2. Inițierea de acțiuni colective cu membrii comunității pentru realizarea unui proiect de inovare socială

- implicarea la nivel de comunitate pentru a soluționa o problemă din mediul înconjurător, din societate sau din școală;
- colaborarea cu membrii comunității (colegi, părinți, autorități, cadre didactice etc.) în activități participative pentru a rezolva problema identificată;
- prezentarea proiectelor realizate în diferite contexte de învățare (serbare, prezentare), inspirând la acțiune civică și la implicare comunitară;
- comunicarea/sustenabilitatea rezultatelor prin diverse căi de comunicare și cu audiență ridicată (bloguri, reviste, site-uri, YouTube).

Conținuturi

■ Clasa a III-a

Domenii de conținut	Conținuturi
Metoda Design Thinking	- Prezentarea competențelor-cheie stabilite la nivel european - Pașii metodei Design Thinking: <ul style="list-style-type: none">• Empatizează• Imaginează• Acționează• Reflectează• Comunică.
Dezvoltare durabilă	- Noțiunea de nevoi ale comunității apropiate: mediul școlar, familie; - Identificarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; - Utilizarea responsabilă a resurselor: reutilizare creativă.
Inovare socială	- Comunitatea apropiată: școala și familia; - Nevoile comunității apropiate: nevoile elevilor, ale familiei; - Oportunitățile de schimbare: idei de proiecte care vin în întâmpinarea nevoilor identificate.
Acțiune colectivă	- Planificarea colaborativă: planificarea unei petreceri; - Planul de acțiune colectivă: asumarea rolurilor în proiect; - Prezentarea proiectului realizat; - Reflecții asupra proiectului: Ce am putea face mai bine?.
Cetățenie activă	- Rolul în grupul clasei/ familial; - Imaginarea de soluții la nivelul familiei și al clasei; - Organizarea și punerea în act a soluțiilor; - Luarea deciziilor în mod democratic.

■ Clasa a IV-a

Domenii de conținut	Conținuturi
Metoda Design Thinking	- Competențe în context actual - Pașii metodei Design Thinking: <ul style="list-style-type: none">• Empatizează• Imaginează• Acționează• Reflectează• Comunică
	- Noțiunea de nevoi ale comunității;

Dezvoltare durabilă	- Analiza Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; - Importanța Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; - Utilizarea responsabilă a resurselor: apă; aer; ecosisteme perturbate/distruse.
Inovare socială	- Viziunea pentru o lume mai bună; - Comunitatea socială: localitatea; - Nevoile comunității; - Problemele comunității; - Oportunitățile de schimbare.
Acțiune colectivă	- Planificarea colaborativă: proiect de grup; - Planul de acțiune colectivă - distribuirea sarcinilor - Implementarea proiectului în comunitatea socială - Prezentarea proiectului; - Reflecțiile asupra proiectului: Cum am putea extinde proiectul?
Cetățenie activă	- Rolul în comunitatea socială a elevului; - Imaginarea de soluții la nivelul școlii/ comunității; - Organizarea și punerea în act a soluțiilor; - Luarea deciziilor în mod democratic; - Participarea activă în viața comunității.

Sugestii metodologice

Programa propusă este unitară și ușor de adaptat, aducând o perspectivă sistemică, în corelație cu mai multe discipline din arii curriculare diferite, promovând abordarea integrată și transdisciplinaritatea. Curriculumul propus este flexibil și oferă fiecărui elev posibilitatea de a-și valorifica potențialul. Elevii vor învăța din experiențe practice sub formă de proiect, pentru a face față provocărilor societății globale în continuă schimbare, în contextul dezvoltării durabile. Prin activitățile desfășurate, vor lucra în echipe, dar și împreună cu persoane-resursă din comunitate, pentru a contribui eficient la starea de bine generală. Pe baza experiențelor, elevii vor deveni încrezători în propriile forțe, capabili să comunice, să colaboreze, să planifice și să organizeze activități ce contribuie la dezvoltarea durabilă a societății.

Implementarea acestui curriculum urmărește în mod sistematic utilizarea unor documente curriculare relevante (de exemplu: planul de învățământ, programa opționalului, ghidul profesorului), dar și a experienței didactice, inclusiv formarea adecvată a profesorilor, cu efecte măsurabile asupra rezultatelor elevilor.

Activitățile propuse includ și elemente ludice, care contribuie la crearea unei stări de bine și la îmbunătățirea mediului de învățare. De exemplu, o lecție folosind metoda Design Thinking poate începe cu un joc care are legătură cu activitatea planificată (joc cu durata de 5-10 minute - posibil unul dintre cele descrise în secțiunea Recomandări - Resurse Educaționale). În dirijarea învățării se pot folosi metode interactive, individuale și de grup, inclusiv tradiționale, adaptate (de tip expunere potențată cu prezentări video, imagini, fotografii personale, după caz). Este etapa în care se introduc noțiunile noi/ elementele de noutate. Urmează activitatea practică în echipe, care include discuții, pe baza instrumentelor de lucru în grup. La final, este recomandat să se aloce 5-10 minute pentru reflecția individuală și de grup.

Programa de opțional Design Thinking - Eu fac schimbarea! este complexă și include diverse moduri de învățare cărora li se pot asocia diferite forme de evaluare. Dintre modurile de învățare, amintim: învățarea explicită (învățare de la un expert), îndrumarea (învățare cu un expert), discuțiile facilitate (împărtășirea de idei), experimentele (fabricare, explorare și investigații), colaborarea (învățare împreună cu ceilalți), independența (învățarea de unul singur), feedbackul și reflecția (învățarea despre învățare) și demonstrația (prezentarea celor învățate, către colegi).

Opționalul promovează învățarea prin proiecte în contexte reale de viață și este centrat pe dezvoltarea competențelor cheie, contribuind la conturarea profilului de formare al elevului. Principalele competențe dezvoltate sunt cele personale, sociale și de a învăța să înveți, competențele cetățenești și antreprenoriale.

Rolul cadrelor didactice este acela de facilitatori, care sprijină participanții în găsirea răspunsurilor la probleme de către ei înșiși, prin discuții, fără a da soluții sau a lua o anumită poziție. El oferă sugestii pentru a îmbunătăți dinamica grupului și eficiența sa. Cu alte cuvinte, rolul facilitatorului este acela de a ajuta grupul să-și îndeplinească obiectivele, iar membrii echipei să se înțeleagă între ei, precum și să ofere suportul și instrumentele necesare pentru a acționa. Un bun facilitator ascultă și încurajează elevii să ia deciziile potrivite și să conceapă un plan de acțiune, pe care să-l implementeze.

În acest sens, activitățile de reflecție realizate după fiecare lecție ajută la îmbunătățirea performanței, atât a cadrului didactic, cât și a elevilor.

De aici se desprind trei aspecte de care cadrele didactice este bine să țină cont în procesul de aplicare a programei de opțional Design Thinking - Eu fac schimbarea!:

1. Gestionarea discuțiilor și a proceselor de grup într-un mod incluziv, oferind fiecărui elev/ membru al grupului șansa de a avea o experiență pozitivă;
2. Oferirea de suport în obținerea unor rezultate valoroase și durabile, obținute prin cooperarea grupului, în activități de analiză și planificare;

3. Sprijinirea grupului, cu tehnici și practici care îmbunătățesc interacțiunile dintre membrii acestuia și conduc la obținerea rezultatelor așteptate.

Mediul unde se desfășoară activitățile transmite un mesaj important atât despre climatul psiho-relațional dintre elevi, cât și despre relația profesor-elev, favorizând cunoașterea reciprocă, intercomunicarea și legăturile socio-afective.

Astfel, metoda Design Thinking aduce beneficii activității didactice. Implicarea elevilor în activități interactive și dincolo de mediul școlar, precum și utilizarea unor instrumente de lucru care motivează/ stimulează elevii în procesul de învățare transformă sala de clasă într- un laborator de învățare prin activități dinamice. Rezultatele sunt benefice pentru comunitatea școlară, locală și chiar globală. Spațiul de învățare astfel construit încurajează explorarea, imaginația și creativitatea într-un mod colaborativ.

Împreună cu unii membri ai comunității, copilul devine cocreator, fiind un demers inovativ pentru acesta, în contexte diferite este un aspect inovativ foarte important. Ultimele două etape ale proiectului (Reflectează și Comunică) includ promovarea la nivel de școală și de comunitate, reflecția și revenirea la comunitate (la finalul proiectului). Impactul maxim se va obține atunci când cadrele didactice, părinții și membrii comunității vor fi implicați în număr cât mai mare, fiind conștienți de importanța participării lor. Schimburile de experiență și activitățile în comunitate sunt elemente de bază în dezvoltarea competențelor elevilor. La finalul proiectului, pot fi organizate momente de diseminare și de sărbătorire a rezultatelor, împreună cu comunitatea (de exemplu: evenimente, expoziții, întâlniri, expuneri etc.), care permit participanților să se întâlnească și să reflecteze.

La baza acestei programe stă cursul de Design thinking pentru cadrele didactice, de pe platforma Canvas (<https://www.allgrowromania.org/cursdesignthinking>), care se desfășoară de două ediții, alături de proiectul Change Architects aflat la a șasea ediție (<https://www.allgrowromania.org/changearchitects> la care participarea este gratuită).

Programa este structurată pe cinci domenii de conținut, cu care elevii se familiarizează gradual: 1. Metoda design thinking; 2. Obiective de dezvoltare durabilă; 3. Inovare socială; 4. Acțiune colectivă; 5. Cetățenie activă. Reperele de proiectare și de realizare a activității la clasă urmează cei cinci pași corobați cu domeniile de conținut, conținuturile și recomandările de activități:

- **Empatizează** - Scopul acestui pas este familiarizarea elevilor cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă și identificarea acestora în contextul local. Acest pas contribuie la dezvoltarea empatiei și gândirii critice. Elevii descoperă noțiunea de nevoi ale comunității apropiate prin realizarea unei activități, cum ar fi plimbarea prin comunitatea apropiată, cu scopul de a realiza o listă cu oportunități de schimbare pe baza observațiilor. Tot în acest pas ei vizionează videoclipuri despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, pentru a le descoperi și pentru a le corela cu fenomenele Programă școlară pentru disciplina opțională Design Thinking - Eu fac schimbarea!, învățământ primar, clasa a III-a/clasa a IV-a sociale observate în mediul apropiat (de exemplu: copiii ai străzii, câinii fără stăpân, viața animalelor, deșeurile din comunitate, poluarea mediului, protejarea mediului, accesul la educație etc.).

- **Imaginează** - Scopul acestui pas este analiza și prioritizarea problemei pe care elevii aleg să o rezolve și pentru care vor propune soluții. Acest pas dezvoltă gândirea critică și creativitatea. Elevii identifică oportunitățile de schimbare prin imaginarea unor soluții concrete pentru a sprijini persoanele afectate de problemă. Se folosește metoda brainstormingului. Aceștia construiesc o viziune comună a proiectului pentru o lume mai bună prin acțiune colectivă și inovare socială pornind de la întrebarea "Care ar fi situația ideală?".

- **Acționează** - Scopul acestui pas este împuternicirea elevilor să-și pună în practică planul de acțiune prin planificarea activităților, planificarea resurselor și administrarea lor. Acest pas dezvoltă gândirea critică, comunicarea și colaborarea. Elevii planifică în mod colaborativ și realizează un plan de acțiune colectivă pentru identificarea și utilizarea resurselor disponibile, inclusiv tehnologia, pentru a crea valoare socială. Ei participă la identificarea sarcinilor de lucru și distribuirea lor, cu îndrumare, folosind fișe de lucru pentru organizarea și punerea în act a soluțiilor care contribuie la cetățenia activă.

- **Reflectează** - Scopul acestui pas este de a sprijini elevii să analizeze activitățile realizate reflectând la impactul lor la nivel de grup, individ și de comunitate. Elevii reflectează atât asupra prototipului și a activităților desfășurate în cadrul proiectului, cât și asupra etapelor parcurse și a competențelor dezvoltate prin participarea la jocuri educative elaborate, pentru a completa activitățile zilnice de învățare.

- **Comunică** - Scopul acestui pas este realizarea sintezei și prezentarea activităților realizate pe tot parcursul proiectului. Acest pas dezvoltă comunicarea și autoeficacitatea. Elevii prezintă acțiunile realizate în diferite contexte de învățare, folosind creativitatea (desene, filmulețe, povești etc.) pentru a inspira la acțiune civică și la implicarea comunității.

Metodele de evaluare asociate unui model de lucru inovativ și flexibil, trebuie să fie la rândul lor flexibile și inovative. Evaluarea este un proces unic, un proces care se aplică diferențiat fiecărui elev, adaptat situației. Astfel, propunem implementarea unei evaluări sumative, formative și de urmărire a progresului individual al elevului. Evaluarea sumativă, cea în care se evaluează învățarea cunoștințelor sau a succesului, poate fi făcută la finalul proiectului sau a unui interval de învățare. Evaluarea formativă, ce ajută elevul să se dezvolte prin

feedback, are loc în orice etapă a procesului de predare și învățare. Progresul individual al elevului va fi urmărit de la începutul proiectului până la finalul acestuia monitorizând gradul de atingere a competențelor în fiecare etapă a proiectului.

În cadrul proiectelor pot fi evaluate lucrările realizate de elevi, dar și modul în care aceștia au colaborat și s-au implicat în proiect. Evaluarea se face pe baza observațiilor cadrului didactic și a materialelor realizate de elevi pe parcursul celor 5 pași. Recomandăm ca elevii să fie informați cu privire la modul de evaluare la începutul cursului, iar aceasta să ia în considerare specificul fiecărui elev. Pe parcursul fiecărui pas al metodei design thinking, cadrele didactice pot evalua contribuția și implicarea elevilor la realizarea activităților, participarea lor în cadrul grupului și implicarea activă în realizarea proiectului. Activitatea de grup poate fi evaluată cu un calificativ separat ce este oferit întregului grup, încurajându-se astfel colaborarea la nivelul grupului.

Un calificativ poate fi asociat fiecărui pas al metodei design thinking, respectiv al fiecărui interval de învățare. Etapa Empatizează presupune evaluarea înțelegerii nevoilor comunității, a Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă și a realizării de conexiuni dintre ele. Pe parcursul etapei Imaginează, elevii pot primi calificative și aprecieri favorabile, verbale în fața grupului legate de participarea în procesul de generarea a ideilor și completarea fișelor de lucru. În cadrul etapei Acționează, cadrele didactice pot evalua planul de acțiune realizat, dar și modul cum s-au organizat elevii în implementarea activităților. În etapa de Reflecție, cadrele didactice pot evalua participarea în procesul de oferire de feedback, dar și completarea fișelor/ întrebărilor de reflecție. La final, în etapa Comunică, competențele elevilor pot fi evaluate în funcție de calitatea prezentării realizate care dovedește capacitatea de explorare a unor fenomene de mediu prin metoda design thinking, a veridicității informațiilor folosite, exersarea deprinderilor de comportament moral-civic în contextul inovării sociale și a gradului de colaborare și construire de legături puternice cu colegii, cu cadrele didactice, cu părinții și membrii comunității în contextul rezolvării problemelor sociale sau de mediu identificate.

■ **Recomandări privind resursele educaționale**

Activități propuse, structurate pe etape de învățare, conform metodei Design Thinking

Pasul 1. Empatizează	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fă un pas în față Elevii se vor alinia în spatele unei linii existente din clasă (se poate trasa o linie cu scotch-ul, pe podea). După ce s-au așezat, profesorul adresează o serie de întrebări/ solicitări, unele mai amuzante și altele mai serioase, de exemplu: Să facă un pas în față cine are un frate mai mare! sau Să facă un pas în față cine s-a simțit trist în ultima săptămână! etc. Scopul este ca elevii să descopere că nu sunt singuri în fața problemelor cu care se confruntă. ■ Povestea în cerc Elevii vor forma un cerc și vor avea o minge sau orice obiect care poate fi aruncat ușor de la unul la altul. Ei vor construi o poveste în cerc și vor pasa obiectul când au terminat. Profesorul le va oferi începutul, iar ei vor continua. ■ Obiectivele de Dezvoltare Durabilă Elevii vor discuta despre modul în care pot să contribuie la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, schimbând ceva în: viața lor, școala lor, comunitate. ■ Pliimbarea empatică Pentru 20 de minute, elevii sunt invitați să iasă din sala de clasă. Profesorul le propune elevilor să meargă la o plimbare pentru a observa: casa lor și vecinătățile, școala sau comunitatea lor, din perspectiva unei persoane străine, care a pășit pentru prima dată în acel loc („cu ochi noi și curioși”).
-------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

• **Harta empatiei**
Profesorul împarte elevii în grupe de 5-6 persoane. Fiecare echipă va realiza **Harta empatiei**, pe baza investigației și a conversației cu beneficiarii viitorului proiect. Pe câte un post-it vor scrie propriile observații și le vor așeza în cadrulul corespunzător, pe baza întrebărilor de direcționare, deja scrise.

<ul style="list-style-type: none"> ■ Descoperirea nevoilor. Interviu Elevii sunt grupați în perechi. Fiecare va avea, pe rând, rolul de reporter și pe cel de respondent. Va trebui să adreseze unele întrebări și să răspundă la altele. Cel care este reporter va lua notițe. Exemple de întrebări: [V] Cu ce te mândrești cel mai mult din comunitatea ta? [V] Ce crezi că ar trebui schimbat în comunitatea ta? [V] Ce crezi că ar trebui eliminat din comunitatea ta? [V] Cine sunt persoanele vulnerabile din comunitatea ta? [V] Ce ți-ar plăcea să faci chiar tu pentru comunitatea ta? Pentru a fi mai ușor, profesorul poate proiecta aceste întrebări, poate folosi fișe de interviu sau le poate scrie pe tablă. ■ Macheta 3D a comunității Această activitate funcționează pe baza discuțiilor cu colegii. Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 5-6 persoane și vor construi, cu ajutorul materialelor din jur, o machetă a comunității lor. Este important ca fiecare machetă 3D să conțină și: locurile unde lucrurile merg bine, locurile unde trebuie aduse schimbări. ■ Identificarea problemelor și transformarea lor în oportunități de schimbare Elevii vor lucra în grupe și vor analiza machetele. Pe baza observațiilor și a discuțiilor, vor face o listă de probleme care vor fi transformate în oportunități. ■ Acum este rândul tău! Ce ți-ar plăcea să schimbi în comunitatea ta?

Profesorul va provoca elevii să se gândească la ce le-ar plăcea să schimbe în comunitatea lor. Ideile vor fi listate, iar prin negociere (sau vot), se va fixa problema principală.

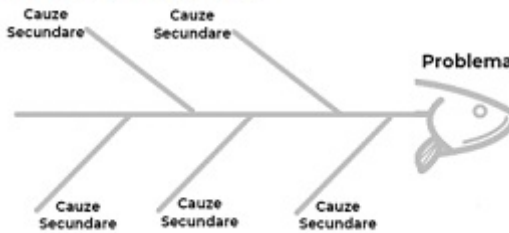
■ Găsirea adevăratei probleme

Profesorul împarte participanții în echipe mai mici (3-4 elevi) și le cere să se gândească la diferitele cauze ale problemei alese: cine sunt persoanele implicate?, cum este mediul în care se întâmplă problemele?

Este recomandat ca elevii să meargă pe teren pentru a observa exact unde se manifestă problema, precum și să realizeze interviuri cu persoanele afectate.

• **Analiza problemei**

După ce elevii au identificat problema, profesorul va facilita o discuție despre cauzele care au condus la apariția problemei alese. Această activitate se poate realiza sub forma unei diagrame Ishikawa/ Os de pește, unde capul peștelui reprezintă problema identificată, iar oasele scheletului, posibilele cauze ale problemei. Elevii vor desena diagrama și o vor completa, preferabil, în grup.



Pasul 2. Imaginează	<p>■ Planificăm o petrecere</p> <p>Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 5-6 persoane. Profesorul le va spune că trebuie să planifice o petrecere. Unul dintre ei va face o propunere, iar ceilalți vor expune argumentele lor împotriva, folosind sintagma „Nu va merge pentru că...”. După 3 minute, profesorul îi va întrerupe și le va spune că acum vor propune o altă petrecere, dar de data aceasta vor răspunde completând sintagma „Da, și...”. La final, întreabă elevii cum sau simțit la prima parte și apoi cum s-au simțit la a doua. Le explică elevilor faptul că fiecare dintre noi are idei bune și putem construi pe baza ideilor colegilor, folosind sintagma „DA, ȘI...”.</p>
	<p>■ Brainstormingul</p> <p>Elevii lucrează în echipe de 3-4 persoane. Fiecare echipă trebuie să se gândească și să noteze câte 10 idei pentru soluționarea problemei, în funcție de cauzele identificate, se alege varianta acceptată de toți membrii grupului. Dacă doresc, elevii pot să deseneze sau să construiască machete, pentru a se exprima mai ușor. Atunci când desenează și construiesc, unii copii pot să se exprime mai ușor și să explice liber gândurile și ideile.</p> <p>■ Sortarea ideilor</p> <p>Fiecare echipă va expune ideea ei favorită, iar apoi fiecare idee va fi evaluată de întreaga clasă. Evaluarea se va face prin acordarea unui punctaj de la 1 la 10, unde 10 este maxim. La final, se va face suma punctajului obținut pentru fiecare idee.</p>

• **Analiza ideilor**

Întreaga clasă va participa la această activitate, în care prin metoda cadranelor, fiecare idee va fi discutată și așezată într-un grafic, în funcție de caracteristicile ei, după cum urmează:



	<p>■ Alegerea ideilor</p> <p>Acum, elevii pot alege să lucreze în grupe mai mici sau, dimpotrivă, poate lucra întreaga clasă la implementarea unei idei. Profesorul le amintește copiilor că ideile trebuie să fie realiste, realizabile, pentru că urmează să le pună în practică.</p>															
Pasul 3. Acționează	<p>■ Prăjim un ou</p> <p>Elevii vor primi doar instrucțiunea că trebuie să deseneze procesul prin care se prăjește un ou. Au la dispoziție 3 minute. La final, profesorul organizează o expoziție și invită toți elevii să privească produsele afișate, apoi remarcă faptul că, deși desenele și pașii sunt diferiți, toate sunt corecte deoarece au ajuns la rezultatul dorit. Profesorul provoacă elevii să descopere care sunt asemănările și deosebirile dintre desenele lor.</p> <p>■ Planul de acțiune va fi realizat de elevi, pentru a pune ulterior în practică ideile lor de schimbare, care vor duce la realizarea obiectivelor fixate anterior. Planul poate avea următoarea structură:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Nr. crt.</th> <th>Activitate</th> <th>Resurse</th> <th>Termen</th> <th>Responsabil/i</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Nr. crt.	Activitate	Resurse	Termen	Responsabil/i	1.					2.				
	Nr. crt.	Activitate	Resurse	Termen	Responsabil/i											
1.																
2.																
	<p>■ Întărirea spiritului de echipă</p> <p>- Nume și emblemă - Membrii echipelor pot să găsească un nume grupelor (dacă nu au deja) și să-și creeze o emblemă care să reflecte valorile și ambițiile lor.</p> <p>- Strigătură și Salut secret - Dacă este timp și elevii sunt creativi, pot să-și găsească un strigăt de încurajare și un salut secret.</p> <p>■ Construirea succesului (Analiza SWOT)</p> <p>Elevii vor identifica și vor lista Punctele tari și Punctele de îmbunătățit, Oportunitățile și Amenințările, cu referire la proiectul lor. Profesorul le va explica la ce se referă acestea (Punctele tari și Punctele slabe - din interior: din școală/ comunitate; Oportunitățile și Amenințările - din exteriorul școlii/ comunității, după caz).</p>															
	<p>■ Reflecția asupra activităților realizate</p> <p>Elevii vor discuta fiecare obiectiv în parte și vor estima un procent de realizare. De exemplu, 100% (obiectivul a fost realizat în totalitate) sau 50% (obiectivul a fost realizat pe jumătate).</p> <p>■ Reflecția asupra lecțiilor învățate în cadrul proiectului</p>															

<p>Pasul 4. Reflectează</p>	<p>A. Descoperiri Fiecare elev va primi 4 post-ituri/ bilețele pe care va scrie: a. Un lucru nou pe care l-au descoperit despre ei înșiși; b. Un lucru pe care l-au îmbunătățit la ei înșiși; c. Dacă ar mai face proiectul o dată, ce ar face diferit; d. Un sfat/ un mesaj pentru cadrul didactic.</p> <p>B. Lecții învățate Fiecare elev va primi 3 post-ituri/ bilețele pe care va scrie ce lecții a învățat, pe parcursul proiectului: a. despre sine; b. despre echipă/ colegi; c. despre comunitate/ localitate.</p> <p>C. Impact Elevii vor lucra în echipe de câte 4-6 persoane și vor discuta despre cine sunt persoanele/ categoriile de persoane influențate de proiectul lor și care sunt beneficiile obținute.</p>
<p>Pasul 5. Comunică</p>	<p>■ Pregătirea prezentării Elevii vor pregăti o prezentare a proiectului lor. Este important ca toți membrii echipei să contribuie. Pentru a avea un impact mai bun, recomandăm pregătirea de materiale și prezentări atractive și interactive (în format letric și/ sau electronic) sau/ și machete care să le întărească argumentele.</p> <p>■ Promovarea proiectului Elevii vor crea materiale promoționale, de exemplu postere, afișe, flyere (în format letric sau/ și electronic), prin care prezintă proiectul lor. Acestea pot fi afișate și în școală, dar și la avizierul exterior, pentru ca întreaga comunitate școlară și locală să afle despre proiectul lor.</p> <p>■ Prezentarea proiectului Profesorul le solicită elevilor să pregătească o prezentare cu povestea lor de schimbare. Elevii vor evidenția modul în care proiectul lor contribuie la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă și pașii pe care i-au urmat.</p>

● Resurse care pot fi accesate gratuit:

Asociația All Grow, Ghidul "Change Architects. Nivelul 1. Inițiere", 2022:

https://www.allqrowromania.orq/files/ugd/24a7ce_01bdfceaf8be4f4e8da0c5394c8ad351.pdf

Asociația All Grow, Ghidul "Change Architects. Nivelul 2. Accelerare"; 2022:

https://www.allqrowromania.orq/files/uqd/24a7ce_8b91aea80be242fcaadb72cb00666f74.pdf

Asociația All Grow, Ghidul "Change Architects. Nivelul 3. Replicare"; 2022:

https://www.allqrowromania.orq/files/uqd/24a7ce_2ae50becf4cb4ce6b37b8aac3d94d427.pdf

Asociația All Grow, Jocuri pentru dezvoltarea spiritului de echipă; 2023:

https://www.allqrowromania.orq/files/uqd/24a7ce_d252734001c64c8d99b254c96ea41821.pdf

Asociația All Grow, Jocuri pentru energizarea echipei; 2023:

https://www.allqrowromania.orq/files/uqd/24a7ce_75ccd71d8a584d02aeebd26896865cc3.pdf

Asociația All Grow, Povesti de schimbare - Exemple de proiecte realizate la clasă, 2023:

<https://www.allqrowromania.orq/povesti>

Asociația All Grow, Acțiuni practice pentru realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; 2019:

<https://youtu.be/SwT9HIE7eDq>

Asociația All Grow, Prezentarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă 2030 - ONU; 2019:

<https://youtu.be/pRFsA6G3Pr8>

Common Sense Education, Competențele secolului XXI. Care sunt Cei 4 C?:

<https://www.youtube.com/watch?v=QrEEVZa3f98>

CSS-EU, Change Shaping Schools, Educație pentru inovare socială; 2023:

<https://css-project.eu/results/>

Wikipedia, Învățare experiențială:

https://ro.wikipedia.org/wiki/%C3%8Env%C4%83%C8%9Bare_experien%C8%9Bial%C4%83

● Referințe bibliografice

Comisia Europeană, Comunicarea Comisiei la Parlamentul European, Consiliul și Comitetul Economic și Social și Comitetul Regiunilor: Întărirea identității europene prin educație și cultură; 2017:

https://eur-lex.europa.eu/leqal_content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017DC0673&from=EN

Comisia Europeană, Dezvoltarea durabilă: o abordare globală:

<https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/sustainable-development-goals/eu-whole-government-approach-ro>

Comisia Europeană (2021). O abordare formativă, incluzivă, la nivel de școală, a evaluării educației sociale și emoționale în UE, preluat de Institutul de Științele ale Educației,

https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2021/02/NESET_AR3_2020_FULL_WITH_IDENTIFIERS-1_RO.pdf

Comisia Europeană, Eurydice, România; 2023

<https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/ro/național-education-systems/românia/>

Guvernul României, Departamentul pentru Dezvoltare Durabilă, Strategia națională pentru dezvoltarea durabilă a României 2030; 2020:

<https://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/despre/>

Kitchen, Hannah et al., OCDE și UNICEF, Studii OCDE privind evaluarea și examinarea în domeniul educației. România; 2017:

https://www.edu.ro/sites/default/files/Studiu_OECD.pdf

Kokcharov, Iqor, Ierarhia competențelor; 2015:

<https://www.slideshare.net/iqorkokcharov/kokcharov-skillpyramid2015>

Kolb, Alice, Kolb, David, Experience Based Learning Systems. The Kolb Learning Style Inventory 4.0; 2013:

<https://web.archive.org/web/20170516224452/http://learningfromexperience.com/media/2016/10/2013-KOLBS-KLSI-4.0-GUIDE.pdf>

Ministerul Afacerilor Externe, Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă; 2023:

<https://www.mae.ro/node/35919>

Ministerul Educației, **OMEd nr. 3239 din 5 februarie 2021** privind aprobarea **documentului de politici educaționale** Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului național; 2021:

<https://legislație.just.ro/Public/DetaliiDocumentAfis/237422>

Organizația Națiunilor Unite, Departamentul pentru Afaceri Economice și Sociale - Dezvoltare Durabilă, Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development; 2015:

<https://sdgs.un.org/2030agenda>

Parteneriatul pentru competențele secolului 21, Cadru P21 pentru Competențele secolul XXI - Ghid Scurt, P21, 2019

https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf

Schleicher, Andreas, Pregătirea cadrelor didactice și a liderilor școlari pentru secolul XXI: lecții din întreaga lume, OECD; 2012:

<https://www.oecd.org/site/eduistp2012/49850576.pdf>

Shanta, Susheela, Wells, John G., Activități de învățare care au la bază designul. Evaluarea abilităților de gândire critică și rezolvare de probleme, în publicația "International Journal of Technology and Design Education"; 2020:

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10798-020-09608-8>

Universitatea Stanford, Tools for Taking Action. O introducere în Design Thinking. Ghidul procesului; 2010:

<https://dschool.stanford.edu/resources>

• Activitățile care stau la baza acestei programe au fost dezvoltate de Asociația AH Grow și în colaborare cu alte organizații, în cadrul parteneriatelor de tip Erasmus+:

– Asociația All Grow - Proiectul Change Architects: <https://www.allgrowromania.org/>

– Școala, Nucleu Social: <https://www.scoalanucleu.org/>

– Change Shaping Schools: <https://css-project.eu/>

– Design Futures: <https://designfutures.eu/>

– Nemesis: <https://nemesis-edu.eu/what-is-nemesis/>

Grupul de lucru

Nume și prenume	Instituție de apartenență
Marinica ACHIȚEI	Școala Primară Vasile Conta, Iași
Ana Maria APOSTOLIE	Școala Gimnazială Pufești, Pufești, Vrancea
Mădălina BOUROȘ	Asociația All Grow, Câmpineanca, Vrancea
Cristina Loredana COBZUC	Școala Gimnazială Teodor Bălan, Gura Humorului, Suceava
Tatiana CRISTIAN	Școala Gimnazială Prof. Gen. Gheorghe Gheorghiu, Gologanu, Vrancea
Carmen HARȘAN	CJRAE Cluj/Școala Gimnazială Ioan Opriș, Turda, Cluj
Floriana NECULA	Școala Gimnazială Selaru, Șelaru, Dâmbovița
Ileana Alina POPESCU	Școala Gimnazială Toma T. Socolescu, Păulești, Prahova
Georgiana-Elena SIMA	Școala Gimnazială Doamna Nica, Valea Mărului, Galați
Claudia-Aurora ZAMFIR	Școala Gimnazială Mihai Viteazul Pucioasa, Dâmbovița

Anexa nr. 5

MINISTERUL EDUCAȚIEI
Programa școlară pentru disciplina opțională
Design Thinking - Eu fac schimbarea!
învățământ gimnazial, clasele a V-a/a VI-a/a VII-a/a VIII-a
2024

Design Thinking - Eu fac schimbarea!, învățământ gimnazial, clasele a V-a/a VI-a/a VII-a/a VIII-a

Notă de prezentare

Programa disciplinei de opțional integrat Design Thinking - Eu fac schimbarea! a fost elaborată de Asociația All Grow, în colaborare cu un grup de profesori care și-au asumat pilotarea acestui proiect. Programa de față a fost dezvoltată pe baza unei experiențe de peste șase ani de lucru cu metoda Design Thinking, în cadrul proiectului Change Architects.

Această programă este structurată în cinci pași, care corespund celor cinci etape ale procesului de Design Thinking și care se finalizează sub forma unui proiect de inovare socială pentru comunitate. Fiecare etapă (Empatizează, Imaginează, Acționează, Reflectează și Comunică) contribuie din aproape în aproape la realizarea proiectului, prin învățare colaborativă și experiențială.

Opționalul Design Thinking - Eu fac schimbarea! are un caracter interdisciplinar și transdisciplinar, ce integrează mai multe discipline din arii curriculare diferite, în special din ariile Om și societate și Consiliere și orientare, dar și din ariile curriculare Limbă și comunicare, Matematică și științe ale naturii, Arte, Tehnologii și Educație fizică, sport și sănătate, cu scopul de a contribui la dezvoltarea competențelor secolului XXI. Opționalul Design Thinking - Eu Fac schimbarea! face parte dintr-un demers educațional postmodern cu trăsături specifice, pe de o parte, dar și cu relații interdisciplinare și transdisciplinare. De aceea, specificul acestui opțional permite ca acesta să fie predat de către cadrele didactice ce predau discipline din ariile Om și societate și Consiliere și orientare, dar și din ariile Limbă și comunicare, Matematică și Științe ale Naturii, Arte, Tehnologii, Educație fizică, sport și sănătate.

Metoda Design Thinking este colaborativă, experimentală și nonlineară, implicând lucrul în echipă al elevilor și reflecția asupra activităților desfășurate, având ca marcă importantă procesul, activitățile realizate de elevi, și nu doar obținerea unei soluții, a unui rezultat. Aceasta permite elevilor să-și imagineze soluții pentru o problemă reală. Astfel, având în vedere argumentele aduse de multiple teorii educaționale conform cărora modelul tradițional, bazat pe asimilarea de cunoștințe, nu mai este în acord cu schimbările de pe piața muncii, și, în acest context, noile metode ar trebui extinse încât să cuprindă elemente ce contribuie la dezvoltarea personalității (de exemplu, metacogniția și învățarea prin proiecte). S-a demonstrat că metodele bazate pe învățarea prin experiențe proprii sunt mai eficiente în a ajuta oamenii să rețină informații (aproximativ 70% din învățare are loc ca urmare a experiențelor proprii). Pe de altă parte, educația pentru inovare socială se leagă de antreprenoriatul social, inovarea socială și schimbare (Rivers, 2015).

În acest context, disciplina opțională Design Thinking - Eu fac schimbarea! ia în considerare integrarea unei perspective sistemice, pentru a promova învățarea pe tot parcursul vieții, precum și contribuția la dezvoltarea competențelor cheie, în contextul unei dezvoltări durabile ce promovează antreprenoriatul social și incluziunea. Cadrele didactice sunt familiarizate cu conținuturi noi, facilitându-se diversificarea metodelor de lucru de la clasă, în scopul dezvoltării competențelor cheie ale elevilor.

Elementul de noutate este contribuția elevilor nu numai la dezvoltarea comunității locale, dar și global, prin inovații sociale. În cadrul activităților, elevii își dezvoltă competențe și abilități critice, printre care menționăm rezolvarea de probleme, empatia, colaborarea, comunicarea, gândirea critică, gândirea creativă, gândirea reflexivă, dar - poate cel mai important - încrederea în propria capacitate de a realiza schimbare (autoeficacitatea). Astfel, prin realizarea proiectelor în cadrul acestei discipline opționale, elevii vor identifica soluții concrete, contribuind la atingerea Obiectivelor de dezvoltare durabilă identificate de Organizația Națiunilor Unite.

Programa Design Thinking - Eu fac schimbarea! folosește metoda cu același nume și este aliniată cu prioritățile naționale și europene, mai exact cu obiectivul "Educație de calitate" din agenda Comisiei Europene 2030 și cea a Viziunii Europene 2025, pentru a construi o Zonă Europeană de Educație, unde diferite entități contribuie la modernizarea și dezvoltarea curriculumului.

Un alt element specific acestei discipline de curs opțional este finalizarea activităților cu un proiect care poate fi inclus în portofoliul elevilor și al cadrului didactic. Elementul de co-creare și implicarea activă a comunității locale (a autorităților, a părinților și a unor organizații/ asociații) în procesul educațional sunt importante în dezvoltarea elevilor și sunt promovate prin aplicarea acestei programe. Astfel, se realizează o apropiere a școlii de comunitate și o rezolvare a problemelor comunitare în mod colaborativ și transparent, dar și o reinventare a rolului școlii în comunitate, ca nucleu de inovare. Tot acest sistem produce modificări profunde la nivelul competențelor elevilor și poate conduce la schimbări sustenabile în comunitatea locală.

Cursul este structurat în 5 etape de învățare (Empatizează, Imaginează, Acționează, Reflectează și Comunică) și urmează pașii procesului de Design Thinking și structură a anului școlar (o etapă - un interval de învățare). În dezvoltarea curriculumului, am luat în considerare principiile de politici în domeniul curriculumului, conform [OMEd nr. 3239/2021](#), și anume: Principiul centrării pe elev, Principiul corelării cu particularitățile de vârstă ale elevilor, Principiul relevanței și al racordării la social, Principiul egalității de șanse și al promovării unei educații incluzive de calitate și Principiul coerenței.

Un aspect foarte important de menționat este că acest opțional se derulează pe parcursul unui an școlar, respectându-se cele cinci etape caracteristice (Empatizează, Imaginează, Acționează, Reflectează și Comunică). Dacă profesorul dorește reluarea opționalului în anul școlar următor, atunci va păstra structura

metodei Design Thinking, dar va provoca elevii să identifice o altă problemă/ nevoie care se va transforma într-un nou proiect de inovare socială. Astfel, se va monitoriza progresul elevilor de la an la an, aceștia devenind autonomi, mai creativi, având o încredere în sine crescută și o stimă de sine sporită, demonstrând abilități de comunicare asertivă, empatie, respect și toleranță, contribuind la coeziunea grupului prin activități de voluntariat și implicare socială.

Prezentă programă respectă structura formală a programelor școlare de la ciclul gimnazial pentru disciplinele de trunchi comun, aflate în vigoare. Programa include următoarele elemente:

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

Competențele generale ale disciplinei opționale Design Thinking - Eu fac schimbarea! vizează achizițiile de cunoștințe și comportamente ale elevului din ciclul gimnazial. Acestea au fost construite pe baza competențelor disciplinei Educație socială (care are câte o denumire specifică fiecărei clase gimnaziale). Această programă transdisciplinară facilitează și dezvoltarea competențelor de la alte discipline din trunchiul comun, precum: Consiliere și dezvoltare personală, Educație tehnologică, Biologie, Fizică și/sau Chimie, Limba și literatura română, Matematică, Geografie și/sau Istorie, Educație plastică și/sau muzicală, Educație fizică și sport, dar și Informatică și TIC.

Pentru realizarea competențelor specifice derivate din competențele generale, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului și care integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

Conținuturile învățării sunt structurate în mod progresiv, pe baza celor cinci etape ale metodei Design Thinking și reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor. La finalul aplicării celor cinci pași, elevii vor obține un proiect care contribuie la rezolvarea unei probleme importante pentru ei și pentru comunitatea lor școlară/ locală.

Sugestiile metodologice includ recomandări de strategii didactice, care au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sunt incluse descrieri ale unor activități de învățare. Acestea nu sunt obligatorii și nici exhaustive, însă utilizarea lor crește productivitatea procesului de inovare și, implicit, șansele de a obține produse și servicii noi, la finalul demersului educațional. De reținut este faptul că reluarea unor etape este importantă pentru această metodă: elevii ar trebui să fie familiarizați cu ideea că procesul poate fi nonlinear și uneori este util să revenim la unele etape anterioare. Sugestiile se referă și la forme și instrumente de evaluare a competențelor dobândite prin activitățile de învățare, incluzând și o bibliografie care cuprinde o listă de lucrări relevante pentru domeniul de studiu respectiv și care sprijină cadrul didactic în aplicarea acestei programei școlare.

Competențe generale

1. Manifestarea unui spirit inovator, prin identificarea oportunităților de a crea valoare socială colectivă, exercitând gândirea critică și antreprenorială
2. Inițierea unor acțiuni inovatoare pentru o societate durabilă, care să conducă la o schimbare socială pozitivă
3. Implementarea și promovarea unui proiect de inovare socială în colaborare cu colegii, cadrele didactice, părinții și alți membri ai comunității

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

Clasa a V-a

1. Manifestarea unui spirit inovator, prin identificarea oportunităților de a crea valoare socială colectivă, exercitând gândirea critică și antreprenorială

Clasa a V-a
1.1. Familiarizarea cu competențele secolului XXI, pentru o dezvoltare durabilă
- familiarizarea cu noțiunea de Competențe ale secolului XXI, prin vizionarea de videoclipuri dedicate; - recunoașterea/ enumerarea competențelor secolului XXI, relevante pentru aplicarea metodei Design Thinking: gândirea critică și rezolvarea de probleme; comunicarea eficientă; colaborarea și lucrul în echipă; creativitatea și inovația; - definirea noțiunii de dezvoltare durabilă, prin vizionarea de videoclipuri educative și clarificarea unor termeni cheie, precum: sustenabilitate, mediu, incluziune socială (Mind map); - vizionarea de clipuri, în scopul grupării Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă în trei categorii (Economic, Social și de Mediu), incluzând exemple concrete legate de manifestarea lor în comunitatea școlară/ locală; - documentarea din surse alternative de informare, pentru lărgirea orizontului de cunoaștere privind inovarea socială și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.
1.2. Identificarea oportunităților de schimbare din comunitatea locală

- observarea problemelor (sociale, de mediu, de integrare socială, bullying etc.) pe parcursul unei plimbări în școală/ comunitate, notând elementele observate (Plimbarea empatică);
- analiza problemelor identificate, prin participarea la discuții în grup despre impactul acestor probleme asupra membrilor comunității (Acum este rândul tău!).

1.3. Examinarea critică a unor elemente/ procese/ fenomene specifice observate în realitatea înconjurătoare, în contextul dezvoltării durabile

- participarea la discuții cu membrii familiei, cu colegi și alți adulți din comunitate, pentru a afla părerea lor despre problemele din comunitate, grupate în Harta empatiei;
- participarea la discuții în grup, pentru a stabili (prin vot sau negociere) la rezolvarea cărei probleme vor să contribuie (prin negociere și votare);
- încadrarea problemei alese în unul (sau mai multe) dintre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

2. Inițierea unor acțiuni inovatoare pentru o societate durabilă, care să conducă la o schimbare socială pozitivă

Clasa a V-a

2.1. Înțelegerea cauzelor problemelor complexe

- alegerea, prin discuții de grup, a cauzei pe care elevii vor să o abordeze;
- reprezentarea vizuală a cauzelor care generează problema aleasă/ stabilită, prin completarea diagramei arborele de problemă;
- crearea unui set de întrebări, pentru a înțelege cauzele problemei identificate (de exemplu: Din ce cauză au loc violențe între elevi?, Cum pot alege/ obține un loc de muncă potrivit?, De ce sunt izolați unii copii?, Unde sunt duse deșeurile periculoase? etc.).

2.2. Alegerea unor soluții, pe baza rezultatelor demersurilor investigative

- descoperirea de soluții creative pentru a rezolva cauzele problemei;
- participarea la discuții de grup, cu scopul evaluării soluțiilor potrivite pentru rezolvarea problemei;
- alegerea, prin vot, a celor soluții care se potrivesc în mediul social apropiat și contribuie la dezvoltarea unei comunități școlare durabile.

2.3. Elaborarea planului de acțiune a proiectului de inovare socială

- identificarea, dintr-o listă de posibile acțiuni, a unui set de acțiuni necesare pentru realizarea soluției care contribuie la rezolvarea problemei alese;
- organizarea acțiunilor în ordine cronologică;
- identificarea resurselor necesare (umane, materiale, de timp) pentru realizarea acțiunilor enumerate anterior;
- realizarea planului de acțiune conform acțiunilor stabilite.

Planul de acțiune poate avea următoarea structură:

- Număr curent
- Activitatea
- Resurse (umane, materiale)
- Termen
- Responsabili

3. Implementarea și promovarea unui proiect de inovare socială în colaborare cu colegii, cadrele didactice, părinții și alți membri ai comunității

Clasa a V-a

3.1. Colaborarea cu colegii și familia, pentru a implementa proiectul de inovare socială

- informarea familiilor elevilor, în scopul mobilizării lor în realizarea proiectului;
- identificarea părinților care pot fi implicați activ în realizarea proiectului;
- distribuirea sarcinilor în funcție de abilități, în conformitate cu planul de acțiune;
- implementarea activităților în colaborare cu părinții elevilor, conform planului de acțiune;
- gestionarea eventualelor situații dificile și activarea spiritului colaborativ, în scopul realizării acțiunilor planificate;
- compararea rezultatelor obținute cu obiectivele fixate, folosind lista de control-verificare;
- reflecția de grup, pentru a identifica zonele de îmbunătățire a proiectului;
- reflecția individuală și de grup asupra impactului proiectului în comunitatea școlară, răspunzând la întrebări de genul: Ce lucru nou ai învățat despre tine?, Ce schimbare a adus proiectul în școala noastră?, A contribuit proiectul la realizarea vreunui dintre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă?, Care anume? etc.
- analiza potențialului de replicare a proiectului, pe baza rezultatelor obținute (de exemplu, utilizând fișa ABC - Am învățat că.../ Bine a fost că.../ Cred că de acum înainte...).

3.2. Valorificarea inovației sociale, prin promovarea proiectului în comunitate

- conceperea unor materiale ce promovează proiectul la nivelul școlii și al comunității locale (de exemplu: colaje, expoziții, pliante, flyere etc.), în colaborare cu profesorul de informatică;
- organizarea unei campanii de conștientizare cu privire la impactul adus de proiectul de inovare socială la nivelul școlii;
- prezentarea proiectului realizat în diferite contexte de învățare, pe variate căi de comunicare și cu audiență diversă (site-uri dedicate proiectelor de inovare socială, site-ul școlii, mass-media etc.);
- transmiterea către actorii locali (autorități, antreprenori etc.) a posibilității replicării proiectului, cu scopul de a spori vizibilitatea lui și de a obține suport în creșterea impactului inovării sociale.

Clasa a VI-a

1. Manifestarea unui spirit inovator, prin identificarea oportunităților de a crea valoare socială colectivă, exercitând gândirea critică și antreprenorială

Clasa a VI-a

1.1. Familiarizarea cu competențele secolului XXI, pentru o dezvoltare durabilă

- ilustrarea noțiunii de Competențe ale secolului XXI, prin vizionarea de videoclipuri dedicate și alcătuirea unor hărți mentale;
- explicarea/ clarificarea competențelor secolului XXI, relevante pentru aplicarea metodei Design Thinking: gândirea critică și rezolvarea de probleme; comunicarea eficientă; colaborarea și lucrul în echipă; creativitatea și inovația; gestionarea timpului și a resurselor;
- descrierea noțiunii de dezvoltare durabilă, prin vizionarea de videoclipuri educative și clarificarea unor termeni cheie, precum: sustenabilitate, mediu, biodiversitate, incluziune socială, antreprenoriat social (Mind map);

- examinarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă pe baza celor trei categorii (Economic, Social și de Mediu), incluzând videoclipuri și exemple concrete legate de manifestarea lor în comunitatea școlară/ locală;
clasificarea în grup a oportunităților de schimbare identificate, în funcție de nevoile comunității și de Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

1.2. Identificarea oportunităților de schimbare din comunitatea locală

- observarea atentă a mediului școlar/ local, pentru a identifica zone ce necesită îmbunătățiri (Plimbarea empatică);
- ilustrarea prin desen sau machetă 3D a hărții spațiului unde vor fi reprezentate zonele verzi (care funcționează bine), galbene (încă funcționează) și roșii (zone cu probleme).

1.3. Examinarea critică a unor elemente/ procese/ fenomene specifice observate în realitatea înconjurătoare, în contextul dezvoltării durabile

- structurarea nevoilor identificate în investigație (a observațiilor din plimbarea empatică etc.), prin completarea, în echipe, a Hărții empatiei;
- stabilirea problemei de rezolvat (prin negociere, votare, evaluare realistă a capacității de rezolvare etc.); analiza unor exemple de proiecte, pentru lărgirea orizontului de cunoaștere privind inovarea socială și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.
- analiza unor exemple de proiecte, pentru lărgirea orizontului de cunoaștere privind inovarea socială și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

2. Inițierea unor acțiuni inovatoare pentru o societate durabilă, care să conducă la o schimbare socială pozitivă

Clasa a VI-a

2.1. Înțelegerea cauzelor problemelor

- prioritizarea cauzei pe care elevii vor s-o abordeze, pe baza negocierii;
- realizarea unui arbore de problemă, pentru a ilustra cauzele care generează problema aleasă/ stabilită;
- generarea unui set de întrebări pertinente, pentru a înțelege cauzele problemei identificate și stabilite prin negociere (de exemplu: Din ce cauză au loc violențe între elevi?, Cum pot alege/ avea un loc de muncă potrivit?, De ce sunt izolați unii copii?, Unde se duc deșeurile periculoase? etc.).

2.2. Alegerea unor soluții, pe baza rezultatelor demersurilor investigative

- descoperirea de soluții creative pentru a rezolva cauzele problemei;
- participarea la dezbateri de grup, cu scopul evaluării soluțiilor ce privesc capacitatea de a rezolva problema și cauzele identificate, nu doar simptomele ei;
- formularea unei soluții complexe și realiste, care contribuie la dezvoltarea unei comunități durabile

2.3. Elaborarea planului de acțiune a proiectului de inovare socială

- crearea unui set de acțiuni necesare pentru realizarea soluției care contribuie la rezolvarea problemei alese;
- organizarea acțiunilor în ordine cronologică;
- alocarea resurselor necesare (umane, materiale, de timp) pentru realizarea acțiunilor enumerate anterior;
- realizarea planului de acțiune conform acțiunilor stabilite.

Planul de acțiune poate avea următoarea structură:

- Număr curent
- Activitatea
- Resurse (umane, materiale)
- Termen
- Responsabili

3. Implementarea și promovarea unui proiect de inovare socială în colaborare cu colegii, cadrele didactice, părinții și alți membri ai comunității

Clasa a VI-a

3.1. Colaborarea cu colegii și familia, pentru a implementa proiectul de inovare socială

- organizarea de întâlniri cu familiile elevilor, în scopul mobilizării lor în realizarea proiectului;
- identificarea părinților și a altor membri ai comunității, care pot fi implicați activ în realizarea proiectului, aducând plus valoare;
- distribuirea sarcinilor în funcție de abilități/interese și asumarea responsabilităților, în conformitate cu planul de acțiune;
- implementarea activităților în colaborare cu părinții elevilor și alți actori locali, conform planului de acțiune;
- gestionarea eventualelor situații dificile și activarea spiritului colaborativ, în scopul realizării acțiunilor planificate;
- compararea rezultatelor obținute cu obiectivele fixate, folosind procente;
- reflecția de grup, pentru a identifica zonele de îmbunătățire a proiectului;
- reflecția individuală și de grup asupra impactului proiectului în comunitatea școlară/ locală răspunzând la întrebări de genul: Ce lucru nou ai învățat despre tine?, Ce schimbare a adus proiectul în școala/ comunitatea noastră?, Cum a contribuit proiectul la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă? etc.
- evaluarea potențialului de replicare a proiectului, pe baza rezultatelor obținute (de exemplu, utilizând fișa ABC, Biletul de ieșire etc.).

3.2. Valorificarea inovației sociale, prin promovarea proiectului în comunitate

- realizarea unor materiale ce promovează proiectul la nivelul școlii, al comunității locale și naționale (de exemplu: colaje, expoziții, pliante, flyere, afișe, clipuri video etc.), în colaborare cu profesorul de informatică;
- organizarea unei campanii cu privire la impactul adus de proiectul de inovare socială la nivelul școlii și al comunității locale;
- prezentarea proiectului realizat în diferite contexte de învățare, pe variate căi de comunicare și cu audiență diversă (site-uri dedicate proiectelor de inovare socială, site-ul școlii, mass-media, YouTube etc.);
- transmiterea către actorii locali (autorități, antreprenori etc.) a posibilității replicării proiectului, cu scopul de a spori vizibilitatea lui și de a obține suport în creșterea impactului inovării sociale.

Clasa a VII-a

1. Manifestarea unui spirit inovator, prin identificarea oportunităților de a crea valoare socială colectivă, exercitând gândirea critică și antreprenorială

Clasa a VII-a

1.1. Corelarea propriilor competențe specifice secolului XXI cu dezvoltarea durabilă a comunității

- detalierea noțiunii de Competențe ale secolului XXI, prin alcătuirea unor hărți conceptuale;

- compararea/ ordonarea competențelor secolului XXI, în funcție de contextul de manifestare și de relevanța pentru viața de zi cu zi: gândirea critică și rezolvarea de probleme; comunicarea eficientă; colaborarea și lucrul în echipă; creativitatea și inovația; gestionarea timpului și a resurselor; adaptabilitatea și reziliența; autocontrolul și gestionarea stresului; alfabetizarea digitală;

- autoevaluarea propriilor competențe, dintre următoarele competențe ale secolului XXI: gândirea critică și rezolvarea de probleme; comunicarea eficientă; colaborarea și lucrul în echipă; creativitatea și inovația; gestionarea timpului și a resurselor; adaptabilitatea și reziliența; autocontrolul și gestionarea stresului; alfabetizarea digitală;

- analiza fenomenelor presupuse de dezvoltarea durabilă definind termenii cheie: sustenabilitate, mediu, biodiversitate, consum durabil, incluziune socială, antreprenoriat social (Concept map);

- dezbateri în grup pentru familiarizarea cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, incluzând anticiparea consecințelor legate de manifestarea lor în comunitatea locală;

- formularea de opinii cu privire la legătura dintre elementele/ procesele/ fenomenele observate și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

1.2. Examinarea oportunităților de schimbare din comunitatea locală

- analiza problemelor (sociale, de mediu, de integrare socială, bullying etc.) observate pe parcursul unei plimbări în comunitate (Plimbarea empatică);

- realizarea de interviuri cu colegii, pentru identificarea cauzelor care sunt baza problemelor observate în comunitate (Fișa de interviu).

1.3. Analiza critică a unor elemente/ procese/ fenomene specifice observate în realitatea înconjurătoare, în contextul dezvoltării durabile

- structurarea nevoilor identificate în investigație (raportarea datelor colectate prin interviu, a observațiilor din plimbarea empatică etc.), prin completarea, în echipe, a Hărții empatiei;

- participarea la dezbateri de grup, despre oportunitățile de schimbare din comunitate (Acum este rândul tău!);

- ierarhizarea oportunităților de schimbare identificate, în funcție de nevoile comunității și de Obiectivele de Dezvoltare Durabilă;

- formularea problemei de rezolvat, prin evaluarea realistă a capacității de rezolvare etc.;

- analiza unor studii de caz/ exemple de proiecte, pentru lărgirea orizontului de cunoaștere privind inovarea socială și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă;

- identificarea obiectivelor caracteristice unei societăți incluzive și durabile (Ce ne dorim să facem?, Ce schimbări ne dorim să obținem?, Ce rol avem noi în această schimbare?).

2. Inițierea unor acțiuni inovatoare pentru o societate durabilă, care să conducă la o schimbare socială pozitivă

Clasa a VII-a

2.1. Analiza cauzelor și efectelor problemelor complexe

- evaluarea cauzelor în funcție de impactul asupra comunității;

- vizualizarea cauzelor care generează problema aleasă/ stabilită, prin completarea diagramei Ishikawa (Os de pește);

- participarea la dezbateri, pentru a înțelege cauzele și impactul acestora asupra problemei alese.

2.2. Alegerea unor soluții, pe baza analizei rezultatelor demersurilor investigative

- generarea de soluții creative și realiste, pentru a rezolva cauzele problemei;

- generarea unor idei de soluții complexe, prin unirea mai multor idei sau prin simplificarea altora;

- analiza soluțiilor generate, în funcție de efortul necesar în realizarea lor și impactul așteptat, folosind un grafic de impact/ efort;

- alegerea acelor soluții, care au impact crescut și presupun un efort redus în soluționarea cauzelor problemei selectate, din mediul apropiat, contribuind la dezvoltarea unei societăți durabile.

2.3. Elaborarea planului de acțiune a proiectului de inovare socială

- stabilirea unor obiective pentru proiectul de inovare socială, care contribuie la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă;

- crearea unui set de acțiuni cronologice, necesare pentru realizarea obiectivelor care contribuie la rezolvarea problemei alese;

- alocarea resurselor necesare (umane, materiale, de timp) pentru realizarea acțiunilor identificate anterior;

- realizarea planului de acțiune conform acțiunilor stabilite.

Planul de acțiune poate avea următoarea structură:

- Număr curent
- Activitatea
- Resurse (umane, materiale)
- Termen
- Responsabil

3. Implementarea și promovarea unui proiect de inovare socială în colaborare cu colegii, cadrele didactice, părinții și alți membri ai comunității

Clasa a VII-a

3.1. Colaborarea cu colegii și comunitatea, pentru a implementa proiectul de inovare socială

- organizarea de întâlniri cu membrii comunității, în scopul informării acestora cu privire la planul de acțiune;

- descoperirea unor modalități de atragere de noi resurse (umane și materiale) în activități antreprenoriale;

- identificarea acelor membri ai comunității, care se pot mobiliza în realizarea proiectului;

- alegerea sarcinilor în funcție de abilități/ interese și asumarea responsabilităților, în conformitate cu planul de acțiune;

- implementarea planului de acțiune, în colaborare cu actorii locali;

- gestionarea eventualelor situații dificile și activarea spiritului colaborativ, în scopul obținerii impactului dorit;

- evaluarea gradului de îndeplinire a obiectivelor fixate, folosind procente;

- reflecția individuală și de grup, pentru a identifica zonele de îmbunătățire a proiectului;

- reflecția individuală și de grup asupra impactului proiectului în comunitatea locală, răspunzând la întrebări de genul: Ce lucru nou ai învățat despre tine?, Ce schimbare a adus proiectul în comunitatea noastră?, A contribuit proiectul la realizarea vreunui dintre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă?, Care anume? etc.

- analiza critică a contribuției aduse de proiect la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă;

- analiza potențialului de replicare a proiectului, pe baza rezultatelor obținute (de exemplu, utilizând fișa ABC, Biletul de ieșire, Eseul de cinci minute etc.).

3.2. Valorificarea inovației sociale, prin promovarea în comunitate a proiectului și a potențialului de replicare a acestuia

- realizarea în grup a unor materiale ce promovează proiectul la nivelul școlii, al comunității locale și naționale (de exemplu: colaje, expoziții, pliante, flyere, e- bookuri, clipuri video etc.);

- organizarea unei campanii de conștientizare cu privire la impactul adus de proiectul de inovare socială la nivelul școlii, al comunității locale și naționale;

- prezentarea proiectului realizat în diferite contexte de învățare, pe variate căi de comunicare și cu audiență diversă (site-uri dedicate proiectelor de inovare socială, site-ul școlii, mass-media, YouTube, bloguri etc.);
- promovarea proiectului în cadrul unor proiecte internaționale care susțin Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (de exemplu, World Largest Lesson, Global Education Week etc.);
- prezentarea potențialului de replicare a proiectului, actorilor locali (autorități, antreprenori etc.) cu scopul de a spori vizibilitatea proiectului și de a obține suportul acestora în creșterea impactului inovării sociale.

Clasa a VIII-a

1. Manifestarea unui spirit inovator, prin identificarea oportunităților de a crea valoare socială colectivă, exercitând gândirea critică și antreprenorială

Clasa a VIII-a
1.1. Corelarea propriilor competențe specifice secolului XXI cu dezvoltarea durabilă a comunității
<ul style="list-style-type: none"> - interpretarea noțiunii de Competențe ale secolului XXI, prin dezbaterile unor studii de caz și a experienței personale; - alcătuirea unui profil personal, prin autoevaluarea propriilor competențe, dintre următoarele competențe ale secolului XXI: gândirea critică și rezolvarea de probleme; comunicarea eficientă; colaborarea și lucrul în echipă; creativitatea și inovația; gestionarea timpului și a resurselor; adaptabilitatea și reziliența; autocontrolul și gestionarea stresului; alfabetizarea digitală; cetățenia globală; - crearea unui plan personal de dezvoltare, prin prioritizarea acelor competențe ale secolului XXI care contribuie la realizarea schimbării individuale, ca premisă a schimbării sociale; - analiza impactului socio-economic și de mediu pe care îl presupune noțiunea de dezvoltare durabilă (Analiza SWOT); - participarea la dezbateri pe baza cercetării Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă, incluzând exemple concrete legate de manifestarea lor în comunitatea locală; - analiza critică a legăturii dintre elementele/ procesele/ fenomenele observate și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.
1.2. Examinarea oportunităților de schimbare din comunitatea locală
<ul style="list-style-type: none"> - analiza problemelor (sociale, de mediu, de integrare socială, bullying etc.) observate pe parcursul unei plimbări în comunitate (Plimbarea empatică); - realizarea de interviuri cu colegii, pentru identificarea cauzelor care sunt baza problemelor observate în comunitate (Fișa de interviu).
1.3. Analiza critică a unor elemente/ procese/ fenomene specifice observate în realitatea înconjurătoare, în contextul dezvoltării durabile
<ul style="list-style-type: none"> - realizarea unei cercetări aprofundate, calitativ și cantitativ, cu privire la problemele identificate, la cauzele lor și la persoanele afectate de problemă prin completarea, în echipe, a Hărții empatiei; - participarea la dezbateri în grup, despre oportunitățile de schimbare din comunitate (Transformarea problemelor în oportunități de schimbare); - prioritizarea oportunităților de schimbare identificate, pe baza evaluării riguroase a nevoilor comunității și a Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; - formularea problemei de rezolvat, prin evaluarea realistă a capacității de rezolvare etc. - analizarea unor studii de caz/ exemple de proiecte, pentru lărgirea orizontului de cunoaștere privind inovarea socială și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă; - identificarea obiectivelor caracteristice unei societăți incluzive și durabile (Ce ne dorim să facem?, Ce schimbări ne dorim să obținem?, Ce rol avem noi în această schimbare?).

2. Inițierea unor acțiuni inovatoare pentru o societate durabilă, care să conducă la o schimbare socială pozitivă

Clasa a VIII-a
2.1. Analiza cauzelor și efectelor problemelor complexe
<ul style="list-style-type: none"> - evaluarea și prioritizarea cauzelor, în funcție de impactul asupra comunității; - analiza cauzelor care generează problema aleasă/ stabilită, prin completarea diagramei Ishikawa (Os de pește); - participarea la dezbateri, pentru a înțelege cauzele și impactul acestora asupra problemei alese.
2.2. Alegerea unor soluții, pe baza analizei rezultatelor demersurilor investigative
<ul style="list-style-type: none"> - generarea unor soluții inovatoare pentru a rezolva cauzele problemei; - formularea unor soluții complexe, pe baza combinării unor idei formulate anterior sau prin simplificarea altora; - evaluarea critică a soluțiilor generate în funcție de efortul necesar în realizarea lor și impactul așteptat, folosind un grafic de impact/ efort; - prioritizarea acelor soluții care presupun un impact crescut și un efort redus în soluționarea cauzelor problemei selectate, din mediul apropiat, contribuind la dezvoltarea unei societăți durabile.
2.3. Elaborarea planului de acțiune a proiectului de inovare socială
<ul style="list-style-type: none"> - stabilirea unor obiective SMART (Specifice, Măsurabile, Accesibile, Realiste/ Relevante și încadrate în Timp) pentru proiectul de inovare socială, care contribuie la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; - conceperea unui set de acțiuni cronologice, necesare pentru realizarea obiectivelor care contribuie la rezolvarea problemei alese; - alocarea resurselor necesare (umane, materiale, de timp) pentru realizarea acțiunilor concepute anterior; - elaborarea unei strategii de obținere a resurselor lipsă prin consultarea cu membrii comunității; - realizarea planului de acțiune conform acțiunilor stabilite. <p>Planul de acțiune poate avea următoarea structură:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Număr curent • Activitatea • Resurse (umane, materiale) • Termen • Responsabili

3. Implementarea și promovarea unui proiect de inovare socială în colaborare cu colegii, cadrele didactice, părinții și alți membri ai comunității

Clasa a VIII-a
3.1. Colaborarea cu colegii și membrii comunității, pentru a implementa proiectul de inovare socială
<ul style="list-style-type: none"> - organizarea de întâlniri și prezentări în rândul membrilor comunității, în scopul informării acestora cu privire la planul de acțiune; - formularea unei strategii pentru atragerea de noi resurse (umane și materiale) în activități antreprenoriale; - identificarea acelor membri ai comunității ce pot fi implicați activ în realizarea proiectului;

- alegerea sarcinilor de lucru în funcție de abilități, interese și disponibilitate și asumarea responsabilităților, în conformitate cu planul de acțiune;
- implementarea planului de acțiune, în colaborare cu actorii locali;
- gestionarea eventualelor situații dificile și activarea spiritului colaborativ, în scopul obținerii impactului dorit;
- evaluarea nivelului impactului realizat și a gradului de îndeplinire a obiectivelor SMART, folosind procente;
- reflecția individuală și de grup, pentru a identifica zonele de îmbunătățire a proiectului;
- reflecția individuală și de grup asupra impactului proiectului în comunitatea locală, răspunzând la întrebări de genul: Ce lucru nou ai învățat despre tine?, Ce schimbare a adus proiectul în comunitatea noastră?, Cum a contribuit proiectul la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă? etc.
- evaluarea critică a contribuției aduse de proiect la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă;
- evaluarea posibilității de replicare a proiectului, pe baza rezultatelor obținute (de exemplu, utilizând fișa ABC, Biletul de ieșire, Eseul de cinci minute, analiza SWOT etc.).

3.2. Valorificarea inovației sociale, prin promovarea în comunitate a proiectului și a potențialului de replicare a acestuia

- realizarea în grup a unor materiale ce promovează proiectul la nivelul școlii, al comunității locale și naționale (de exemplu: colaje, expoziții, pliante, flyere, afișe, e- bookuri, clipuri video, bloguri, aplicații pentru mobil etc.);
- organizarea unei campanii de conștientizare cu privire la impactul adus de proiectul de inovare socială la nivelul școlii, al comunității locale și naționale;
- prezentarea proiectului realizat în diferite contexte de învățare, pe variate căi de comunicare și cu audiență diversă (site-uri dedicate proiectelor de inovare socială, site-ul școlii, mass-media, YouTube, bloguri, aplicații pentru mobil etc.);
- promovarea proiectului în cadrul unor proiecte internaționale care susțin Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (de exemplu, World Largest Lesson, Global Education Week etc.);
- prezentarea potențialului de replicare a proiectului, actorilor locali (autorități, antreprenori etc.) cu scopul de a spori vizibilitatea proiectului și de a obține suportul acestora în creșterea impactului inovării sociale.

CONȚINUTURI

Domenii de conținut	Clasa a V-a
Metoda Design Thinking	- Competențele secolului XXI, necesare implementării metodei Design Thinking - Etapele metodei Design Thinking: • Empatizează • Imaginează • Acționează • Reflectează • Comunică
Dezvoltare durabilă	- Noțiunea de Dezvoltare Durabilă - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă
Inovare socială	- Comunitatea școlară - Problemele și nevoile comunității școlare - Cauzele problemelor din comunitatea școlară - Oportunități de schimbare pentru o comunitate durabilă
Acțiune colectivă	- Planificarea colaborativă a activităților - Planul de acțiune colectivă - Parteneriatul școală-familie
Cetățenie activă	- Vocea elevului în comunitatea școlară - Decizia - un act democratic - Elevul - participant activ la schimbarea din cadrul comunității școlare
Domenii de conținut	Clasa a VI-a
Metoda Design Thinking	- Competențele secolului XXI necesare implementării metodei Design Thinking - Etapele metodei Design Thinking: • Empatizează • Imaginează • Acționează • Reflectează • Comunică
Dezvoltare durabilă	- Noțiunea de Dezvoltare Durabilă - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă
Inovare socială	- Comunitatea școlară/ locală - Problemele și nevoile comunității școlare/ locale - Cauzele problemelor din comunitatea școlară/ locală - Oportunități de schimbare pentru o comunitate durabilă
Acțiune colectivă	- Planificarea colaborativă a activităților - Planul de acțiune colectivă - Parteneriatul școală-familie/ școală-comunitatea locală
Cetățenie activă	- Rolul școlii în viața comunității locale - Decizia - un act democratic - Elevul – participant activ la schimbarea din cadrul comunității școlare/locale
Domenii de conținut	Clasa a VII-a
Metoda Design Thinking	- Autoevaluarea propriilor competențe ale secolului XXI, necesare implementării metodei Design Thinking - Etapele metodei Design Thinking: • Empatizează • Imaginează • Acționează • Reflectează • Comunică

Dezvoltare durabilă	- Conceptul de Dezvoltare Durabilă - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă - Educație pentru Dezvoltare Durabilă
Inovare socială	- Comunitatea locală - Problemele și nevoile comunității locale - Cauzele problemelor din comunitatea locală - Oportunități de schimbare pentru o societate durabilă - Educație pentru inovare socială
Acțiune colectivă	- Planificarea colaborativă a activităților - Planul de acțiune colectivă - Parteneriatul școală-comunitatea locală
Cetățenie activă	- Rolul cetățeanului în societate - Decizia - proces democratic pentru schimbarea comunității - Elevul - agent al schimbării din comunitatea locală
Domenii de conținut	Clasa a VIII-a
Metoda Design Thinking	- Profilul personal de competențe ale secolului XXI, necesare implementării metodei Design Thinking - Etapele metodei Design Thinking: • Empatizează • Imaginează • Acționează • Reflectează • Comunică
Dezvoltare durabilă	- Conceptul de Dezvoltare Durabilă - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă - Educație pentru Dezvoltare Durabilă
Inovare socială	- Comunitatea locală - Problemele și nevoile comunității locale - Cauzele problemelor din comunitatea locală - Oportunități de schimbare pentru o societate durabilă - Educație pentru inovare socială
Acțiune colectivă	- Planificarea colaborativă a activităților - Planul de acțiune colectivă - Parteneriatul școală-familie-comunitatea locală
Cetățenie activă	- Cetățenia globală - Decizia - proces democratic pentru schimbarea comunității - Elevul - agent al schimbării din comunitatea locală

Sugestii metodologice

Programa propusă este unitară și ușor de adaptat, aducând o perspectivă sistemică, în corelație cu mai multe discipline din arii curriculare diferite, promovând abordarea integrată și transdisciplinaritatea. Curriculumul propus este flexibil și oferă fiecărui elev posibilitatea de a-și valorifica potențialul. Elevii vor învăța din experiențe practice sub formă de proiect, pentru a face față provocărilor societății globale în continuă schimbare, în contextul dezvoltării durabile. Prin activitățile desfășurate, vor lucra în echipe de elevi, dar și împreună cu persoane-resursă din comunitate, pentru a contribui eficient la starea de bine generală. Pe baza experiențelor, elevii vor deveni încrezători în propriile forțe, capabili să comunice, să colaboreze, să planifice și să organizeze activități ce contribuie la dezvoltarea durabilă a societății.

Implementarea acestui curriculum urmărește în mod sistematic utilizarea unor documente curriculare relevante (de exemplu: planul de învățământ, programa opționalului, ghidul profesorului), dar și a experienței didactice, inclusiv formarea adecvată a profesorilor, cu efecte măsurabile asupra rezultatelor elevilor.

Activitățile propuse includ și elemente ludice, care contribuie la crearea unei stări de bine și la îmbunătățirea mediului de învățare.

De exemplu, o lecție folosind metoda Design Thinking poate începe cu un joc care are legătură cu activitatea planificată (joc cu durata de 5-10 minute - posibil unul dintre cele descrise în secțiunea Recomandări - Resurse Educaționale). În dirijarea învățării se pot folosi metode interactive, individuale și de grup, inclusiv tradiționale, adaptate (de tip expunere potențată cu prezentări video, imagini, fotografii personale, după caz). Este etapa în care se introduc noțiunile noi/ elementele de noutate. Urmează activitatea practică în echipe, care include discuții/ dezbateri, pe baza instrumentelor de lucru în grup. La final, este recomandat să se aloce 5-10 minute pentru reflecția individuală și de grup.

Opționalul promovează învățarea prin proiecte în contexte reale de viață și este centrat pe dezvoltarea competențelor cheie, contribuind la conturarea profilului de formare al elevului. Principalele competențe dezvoltate sunt cele personale, sociale și de a învăța să înveți, competențele cetățenești și antreprenoriale, dar și competențele digitale, deoarece o parte dintre activitățile propuse vor fi realizate folosind platformele și instrumente digitale (de exemplu, cele din suita Google).

Rolul cadrelor didactice este acela de facilitatori. Pe scurt, un facilitator ajută alte persoane să desfășoare o activitate mai ușor, pentru că are o bună înțelegere a obiectivelor și contribuie din umbră la planificarea activităților, pentru îndeplinirea obiectivelor fixate. Mai mult, facilitatorul sprijină participanții în găsirea

răspunsurilor la probleme de către ei înșiși, prin discuții, fără a da soluții sau a lua o anumită poziție. Ei oferă sugestii pentru a îmbunătăți dinamica grupului și eficiența sa. Cu alte cuvinte, rolul facilitatorului este acela de a ajuta grupul să-și îndeplinească obiectivele, iar membrii echipei să se înțeleagă între ei, precum și să ofere suportul și instrumentele necesare pentru a acționa. Un bun facilitator ascultă și încurajează elevii să ia deciziile potrivite și să conceapă un plan de acțiune, pe care să-l implementeze. Activitățile de reflecție realizate după fiecare lecție ajută la îmbunătățirea performanței, atât a cadrului didactic, cât și a elevilor.

De aici se desprind trei aspecte de care cadrele didactice este bine să țină cont în procesul de aplicare a programei de opțional Design Thinking - Eu fac schimbarea!:

1. Gestionarea discuțiilor și a proceselor de grup într-un mod incluziv, oferind fiecărui elev/ membru al grupului șansa de a avea o experiență pozitivă;
2. Oferirea de suport în obținerea unor rezultate valoroase și durabile, obținute prin cooperarea grupului, în activități de analiză și planificare;
3. Sprijinirea grupului, cu tehnici și practici care îmbunătățesc interacțiunile dintre membrii acestuia și conduc la obținerea rezultatelor așteptate.

Mediul unde se desfășoară activitățile transmite un mesaj important atât despre climatul psiho-relațional dintre elevi, cât și despre relația profesor-elev, favorizând cunoașterea reciprocă, intercomunicarea și legăturile socio-afective.

Astfel, metoda Design Thinking aduce beneficii activității didactice. Implicarea elevilor în activități interactive și dincolo de mediul școlar, precum și utilizarea unor instrumente de lucru care motivează/ stimulează elevii în procesul de învățare transformă sala de clasă într-un laborator de învățare prin activități dinamice. Rezultatele sunt benefice pentru comunitatea școlară, locală și chiar globală. Spațiul de învățare astfel construit încurajează explorarea, imaginația și creativitatea într-un mod colaborativ.

Co-crearea (împreună cu comunitatea) este un aspect inovativ foarte important. În acest sens, ultimele două etape ale proiectului (Reflectează și Comunică) includ promovarea la nivel de școală și de comunitate, reflecția și revenirea la comunitate (la finalul proiectului). Impactul maxim se va obține atunci când cadrele didactice, părinții și membrii comunității vor fi implicați în număr cât mai mare, fiind conștienți de importanța participării lor. Schimbările de experiență și activitățile în comunitate sunt elemente de bază în dezvoltarea competențelor elevilor. La finalul proiectului, pot fi organizate momente de diseminare și de sărbătorire a rezultatelor, împreună cu comunitatea (de exemplu: evenimente, expoziții, întâlniri, expuneri etc.), care permit participanților să se întâlnească și să reflecteze.

Programa Design Thinking - Eu fac schimbarea! este complexă și include diverse moduri de învățare, cărora li se pot asocia diferite forme de evaluare. Dintre modurile de învățare, amintim: învățarea explicită (învățare de la un expert), îndrumarea (învățare cu un expert), discuțiile facilitate (împărtășirea de idei), experimentele (fabricare, explorare și investigații), colaborarea (învățare împreună cu ceilalți), independența (învățarea de unul singur), feedbackul și reflecția (metacogniția, învățarea despre învățare) și demonstrația (prezentarea celor învățate, către colegi).

Metodele de evaluare sunt, la rândul lor, flexibile. Evaluarea nefiind un proces unic, ci unul care se aplică diferit fiecărui elev, în funcție de situație, propunem implementarea unor tipuri alternative de evaluare formativă, sumativă și de urmărire a progresului elevului. Evaluarea sumativă, cea în care se evaluează învățarea cunoștințelor sau a succesului, poate fi făcută la finalul proiectului sau a unui interval de învățare. Evaluarea formativă, ce ajută elevul să se dezvolte prin feedback, are loc în orice etapă a procesului de predare și învățare. Progresul individual al elevului va fi urmărit de la începutul proiectului până la finalul acestuia monitorizând gradul de atingere a competențelor în fiecare etapă a proiectului.

De exemplu, în cadrul proiectelor pot fi evaluate atât lucrările realizate de elevi, cât și modul în care aceștia au colaborat și s-au implicat în proiect. Pentru evaluarea produselor activității elevilor și a contribuției individuale la produsul de grup, pot fi utilizate instrumente de evaluare precum: scala de clasificare, fișa de observare descriptivă sau lista de control- verificare.

Interevaluarea este indicată în faza Empatizează, când elevii își prezintă machetele 3D sau Harta empatiei. De asemenea, poate fi evaluat gradul de corectitudine al corelării dintre nevoile identificate în comunitatea locală și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă corespunzătoare (de exemplu, utilizând itemi de tip pereche sau formulare Google).

În etapa Imaginează, elevii pot primi note pentru analiza cauzelor și a efectelor problemei și a generării de soluții, pe baza completării fișelor de lucru.

În etapa Acționează, cadrul didactic poate evalua planul de acțiune realizat de elevi (pe baza unor criterii comunicate anterior), dar și modul în care s-au organizat și s-au implicat elevii.

În etapa Reflectează, profesorul poate evalua participarea la sesiunile de feedback (solicitarea și oferirea de feedback pertinent și bine argumentat, colegilor). Se pot utiliza instrumente de feedback standardizate, de exemplu, chestionarele din platforma Teleskop. De asemenea, elevii sunt invitați să creeze propriile jurnale de învățare, autoevaluându-și progresul și capacitatea de învățare, în diferite contexte (metacogniția).

În pasul Comunică, elevii pot fi evaluați în funcție de calitatea prezentării realizate, a veridicității informațiilor folosite, dar și pe baza materialelor folosite în prezentare (machete, prezentări, postere etc.), inclusiv prin intermediul tehnologiei. Prezentările în public contribuie la dezvoltarea competenței de comunicare orală, la descoperirea abilităților de a vorbi în public, la înlăturarea/ depășirea anxietății, la creșterea încrederii în sine și a stimei de sine. Prezentările în public pot fi evaluate atât din punctul de vedere al alcătuirii unui discurs, cât și din perspectiva pronunției, a cursivității și a clarității mesajului transmis.

Activitatea de grup se poate evalua cu o recompensă specială oferită fiecărui elev, încurajându-se colaborarea. Recomandăm ca elevii să fie informați cu privire la modul și criteriile de evaluare încă de la începutul cursului, acestea luând în considerare specificul fiecărui elev.

Câte o notă poate fi acordată pentru fiecare etapă a metodei Design Thinking, respectiv în fiecare interval de învățare.

REPERE DE PROIECTARE ȘI REALIZARE a activității la clasă:

Metoda Design Thinking presupune respectarea celor cinci etape:

- **Empatizează** - Scopul acestui pas este să familiarizeze elevii cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă și cu modul în care se manifestă acestea în contextul local. Așa cum spune și numele, acest pas dezvoltă empatia și gândirea critică. Elevii descoperă noțiunea de nevoi ale comunității, prin realizarea unei activități cum ar fi plimbarea prin comunitatea apropiată. Tot în acest pas, ei participă la discuții în grupuri în care sunt analizate și organizate oportunitățile de schimbare identificate, în funcție de Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.
- **Imaginează** - Scopul acestui pas este să ajute elevii să analizeze și să prioritizeze problema pe care vor să o rezolve, propunând soluții adecvate. Acest pas dezvoltă gândirea critică și creativitatea. Elevii identifică oportunitățile de schimbare, imaginând soluții concrete pentru sprijinirea persoanelor afectate de problemă.
- **Acționează** - Scopul acestui pas este să ajute elevii să pună în practică planul de acțiune prin organizarea activităților, a resurselor și administrarea lor. Acest pas dezvoltă comunicarea, colaborarea și gândirea critică. Elevii coordonează și planifică activitățile proiectului, lucrând în echipe. Ei participă la identificarea activităților necesare pentru organizarea și punerea în act a soluțiilor, dovedind abilități de cetățenie activă, prin implicarea în viața comunității căreia îi aparțin.
- **Reflectează** - Scopul acestui pas este să ajute elevii să analizeze activitățile realizate, reflectând la impactul lor la nivel de grup, individ și comunitate. Acest pas le dezvoltă competența de a învăța să învețe, gândirea critică și abilitățile de comunicare. Elevii analizează proiectul și activitățile realizate de ei, prin participarea la discuții și jocuri educative. Ei reflectează asupra etapelor parcurse, a competențelor dezvoltate și a celor mai potrivite modalități de a învăța.
- **Comunică** - Scopul acestui pas este să ajute elevii să sintetizeze și să prezinte activitățile realizate pe tot parcursul proiectului. Acest pas dezvoltă competența de comunicare și autoeficacitatea. Elevii prezintă public proiectul, în diferite contexte, pe variate căi de comunicare și cu audiență diversă, cu scopul de a inspira la acțiune civică și implicare a comunității.

Recomandări. Resurse educaționale

Pasul 1. Empatizează	<p>Fă un pas în față</p> <p>Elevii se vor alinia în spatele unei linii existente din clasă (se poate trasa o linie cu scotch-ul, pe podea). După ce s-au așezat, profesorul adresează o serie de întrebări/ solicitări, unele mai amuzante și altele mai serioase, de exemplu Să facă un pas în față cine are un frate mai mare! Sau Să facă un pas în față cine s-a simțit trist în ultima săptămână! etc. Scopul este ca elevii să descopere că nu sunt singuri în fața problemelor cu care se confruntă.</p> <p>Povestea în cerc</p> <p>Elevii vor forma un cerc și vor avea o minge sau orice obiect care poate fi aruncat ușor de la unul la altul. Ei vor construi o poveste în cerc și vor pasa obiectul când au terminat. Profesorul le va oferi începutul, iar ei vor continua.</p> <p>Obiectivele de Dezvoltare Durabilă</p> <p>Elevii vor discuta despre modul în care pot să contribuie la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, schimbând ceva în:</p> <ul style="list-style-type: none"> - viața lor; - școala lor; - comunitatea lor. <p>Plimbarea empatică</p> <p>Pentru 20 de minute, elevii sunt invitați să iasă din sala de clasă. Profesorul le propune elevilor să meargă la o plimbare pentru a observa: casa lor și vecinătățile, școala sau comunitatea lor, din perspectiva unei persoane străine, care a pășit pentru prima dată în acel loc („cu ochi noi și curioși”).</p>
-------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Harta empatiei

Profesorul împarte elevii în grupe de 5-6 persoane. Fiecare echipă va realiza *Harta empatiei*, pe baza investigației și a conversației cu beneficiarii viitorului proiect. Pe câte un post-it vor scrie propriile observații și le vor așeza în cadranul corespunzător, pe baza întrebărilor de direcționare, deja scrise.



Descoperirea nevoilor - Interviu

Elevii sunt grupați în perechi. Fiecare va avea, pe rând, rolul de reporter și pe cel de respondent. Va trebui să adreseze unele întrebări și să răspundă la altele. Cel care este reporter va lua notițe.

Exemple de întrebări:

- Cu ce te mândrești cel mai mult din comunitatea ta?
- Ce crezi că ar trebui schimbat în comunitatea ta?
- Ce crezi că ar trebui eliminat din comunitatea ta?
- Cine sunt persoanele vulnerabile din comunitatea ta?
- Ce ți-ar plăcea să faci chiar tu pentru comunitatea ta?

Pentru a fi mai ușor, profesorul poate proiecta aceste întrebări, poate folosi fișe de interviu sau le poate scrie pe tablă.

Macheta 3D a comunității

Această activitate funcționează pe baza discuțiilor cu colegii. Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 5-6 persoane și vor construi, cu ajutorul materialelor din jur, o machetă a comunității lor. Este important ca fiecare machetă 3D să conțină și:

- locurile unde lucrurile merg bine;
- locurile unde trebuie aduse schimbări.

Identificarea problemelor și transformarea lor în oportunități de schimbare

Elevii vor lucra în grupe și vor analiza machetele. Pe baza observațiilor și a discuțiilor, vor face o listă de probleme care vor fi transformate în oportunități.

Acum este rândul tău! Ce ți-ar plăcea să schimbi în comunitatea ta?

Profesorul va provoca elevii să se gândească la ce le-ar plăcea să schimbe în comunitatea lor. Ideile vor fi listate, iar prin negociere (sau vot), se va fixa problema principală.

Găsirea adevăratei probleme

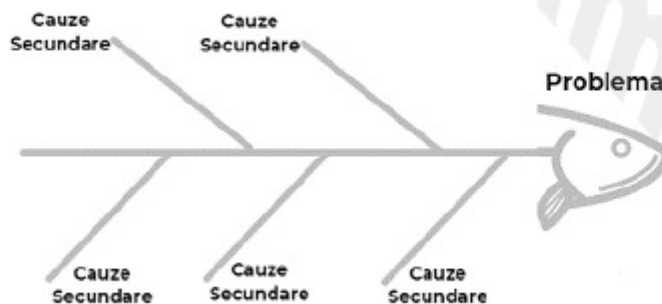
Profesorul împarte participanții în echipe mai mici (3-4 elevi) și le cere să se gândească la diferitele cauze ale problemei alese.

- Cine sunt persoanele implicate?
- Cum este mediul în care se întâmplă problemele? etc.

Este recomandat ca elevii să meargă pe teren pentru a observa exact unde se manifestă problema, precum și să realizeze interviuri cu persoanele afectate.

Analiza problemei

După ce elevii au identificat problema, profesorul va facilita o discuție despre cauzele care au condus la apariția problemei alese. Această activitate se poate realiza sub forma unei diagrame Ishikawa/ Os de pește, unde capul peștelui reprezintă problema identificată, iar oasele scheletului, posibilele cauze ale problemei. Elevii vor desena diagrama și o vor completa, preferabil, în grup.



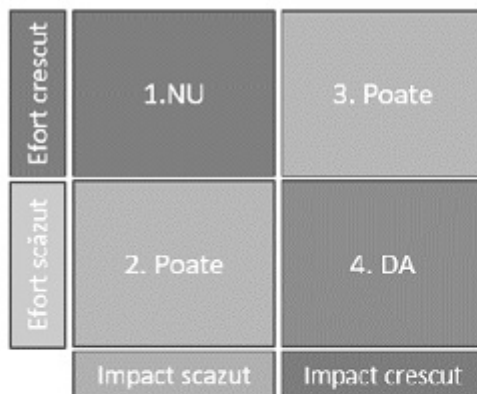
Planificăm o petrecere

Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 5-6 persoane. Profesorul le va spune că trebuie să planifice o petrecere. Unul dintre ei va face o propunere, iar ceilalți vor expune argumentele lor împotriva, folosind sintagma „Nu va merge pentru că...”. După 3 minute, profesorul îi va întrerupe și le va spune că acum vor propune o altă petrecere, dar de data aceasta vor răspunde completând sintagma „Da, și...”.

La final, întreabă elevii cum s-au simțit la prima parte și apoi cum s-au simțit la a doua. Le explică elevilor faptul că fiecare dintre noi are idei bune și putem construi pe baza ideilor colegilor, folosind sintagma „DA, ȘI...”.

Brainstormingul

Pasul 2. Imaginează	<p>Elevii lucrează în echipe de 3-4 persoane. Fiecare echipă trebuie să se gândească și să noteze câte 10 idei pentru soluționarea problemei, în funcție de cauzele identificate.</p> <p>Dacă doresc, elevii pot să deseneze sau să construiască machete, pentru a se exprima mai ușor. Atunci când desenează și construiesc, unii copii pot să se exprime mai ușor și să explice liber gândurile și ideile.</p> <p>Sortarea ideilor</p> <p>Fiecare echipă va expune ideea ei favorită, iar apoi fiecare idee va fi evaluată de întreaga clasă. Evaluarea se va face prin acordarea unui punctaj de la 1 la 10, unde 10 este maxim. La final, se va face suma punctajului obținut pentru fiecare idee.</p> <p>Analiza ideilor</p> <p>Întreaga clasă va participa la această activitate. Fiecare idee va fi discutată și așezată într-un grafic, în funcție de caracteristicile ei, după cum urmează:</p>
------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Alegerea ideilor

Acum, elevii pot alege să lucreze în grupe mai mici sau, dimpotrivă, poate lucra întreaga clasă la implementarea unei idei. Profesorul le amintește copiilor că ideile trebuie să fie realiste, realizabile, pentru că urmează să le pună în practică.

Pasul 3. Acționează	<p>Prăjim un ou</p> <p>Elevii vor primi doar instrucțiunea că trebuie să deseneze procesul prin care se prăjește un ou. Au la dispoziție 3 minute. La final, profesorul organizează o expoziție și invită toți elevii să privească produsele afișate, apoi remarcă faptul că, deși desenele și pașii sunt diferiți, toate sunt corecte deoarece au ajuns la rezultatul dorit. Profesorul provoacă elevii să descopere care sunt asemănările și deosebirile dintre desenele lor.</p> <p>Planul de acțiune va fi realizat de elevi, pentru a pune ulterior în practică ideile lor de schimbare, care vor duce la realizarea obiectivelor fixate anterior.</p> <p>Planul poate avea următoarea structură:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Nr. crt.</th> <th style="width: 30%;">Activitate</th> <th style="width: 20%;">Resurse</th> <th style="width: 20%;">Termen</th> <th style="width: 15%;">Responsabil/i</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Întărirea spiritului de echipă</td> </tr> <tr> <td colspan="5">- Nume și emblemă - Membrii echipelor pot să găsească un nume grupelor (dacă nu au deja) și să-și creeze o emblemă care să reflecte valorile și ambițiile lor.</td> </tr> <tr> <td colspan="5">- Strigătură și Salut secret - Dacă este timp și elevii sunt creativi, pot să-și găsească un strigăt de încurajare și un salut secret.</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Construim succesul (Analiza SWOT)</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Elevii vor identifica și vor lista Punctele tari și Punctele de îmbunătățit, Oportunitățile și Amenințările, cu referire la proiectul lor. Profesorul le va explica la ce se referă acestea (Punctele tari și Punctele slabe - din interior: din școală/ comunitate; Oportunitățile și Amenințările - din exteriorul școlii/ comunității, după caz).</td> </tr> </tbody> </table>	Nr. crt.	Activitate	Resurse	Termen	Responsabil/i	Întărirea spiritului de echipă					- Nume și emblemă - Membrii echipelor pot să găsească un nume grupelor (dacă nu au deja) și să-și creeze o emblemă care să reflecte valorile și ambițiile lor.					- Strigătură și Salut secret - Dacă este timp și elevii sunt creativi, pot să-și găsească un strigăt de încurajare și un salut secret.					Construim succesul (Analiza SWOT)					Elevii vor identifica și vor lista Punctele tari și Punctele de îmbunătățit, Oportunitățile și Amenințările, cu referire la proiectul lor. Profesorul le va explica la ce se referă acestea (Punctele tari și Punctele slabe - din interior: din școală/ comunitate; Oportunitățile și Amenințările - din exteriorul școlii/ comunității, după caz).				
Nr. crt.	Activitate	Resurse	Termen	Responsabil/i																											
Întărirea spiritului de echipă																															
- Nume și emblemă - Membrii echipelor pot să găsească un nume grupelor (dacă nu au deja) și să-și creeze o emblemă care să reflecte valorile și ambițiile lor.																															
- Strigătură și Salut secret - Dacă este timp și elevii sunt creativi, pot să-și găsească un strigăt de încurajare și un salut secret.																															
Construim succesul (Analiza SWOT)																															
Elevii vor identifica și vor lista Punctele tari și Punctele de îmbunătățit, Oportunitățile și Amenințările, cu referire la proiectul lor. Profesorul le va explica la ce se referă acestea (Punctele tari și Punctele slabe - din interior: din școală/ comunitate; Oportunitățile și Amenințările - din exteriorul școlii/ comunității, după caz).																															
Pasul 4. Reflectează	<p>Reflecția asupra activităților realizate</p> <p>Elevii vor discuta fiecare obiectiv în parte și vor estima un procent de realizare. De exemplu, 100% (obiectivul a fost realizat în totalitate) sau 50% (obiectivul a fost realizat pe jumătate).</p> <p>Reflecția asupra lecțiilor învățate în cadrul proiectului</p> <p>A. Descoperiri</p> <p>Fiecare elev va primi 4 post-it-uri/ bilețele pe care va scrie:</p> <ol style="list-style-type: none"> Un lucru nou pe care l-au descoperit despre ei înșiși; Un lucru pe care l-au îmbunătățit la ei înșiși; Dacă ar mai face proiectul o dată, ce ar face diferit; Un sfat/ un mesaj pentru cadrul didactic. <p>B. Lecții învățate</p> <p>Fiecare elev va primi 3 post-it-uri/ bilețele pe care va scrie ce lecții a învățat, pe parcursul proiectului:</p> <ol style="list-style-type: none"> despre sine; despre echipă/ colegi; despre comunitate/ localitate. <p>C. Impact</p> <p>Elevii vor lucra în echipe de câte 4-6 persoane și vor discuta despre cine sunt persoanele/ categoriile de persoane influențate de proiectul lor și care sunt beneficiile obținute.</p>																														
	<p>Pregătirea prezentării</p> <p>Elevii vor pregăti o prezentare a proiectului lor. Este important ca toți membrii echipei să contribuie. Pentru a avea un impact mai bun, recomandăm pregătirea de materiale și prezentări atractive și interactive (în format letric și/ sau electronic) sau/ și machete care să le întărească argumentele.</p> <p>Promovarea proiectului</p>																														

Pasul 5.	Elevii vor crea materiale promoționale, de exemplu postere, afișe, flyere
Comunică	(în format letric sau/ și electronic), prin care prezintă proiectul lor. Acestea pot fi afișate și în școală, dar și la avizierul exterior, pentru ca întreaga comunitate școlară și locală să afile despre proiectul lor.
	Prezentarea proiectului
	Profesorul le solicită elevilor să pregătească o prezentare cu povestea lor de schimbare. Elevii vor evidenția modul în care proiectul lor contribuie la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă și pașii pe care i-au urmat.

Resurse gratuite

Asociația All Grow, Ghidul "Change Architects. Nivelul 1. Inițiere", 2022:
https://www.allgrowromania.org/_files/ugd/24a7ce_01bdfceaf8be4f4e8da0c5394c8ad351.pdf
 Asociația All Grow, Ghidul "Change Architects. Nivelul 2. Accelerare"; 2022:
https://www.allgrowromania.org/_files/ugd/24a7ce_8b91aea80be242fcaadb72cb00666f74.pdf
 Asociația All Grow, Ghidul "Change Architects. Nivelul 3. Replicare"; 2022:
https://www.allgrowromania.org/_files/ugd/24a7ce_2ae50becf4cb4ce6b37b8aac3d94d427.pdf
 Asociația All Grow, Jocuri pentru dezvoltarea spiritului de echipă; 2023:
https://www.allgrowromania.org/_files/ugd/24a7ce_d252734001c64c8d99b254c96ea41821.pdf
 Asociația All Grow, Jocuri pentru energizarea echipei; 2023:
https://www.allgrowromania.org/_files/ugd/24a7ce_75ccd71d8a584d02aeebd26896865cc3.pdf
 Asociația All Grow, Povești de schimbare - Exemple de proiecte realizate la clasă, 2023:
<https://www.allgrowromania.org/povesti>
 Asociația All Grow, Acțiuni practice pentru realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; 2019:
<https://youtu.be/SwT9HIE7eDg>
 Asociația All Grow, Prezentarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă 2030 - ONU; 2019:
<https://youtu.be/pRFsA6G3Pr8>
 Common Sense Education, Competențele secolului XXI. Care sunt Cei 4 C?:
<https://www.youtube.com/watch?v=QrEEVZa3f98>
 CSS-EU, Change Shaping Schools, Educație pentru inovare socială; 2023:
<https://css-project.eu/results/>
 Wikipedia, Învățare experiențială:
https://ro.wikipedia.org/wiki/%C3%8Env%C4%83%C8%9Bare_experien%C8%9Bial%C4%83

Referințe bibliografice și webografie

Comisia Europeană, Comunicarea Comisiei la Parlamentul European, Consiliul și Comitetul Economic și Social și Comitetul Regiunilor: Întărirea identității europene prin educație și cultură; 2017:
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017DC0673&from=EN>
 Comisia Europeană, Dezvoltarea durabilă: o abordare globală:
https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/sustainable-development-goals/eu-whole-government-approach_ro
 Comisia Europeană (2021). O abordare formativă, incluzivă, la nivel de școală, a evaluării educației sociale și emoționale în UE, preluat de Institutul de Științele ale Educației,
https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2021/02/NESET_AR3_2020_FULL_WITH-IDENTIFIERS-1_RO.pdf
 Comisia Europeană, Eurydice, România; 2023
<https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/ro/național-education-systems/românia/românia>
 Guvernul României, Departamentul pentru Dezvoltare Durabilă, Strategia națională pentru dezvoltarea durabilă a României 2030; 2020:
<https://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/despre/>
 Kitchen, Hannah et al., OCDE și UNICEF, Studii OCDE privind evaluarea și examinarea în domeniul educației. România; 2017:
https://www.edu.ro/sites/default/files/Studiu_OECD.pdf
 Kokcharov, Igor, Ierarhia competențelor 2015:
<https://www.slideshare.net/igorkokcharov/kokcharov-skillpyramid2015>
 Kolb, Alice, Kolb, David, Experience Based Learning Systems. The Kolb Learning Style Inventory 4.0; 2013:
<https://web.archive.org/web/20170516224452/http://learningfromexperience.com/media/2016/10/2013-KOLBS-KLSI-4.0-GUIDE.pdf>
 Ministerul Afacerilor Externe, Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă; 2023:
<https://www.mae.ro/node/35919>
 Ministerul Educației, [OMEd nr. 3239 din 5 februarie 2021](#) privind aprobarea [documentului de politici educaționale](#) Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului național; 2021:
<https://legislație.just.ro/Public/DetaliiDocumentAfis/237422>

Organizația Națiunilor Unite, Departamentul pentru Afaceri Economice și Sociale - Dezvoltare Durabilă, Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development; 2015:

<https://sdgs.un.org/2030agenda>

Parteneriatul pentru competențele secolului 21, Cadru P21 pentru Competențele secolul XXI - Ghid Scurt, P21, 2019

https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf

Schleicher, Andreas, Pregătirea cadrelor didactice și a liderilor școlari pentru secolul XXI: lecții din întreaga lume, OECD; 2012:

<https://www.oecd.org/site/eduistp2012/49850576.pdf>

Shanta, Susheela, Wells, John G., Activități de învățare care au la bază designul. Evaluarea abilităților de gândire critică și rezolvare de probleme, în publicația "International Journal of Technology and Design Education"; 2020:

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10798-020-09608-8>

Universitatea Stanford, Tools for Taking Action. O introducere în Design Thinking. Ghidul procesului; 2010:

<https://dschool.stanford.edu/resources>

Activitățile ce stau la baza dezvoltării acestei programe au fost dezvoltate de Asociația All Grow și în parteneriat cu alte organizații, în cadrul parteneriatelor de colaborare de tipul Erasmus+:

- Asociația All Grow - Proiectul "Change Architects" - <https://www.allgrowromania.org/>
- Școala, Nucleu Social - <https://www.scoalanucleu.org/>
- Change Shaping Schools - <https://css-project.eu/>
- Design Futures - <https://designfutures.eu/>
- Nemesis - <https://nemesis-edu.eu/what-is-nemesis/>

Grupul de lucru

Nume și prenume	Instituție de apartenență
Marinica ACHIȚEI	Școala Primară Vasile Conta, Iași
Ana Maria APOSTOLIE	Școala Gimnazială Pufești, Pufești, Vrancea
Mădălina BOUROȘ	Asociația All Grow, Câmpineanca, Vrancea
Cristina Loredana COBZUC	Școala Gimnazială Teodor Bălan, Gura Humorului, Suceava
Tatiana CRISTIAN	Școala Gimnazială Prof. Gen. Gheorghe Gheorghiu, Gologanu, Vrancea
Carmen HĂRȘAN	CJRAE Cluj/ Școala Gimnazială Ioan Opriș, Turda, Cluj
Floriana NECULA	Școala Gimnazială Selaru, Șelaru, Dâmbovița
Ileana Alina POPESCU	Școala Gimnazială Toma T. Socolescu Comuna Păulești, Prahova
Georgiana-Elena SIMA	Școala Gimnazială Doamna Nica, Valea Mărului, Galați
Claudia-Aurora ZAMFIR	Școala Gimnazială Mihai Viteazul Pucioasa, Dâmbovița

Anexa nr. 6

MINISTERUL EDUCAȚIEI
Programa școlară pentru disciplina opțională
SCRIERE CREATIVĂ
învățământ liceal,
Clasele a IX-a/a X-a/a XI-a/a XII-a
București, 2024

Programa școlară pentru disciplina opțională SCRIERE CREATIVĂ, învățământ liceal, clasele a IX-a/a X-a/a XI-a/a XII-a

Notă de prezentare

Programa școlară pentru disciplina Scriere creativă reprezintă o ofertă educațională pentru curriculumul la decizia școlii, propusă la nivel național, adresată elevilor din învățământului liceal de la toate filierele, profilurile și specializările din învățământul preuniversitar. Curriculumul opțional Scriere creativă are statut de disciplină nouă și este conceput pentru 1 oră pe săptămână pe durata unui an școlar, incluzând un buget de timp de aproximativ 35 de săptămâni.

Concepția acestei programe este în acord cu strategiile naționale și europene de referință pentru dezvoltarea educației, urmând recomandările cuprinse în următoarele documente:

- O.M. nr. 3239/2021 privind aprobarea [documentului de politici educaționale](#) Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadru de referință al Curriculumului național, publicat în Monitorul Oficial nr. 151 bis/2021;

- O.M. nr. 3238/2021 pentru aprobarea **Metodologiei** privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii, publicat în Monitorul Oficial nr. 159/2021;
- Profilul de formare al absolventului (2015);
- Recomandarea Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (2018/C 189/01), în Jurnalul Uniunii Europene, 4 iunie 2018.

Răspunzând nevoii de a construi noi modele de organizare a sistemului educațional, programa propusă oferă soluții pentru câteva dintre provocările actuale ale școlii românești, având ca efect dezvoltarea capacității creative a elevilor, care poate fi transferată într-o varietate de activități și contexte profesionale. Este important să echipăm generațiile actuale și viitoare - indiferent de condițiile sociale și culturale - cu caracteristicile inovatorilor de succes: curiozitatea, utilizarea imaginației, gândirea critică, capacitatea de rezolvare a problemelor și perseverența (reziliența), care include asumarea de riscuri pozitive. Aceste caracteristici sunt asociate cu creativitatea: capacitatea de a imagina ceva nou și valoros sau de a modifica în mod original ceea ce este creat deja. Nicio cunoaștere nu este completă fără creativitate. Aceasta joacă un rol important nu numai în domeniul artelor, în științele umaniste, în științele sociale și comportamentale, ci și în progresul tehnologic. Datorită rolului său în inovare și antreprenariat, creativitatea a devenit una dintre preocupările cheie ale organizațiilor și întreprinderilor.

În mediul școlar, reflectarea aspectelor creative ale elevilor poate fi observată mai ales în textele și mesajele pe care aceștia le produc prin utilizarea abilității de scriere.

Programa disciplinei Scriere creativă este realizată în baza modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe, valorificând competențe-cheie prevăzute în Recomandarea Consiliului Uniunii Europene:

- Competența de literație implică abilitatea de a comunica și de a relaționa efectiv cu alții, într-un mod adecvat și creativ. Scrierea creativă aduce un câștig lingvistic important în ceea ce privește acuratețea și varietatea structurilor gramaticale, adecvarea și originalitatea alegerilor lexicale, sensibilitatea la rimă, ritm, accent și intonație, construcția textului ca ansamblu coerent de enunțuri, purtător de sens etc. Una dintre principalele caracteristici ale scrierii creative este angajamentul jucăuș față de limbă, testând regulile acesteia până la limită într-o atmosferă în care riscul este încurajat.
- Competența de exprimare și sensibilizare culturală presupune angajarea elevului în înțelegerea, dezvoltarea și exprimarea propriilor idei, ceea ce îl ajută să-și definească locul sau rolul pe care îl ocupă în societate într-o varietate de moduri și contexte, să aibă o atitudine deschisă și respectuoasă față de diversitatea de exprimare culturală, să abordeze etic și responsabil proprietatea intelectuală și culturală.;
- Competența personală, socială și de a învăța să înveți se dezvoltă datorită faptului că scrisul este un instrument de autocunoaștere. Prin intermediul scrierii creative, elevii pot să-și exploreze sinele în raport cu lumea, să facă față complexității, să se automotiveze, să caute sprijin atunci când este cazul, să dezvolte reziliența și încrederea în sine. Scrierea creativă întărește și capacitatea de a-și planifica activitatea, capacitatea de a face față obstacolelor, incertitudinii și stresului, abilitatea de a lucra în mod autonom sau în colaborare, de a comunica în mod constructiv, exprimând și înțelegând puncte de vedere diferite, de a crea încredere și de a simți empatie.

Programa școlară pentru disciplina opțională **SCRIERE CREATIVĂ**, învățământ liceal, clasele a IX-a/a X-a/a XI-a/a XII-a

În plus, prin participarea constructivă și creativă la producerea unor conținuturi digitale sau prin utilizarea noilor tehnologii în contextul unor activități de învățare specifice, se dezvoltă, în plan secund, și competența digitală.

Parcursul programei de către elevii care studiază acest opțional contribuie astfel la formarea profilului absolventului de liceu, care participă responsabil și creativ la o diversitate de interacțiuni în contexte, variate inclusiv profesionale și sociale, prin respectarea unor convenții de comunicare (competența de literație), dobândește simț estetic prin realizarea de lucrări creative, inclusiv prin valorificarea relației dintre expresia artistică individuală și cea de grup, prin respectarea diversității exprimării culturale sau adecvarea flexibilă la viitoare modele culturale (competența de exprimare și sensibilizare culturală), își elaborează un plan de dezvoltare personală care să vizeze armonizarea dintre propriul profil și diversele oportunități profesionale (competența personală, socială și de a învăța să înveți).

Principiile fundamentale în elaborarea programei sunt: principiul relevanței, competențele și conținuturile fiind corelate cu nevoile reale și imediate ale elevilor; principiul transferului, prin realizarea de conexiuni între teme abordate și viața cotidiană și prin mobilizarea cunoștințelor dobândite în contexte concrete de viață; principiul diversificării, strategiile, ofertele și situațiile de învățare sunt diverse și adaptate nivelului elevilor.

Structura programei școlare include, pe lângă Nota de prezentare, următoarele elemente: Competențe generale; Competențe specifice și exemple de activități de învățare; Conținuturi; Sugestii metodologice.

- Competențele generale evidențiază achizițiile finale ale studiului disciplinei, având un grad ridicat de generalitate și complexitate și reflectând contribuția disciplinei la realizarea profilului de formare a absolventului.
 - Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezentând etape în formarea acestora.
- Pentru formarea competențelor specifice, programa propune exemple de activități de învățare, care integrează

strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate. Acestea beneficiază de statutul de recomandare, profesorii având libertatea de a crea propriile activități de învățare pentru a forma competențele propuse de programă.

- Conținuturile învățării sunt baza de operare prin care vor fi realizate competențele.
- Sugestiile metodologice sunt recomandări menite să orienteze cadrul didactic în proiectarea și desfășurarea activității didactice, ținând cont de specificul disciplinei, precum și elemente de evaluare. Sunt prezentate și trei exemple Cadrul didactic este invitat să ia în considerare, în desfășurarea procesului de predare-învățare-evaluare, caracteristicile elevilor cu care lucrează, experiențele și mediul cultural al acestora.

Lectura integrală și personalizată a programei școlare trebuie să precedă proiectarea activității didactice, pentru a permite urmărirea logicii interne a acesteia și pentru a o adapta la experiența de viață a grupului de elevi și la nevoile lor de educație. Profesorii pot propune diverse activități de învățare, strategii de lucru și resurse variate, integrând cele trei dimensiuni ale educației (formală, nonformală și informală), în manieră complementară.

Competențe generale

1. Elaborarea unui text original, utilizând creativ limbajul, în vederea dezvoltării personale
2. Valorificarea experiențelor culturale într-un mod nou, original în elaborarea de texte diverse

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Elaborarea unui text original, utilizând creativ limbajul, în vederea dezvoltării personale

1.1. Redactarea de texte/mesaje personale, folosind strategii specifice într-o varietate de contexte, manifestându-și creativitatea
- exerciții de utilizare a diferitelor tipare textuale, valorificând elemente de structură și de compoziție ale textului literar (narativ, dialogat, descriptiv, explicativ etc.), pentru redactarea unor texte originale; - exerciții de scriere creativă secvențială sau integrală a unui text ficțional/nonficțional, cu includerea unui obiect real sau inventat; - exerciții de scriere creativă pornind de la experiența personală; - exerciții de scriere creativă secvențială sau integrală după imagini; - exerciții de scriere creativă a unor texte pentru copii.
1.2. Valorificarea posibilităților expresive ale limbajului, prin atribuirea de semnificații noi
- exerciții de asociere dintre cuvinte și idei; - exerciții de stil, prin valorificarea diferitelor tipuri de limbaj/registre de limbaj diferite etc.; - exerciții de redactare a unor liste/inventare de obiecte, acțiuni, stări etc. pe diverse criterii; - exerciții de scriere creativă secvențială sau integrală a unor texte poetice, pornind de la elementele de structură și compoziție specifice.
1.3. Exprimarea originală a ideilor, a emoțiilor și a experiențelor prin limbaj, prin alte forme de expresivitate, utilizând diverse medii de comunicare, în funcție de aptitudinile personale și prin transferul abilităților creative în contexte profesionale
- exerciții de creare a unor texte multimodale; - utilizarea pentru activități de creație individuală sau în grupe, de analiză și de stocare a rezultatelor, a unei platforme de blog (WordPress, Blogger, Medium etc.) și a unor resurse digitale de lucru (Paint, Canva, Google Jamboard, Padlet, VideoAnt etc.); - exerciții de editare și de publicare online a unei antologii cu creațiile personale și ale colegilor, a portofoliului personal etc.

2. Valorificarea experiențelor culturale într-un mod nou, original în elaborarea de texte diverse

2.1. Recunoașterea paternității ideilor preluate din texte sau alte produse artistice existente, prin respectarea drepturilor de autor și prin evitarea plagiatului
- exerciții de analiză a legislației specifice și de reflecție asupra plagiatului și a practicilor asociate acestuia; - exerciții de analiză, reflecție și interpretare a textelor scrise de ceilalți, respectând diversitatea de idei, opinii și forme de exprimare artistică; - exerciții de scriere creativă realizate în colaborare, folosind aplicații digitale care permit crearea, editarea și colaborarea elevilor la un document (Blackboard, SharePoint, OneDrive, Microsoft 365, Google Docs etc.).
2.2. Utilizarea responsabilă și etică a informațiilor culturale în crearea unui text personal
- exerciții de scriere creativă secvențială sau integrală pornind de la un text ficțional; - exerciții de scriere creativă pornind de la un text nonficțional, de la un joc video, de la pictură, muzică etc.

Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
I. Scrierea liberă	<ul style="list-style-type: none"> • Noțiuni introductive despre scrierea creativă • Plagiatul și integritatea intelectuală. Practici asociate cu plagiatul • Elemente de scriere creativă legate de noțiuni teoretice: tipuri de texte, elemente de teorie literară (incipit, personaj, perspectivă narativă, tehnici narrative; elemente de prozodie; compoziția textului dramatic etc.) • Scrierea ludică • Scrierea reflexivă • Texte multimodale
II. Scrierea ghidată	<ul style="list-style-type: none"> • Scrierea după imagini • Scrierea despre un obiect • Scrierea pornind de la un text/produs cultural existent

Sugestii metodologice

Programa disciplinei opționale Scriere creativă pune accent pe latura formativă a învățării și pe adecvarea flexibilă la viitoare modele culturale, având ca scop formarea unor elevi capabili să se raporteze la scris în mod autonom, creativ și reflexiv.

Recomandările de mai jos sunt menite să orienteze cadrul didactic în proiectarea și desfășurarea activității didactice, ținând cont de specificul disciplinei. Profesorul este invitat să ia în considerare, în desfășurarea procesului de predare-învățare-evaluare, caracteristicile elevilor cu care lucrează, de experiențele și mediul cultural al acestora.

Este important de înțeles faptul că acest curriculum nu își propune să producă scriitori. Scopul său este de a dezvolta la elevi competențe lingvistice, interculturale și estetice, prin explorarea și conceperea unor texte /mesaje având diverse structuri, prin abordarea de teme variate, prin reflecția asupra sinelui și a lumii, prin provocarea imaginației și a spiritului creativ. Chiar dacă una dintre strategiile didactice care ar putea fi folosite este examinarea textelor literare pentru a dezvolta capacitatea elevilor de a identifica structura unui text sau pentru a le oferi acestora un model de gândire și exprimare, concepția generală a programei limitează utilizarea textului literar în favoarea altor modalități de lucru, de exemplu a improviza o povestire după imagine sau în relație cu un obiect.

În procesul de scriere creativă, programa privilegiază demersul holistic în detrimentul celui secvențial și liniar, prin focalizarea activității de scriere asupra substanței și coerenței mesajului, prin dublarea actului producerii de text printr-un demers reflexiv și mutarea accentului dinspre valorizarea textului produs spre valorizarea procesului creativ. Potrivit acestei abordări, în producerea de text devine importantă reflecția asupra limbii, în directă legătură cu situația de comunicare vizată (alegerea unui lexic disponibil, ce permite reprezentarea realității despre care se scrie, corespondența "formă - sens", variația sensului în același enunț, în funcție de contextul situațional).

Aspecte privind predarea-învățarea-evaluarea

Activitatea de scriere creativă, cristalizată în activitate autonomă, poate fi concepută didactic conform modelului Evocare - Realizarea sensului - Reflecție - Extindere, utilizat în gândirea critică.

Programa are un caracter flexibil, profesorii având libertatea să aleagă texte/fragmente de texte literare, produse artistice sau materiale media în măsură să sprijine formarea competențelor specificate, cu condiția să respecte următoarele criterii: valoric, estetic, formativ și adecvare la vârsta elevilor. Se recomandă ca materialele alese cu scopul de a ilustra un model de exprimare, un gen, un punct de plecare sau pentru a investiga un reper teoretic să ofere contexte teoretice și practice valoroase pentru elevi. Abordarea conceptelor de teoria literaturii are însă rol orientativ în exersarea contextuală a limbii, înțelegerea acestora având rolul de a susține gândirea metalingvistică și de a motiva preocuparea pentru exprimarea creatoare.

Foarte multe exerciții de scriere creativă pot avea un aspect ludic evident, dar acest lucru nu trebuie să însele: scrisul este o disciplină exigentă, care necesită antrenament constant la toate nivelurile limbii și respectarea unor reguli precise. Pe de altă parte, este important ca atât profesorul, cât și elevii să înțeleagă că procesul creator este adesea spontan, nedirijat și că una dintre finalitățile programei este reconcilierea elevilor cu scrisul, sarcină privită adesea de aceștia ca împovărătoare.

Scrierea trebuie să fie percepută și evaluată nu ca un proces mecanic, ci ca o abilitate care acoperă înțelegerea, gândirea, dezvoltarea și producerea de alte abilități: este nevoie ca profesorii care predau scriere creativă să găsească modalități de a armoniza scrisul cu alte abilități și activități, oferindu-i mai multă relevanță și importanță și făcându-l mai interesant. Profesorul, în acest context, apare ca un facilitator: el nu impune ideile, doar face posibilă crearea acestora. De asemenea, sarcinile de scriere trebuie să fie semnificative, realiste și relevante, bazate pe nevoile și interesele elevilor. În plus, ar trebui să se discute despre scris cu elevii (cum scriem bine, de ce și pentru cine scriem, ce poate îngreuna sarcina de lucru etc.)

Se recomandă și exersarea scrisului pentru scopuri utilitare/informative/persuasive, prin crearea unor texte nonliterare. Ca stimuli ai scrierii creative, se pot include vizionarea unui film, a unei piese de teatru, vizitarea unui muzeu, a unei expoziții sau alte activități considerate necesare.

Profesorii care aplică acest opțional pot include și alte tipuri de scriere creativă, în funcție de interesele și aptitudinile elevilor cu care lucrează.

Conținuturi	Sugestii și exemple de activități de învățare
I. Scrierea liberă	
Noțiunea de scriere creativă	Introducere în specificul disciplinei
Plagiatul și integritatea intelectuală. Practici asociate cu plagiatul	Discutarea noțiunilor de plagiat și încălcare a drepturilor de autor, cu trimeri la legislația specifică (de exemplu, Legea nr. 8 /1996 privind drepturile de autor și drepturile conexe, Legea nr. 206/2004 privind buna conduită în cercetarea științifică, dezvoltarea tehnologică și inovare) și a unor practici asociate cu plagiatul (de exemplu, citarea fără ghilimele, parafrazarea într-o manieră neadecvată, falsificarea datelor/citatelor/rezultatelor unui sondaj, ale unui experiment, oferirea spre vânzare a propriilor lucrări, folosirea neautorizată a unor imagini și figuri etc.)
	Utilizarea noțiunilor legate de textul narativ (intrigă, conflict, personaj, voce narativă, punct de vedere, episod/secvență narativă, tehnici narrative, dialog, cadru spațio-temporal, incipit, final, titlu etc.) în scrierea creativă secvențială sau integrală, de exemplu: scrierea unui incipit captivant; elaborarea unui text/plan de scriere a unui text pornind de la un titlu, de la un incipit și final date; scrierea unei narațiuni pornind de la frânturi de dialog auzite întâmplător; compunerea unui cadru spațio-temporal/a unei intrigi

Elemente de scriere creativă legate de noțiuni teoretice: tipuri de texte, elemente de teorie literară etc.	<p>pentru genuri diverse de narațiuni; scrierea unor secvențe narative/narațiuni scurte folosind diverse tehnici narative; scrierea unui text narativ din punctul de vedere al unui personaj nonuman, fără a preciza naratorul; povestirea de șase cuvinte etc.</p> <p>Utilizarea noțiunilor legate de textul descriptiv (descriere literară/nonliterară, etapele descrierii, locul și rolul descrierii într-un text narativ) în scrierea creativă secvențială sau integrală, de exemplu: inserarea unei secvențe descriptive într-un text deja existent; descrierea unui loc cunoscut fără a-l numi sau doar prin percepția auditivă, tactilă etc.; elaborarea unei descrieri pornind de la observarea unei persoane necunoscute: calitate, defecte, raportul cu familia, secrete, ambiții, proiecte, povești de viață etc.; descrierea unei lumi posibile/world building (mediu, locuitori, economie, cultură, istorie, religie, politică) etc.</p> <p>Utilizarea noțiunilor legate de textul liric (temă, motiv, leitmotiv, limbaj figurat, elemente de prozodie, voce lirică etc.) în scrierea creativă secvențială sau integrală, de exemplu, jocul rimelor, recombinația versurilor dintr-un poem existent, amestecarea unor poeme, „poezie camuflată”/blackout poetry, „poeme într-un vers” etc.</p> <p>Utilizarea noțiunilor legate de textul dramatic (act, scenă, dialog dramatic, monolog dramatic, indicații scenice etc.), de exemplu: scrierea unor indicații scenice diferite pentru o replică a unui personaj, dramatizarea unui fragment dintr-un text epic existent, „piesa de 10 minute”, scrierea unui dialog dramatic între obiecte familiare/obiecte de artă, între persoane/personajele dintr-un tablou, dintr-o fotografie, dintr-o secvență de film; scrierea unor texte nonliterare, individual sau în grup, de tipul „caietul regizorului”, „caietul scenografului” etc.</p>
Jocul cu vorbe/cuvinte	<p>- Jocuri de asociere între cuvinte și idei: asocierea fortuită de tipul les cadavres exquis, lanțuri asociative (tehnica „piatra în lac”), jocuri de cuvinte, povestea cuvintelor, tautograme, haikuuri, scrierea unor texte bazate pe diverse câmpuri lexicale, scrierea unor texte alcătuite exclusiv din cuvinte care evită o literă etc.</p> <p>- Scrierea unor liste/inventare diverse (în maniera lui Sei Shonagon: lucruri elegante, lucruri care îți fac inima să tresalte, lucruri dezolante, lucruri care trebuie să fie scurte etc.; în stilul lui Georges Perec: locuri în care am dormit o dată, des, prost, puțin; lucruri de care îmi amintesc, pe care le-am uitat și pe care aș vrea să le uit etc.; lista fricilor din copilărie, ca într-un poem al lui Charles Juliet etc.)</p> <p>- Exerciții de stil: mai multe feluri de a exprima aceeași emoție, diferite moduri de a povesti o zi/o situație din viață, construirea replicilor unui personaj folosind un anumit registru de limbaj (arhaic, popular, regional, argotic etc.); scrierea unor texte pentru copii, pe grupe de vârstă (3-6 ani, 7-8 ani etc.): povești scurte, poezii, scenarii pentru o serbare etc.</p>
Scrierea despre sine	<p>- Scrisul ca oglindă a sinelui: scrierea unui portret chinezesc, a unui autoportret, acrostih personal (cu literele numelui, valoarea personală etc.), jurnal, poem, scrisoare către sine în contexte variate etc.</p> <p>- Scrierea bazată pe experiențe personale: integrarea experiențelor personale în texte ficționale/nonficționale: autoficțiune, falsă autobiografie</p>
II. Scrierea ghidată	
Scrierea după imagini	<p>- Realizarea unor fotografii inspirate de texte ficționale, cu justificarea alegerii; scrierea unor texte narative și descriptive după fotografii, picturi, peisaje reale, capturi video din filme și reclame, copertele unor cărți existente, după zaruri cu povești (story cubes) etc.; crearea unor texte multimodale, caligrame, colaje, fototexte (artefacte narative sau poetice care combină textul și fotografia) sau videotexte (artefacte narative sau poetice care combină textul și tehnica video), crearea unor decoruri pentru o scenă de text dramatic personal etc.</p>
Scrierea despre un obiect	<p>Texte ficționale/nonficționale cu includerea unui obiect real sau inventat: de exemplu, ca pretext (text elogios pentru un obiect mărunț din viața cotidiană: periuța de dinți, buretele de vase etc.; obiect căutat într-o narațiune polițistă etc.) sau ca decor într-o narațiune, ca simbol, ca personaj, ca narator; texte de tip enciclopedic pentru un obiect inventat etc.</p>
Scrierea pornind de la un produs cultural existent	<p>- Utilizarea unui text ficțional ca punct de plecare pentru un text personal: repovestirea unui text literar clasic în timpul prezent, în viitor, într-un univers alternativ; schimbarea punctului de vedere (de exemplu, rescrierea unei secvențe dintr-un basm din punctul de vedere al personajului negativ pentru a-i înțelege motivațiile etc.); scrierea unui final alternativ la un text literar existent; rescrierea unui mit, a unei legende; utilizarea într-un text personal a unui personaj literar existent, a unei fraze celebre; „basn în cheie obligatorie”(G. Rodari), „salata de povești”; includerea unui text nou într-un text literar existent (scrisoare, carte poștală, jurnal intim, confesiune, jurnal de călătorie/travelogue, postare Twitter, „umplerea” unei elipse narative etc.), scrierea unei continuări la un text existent; amestecarea unor poeme existente etc.</p> <p>- Utilizarea unor piese muzicale ca punct de plecare pentru texte narative/descriptive personale</p> <p>- Utilizarea unui text nonficțional (știre, articol, reportaj, interviu, eseu, biografie, pledoarie, memorii etc.) sau a unui joc video ca punct de plecare pentru scrierea personală: dezvoltarea intrigii dintr-o relatare de presă într-un text narativ ficțional, dezvoltarea unui fapt din biografia unei personalități într-o scurtă narațiune, scrierea unei pledoarii pentru un personaj literar, fanfiction etc.</p> <p>- Exerciții de elaborare a unor reclame, pliante turistice, afișe publicitare, hărți, benzi desenate etc.) pentru un ținut imaginar din texte sau alte produse culturale existente (Țara Minunilor, Oz, Eldorado, Țara de Nicăieri, Câmpiile Elizee, Atlantida, Narnia, Thule, Azeroth etc.)</p>

Aplicații

Exemplul 1

Domeniul de conținut: Scrierea liberă

Tema: Jocuri de asociere între cuvinte și idei. Les cadavres exquis

Demersul didactic

Evocare

Caricatura Les cadavres exquis este prilejul de a prezenta jocul și istoria celebră a acestuia.

Cadavrele delicioase beau vinul cel nou a fost primul enunț obținut de inventatorii acestui joc lingvistic, grupul OULIPO (Ouvroir de Litterature Potentielle), creat în 1960 de scriitori precum Raymond Queneau, Italo Calvino și de matematicianul Francois Le Lionnais. Ei experimentau în domeniul literaturii și al limbajului, jucându-se cu forme și structuri existente pentru a obține unele noi. Principiul acestui joc este simplu: se alege o structură sintactică (de exemplu S + A + V + C) și fiecare jucător scrie în secret câte o parte din enunț pe o foaie pliată în formă de acordeon, așa încât în final se pot obține creații uimitoare.

Realizarea sensului

O variantă a jocului, mai bine adaptată grupurilor mari este următoarea: fiecare grupă va scrie pe câte un bilețel două substantive și două definiții, care să înceapă cu "este...", "servește la." sau "seamănă cu.". Definițiile pot să nu corespundă sensului substantivelor și să fie bizare, extravagante, metaforice.

Bilețelele se vor depune în două cutii/boluri, denumite "Substantive" și "Definiții". Voluntarii vor extrage bilețelele, combinând substantivul cu definiția, și le vor citi. Se vor reține cele mai neobișnuite combinații.

De exemplu:

Libertatea este o multitudine de mici puncte colorate în pleoape.

Primăvara seamănă cu o lampă alimentată de viermi luminoși.

Tinerețea este un șmecher.

Necunoașterea este un vultur orb ghidat de prada sa.



Reflecție

Se discută despre joc ca stimul al creației, al plăcerii de a scrie.

Exemplul 2

Domeniul de conținut: Scrierea liberă

Tema: Textul liric - "Poezie camuflată"

Demersul didactic

Evocare

Discuție despre modificarea imaginii, a statutului poetului, de la figura romantică a celui care așteaptă inspirația în turnul lui de fildeș, cu atitudine visător-melancolică, la scriitorul profesionist de astăzi, implicat și vizibil, care comunică cu publicul său.

Realizarea sensului

Li se prezintă elevilor conceptul de "poezie camuflată", o nouă formă de a crea, inventată în 2010 de Austin Kleon ca experiment ludic pentru a "trezi" poezia care stă ascunsă într-o pagină de text cu altă destinație, literară sau nu: "Poetul și caricaturistul Austin Kleon a descoperit un nou mod de a citi printre rânduri. Înarmat cu un ziar și cu un marker permanent, el construiește prin deconstrucție, eliminând cuvintele de care nu are nevoie pentru a crea o nouă formă de artă: Newspaper Blackout poetry." (Amazon.com)

Lansată în 2010, cartea sa de poezie a provocat o întreagă mișcare revoluționară pe internet, astfel că blogul autorului (<https://newspaperblackout.com/>) are sute de mii de urmăritori care se bucură de creațiile lui Kleon și încearcă ei înșiși să creeze astfel de poezii.

Li se explică elevilor maniera de lucru, apoi ei își vor crea propriile poeme camuflate. Este nevoie de markere negre și de o revistă sau de pagini de ziar sau chiar de carte (se poate lucra online, în Paint sau Word, pe imaginea unei pagini de carte).

Sunt foarte utile și linkurile:

- <https://www.youtube.com/watch?v=wKpVgoGr6kE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=B0f5BmqoMU>

Elevii pot fi cât de creativi vor.

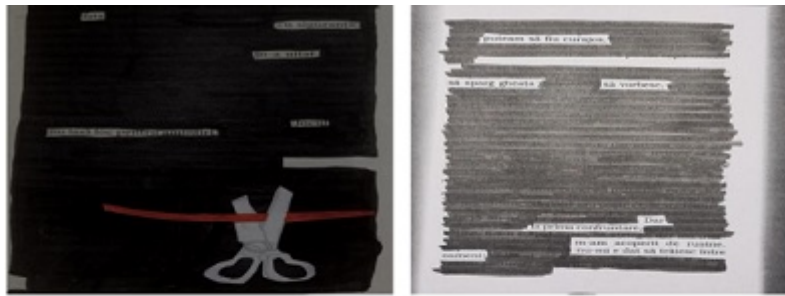
Reflecție

Se prezintă câteva compoziții și se discută în ce măsură respectă caracteristicile unui text liric, cum se asociază textul cu eventuala imagine etc. Se poate vorbi despre semnificația poeziei camuflate: gest anarhic, de revoltă, ori gest de "salvare" a unei poezii ascunse printre cuvintele lumii obișnuite.

Tema pentru acasă

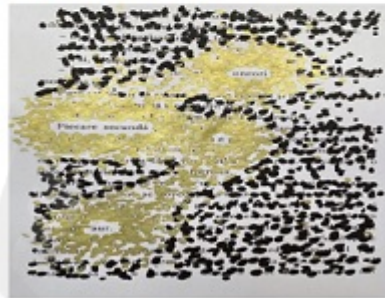
Elevii pot să-și continue creația sau pot să o refacă.

Mai jos sunt reproduse câteva exemple de creații realizate de elevi:



Alexia-Nicole Citeanu,
Colegiul Național „Gheorghe Lazăr”, 2021

Alessandra Spătăroaia
Colegiul Național „Gheorghe Lazăr”, 2021



Sara Stuparu,
Colegiul Național „Gheorghe Lazăr”, 2021



Andreea-Iulia Mihai,
Colegiul Național „Gheorghe Lazăr”, 2021

Exemplul 3

Domeniul de conținut: Scrierea ghidată

Tema: Scrierea după imagine

Demersul didactic

Se va desfășura pe mai multe ore, în funcție de nevoile grupului de elevi. Imaginile alese trebuie să le ofere elevilor un stimul creativ relevant.

Evocare

Profesorul prezintă cartea lui Chris Van Allsburg, *Misterele lui Harris Burdick*. Cartea, publicată în 1984, reunește 14 desene alb-negru pe care Harris Burdick le-ar fi creat pentru a-și ilustra povestirile. Editorul, entuziasmat, ar fi vrut să le publice, dar domnul Burdick a dispărut chiar a doua zi în mod misterios și nu se mai știe nimic despre el de treizeci de ani. Fiecare povestire poartă un titlu, este însoțită de o ilustrație și de o frază-cheie.

Realizarea sensului

Se discută mai multe aspecte importante pentru compoziția mai amplă care va urma: structura unei narațiuni, rolul descrierii, prezența fantasticului etc.

Reflecție Elevii vor studia cu atenție imaginile și vor reflecta la imaginea în jurul căreia ar putea construi o povestire fantastică.

În ora a doua, profesorul pregătește fișe de lucru pentru un plan al povestirii, de exemplu:

<p>Personajul</p> <p>Numele _____</p> <p>Vârsta _____</p> <p>Descrierea fizică (statură, păr, față, postura în care apare etc.) _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Imaginează-ți viața sa (familie, prieteni, preocupări etc.) _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		<p>Locul</p> <p>Explică unde are loc scena _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Descrie locul _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Spațiul (exterior/interior)</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Căpitanul Tory</p> <p>„Ati / Felinarul de trei ani și înțep, o gacelă și fâcu aparțin.”</p> <p>(Misterele lui Harris Burdick, ilustrație Chris van Allsburg)</p>	<p>Acțiunea</p> <p>Explică ce anume se petrece, pe baza imaginii (ce face personajul, ce se întâmplă cu obiectele etc.) _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Imaginează-ți ce s-a întâmplat înainte _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Obiectele</p> <p>Descrie obiectele din imagine _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Descrie în detaliu obiectul care pare ciudat _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Timpul</p> <p>Imaginează-ți când se petrece întâmplarea (zi / oră / moment al zilei / an / epocă) _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Imaginează-ți ce se va întâmpla după _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

Elevii vor completa fișele. Se vor discuta sugestiile lor în clasă. Dacă sunt pregătiți, pot începe să redacteze. Condiția pe care trebuie să o respecte este să păstreze titlul original și să includă fraza care însoțește imaginea în povestirea lor.

Reflecție Elevilor li se pot cere impresii asupra activității de scriere efectivă: le este greu/ușor, ce dificultăți întâlnesc, cum le rezolvă etc. Profesorul poate oferi sfaturi sau opinii.

La finalul activității, se va oferi feedback încurajator și se poate completa un chestionar de autoevaluare.

Mai jos prezentăm un exemplu de povestire realizată pe parcursul atelierelor de scriere creativă desfășurate la Colegiul Național "Gheorghe Lazăr" din București.

Căpitanul Tory

Era o seara cețoasă de iarnă. Benjamin stătea în dormitorul lui, cu manualele și hărțile de geografie întinse pe birou, așteptând să vină ora șapte și jumătate, când mergea să-l ajute pe tatăl său în port, ca în orice altă zi. Numai că astăzi, Benjamin împlinea 10 ani. Băiatul avea, în sfârșit, ca toți băieții de la școala, două cifre în vârstă. Dar tatăl său părea să nu arate vreun interes sau vreo bucurie. Terminându-și tema, lucru ce nu se întâmpla, în mare parte, decât la geografie, copilul își puse șapca peste părul ce-i cădea frumos până la sprâncenele subțiri și fine, se încălță în ghetele de muncă și porni spre port. Înainte să iasă pe ușă, văzu, din nou, fără să vrea, vechiul tablou, agățat în același loc de când se știa el pe lume, al unei goelete prinse într-o furtună pe mare. Lângă tablou, portretul mamei sale, despre care știa de la tatăl sau că a pierit într-un naufragiu. După ce străbătu străzile înguste și prea cunoscute ale aceluia oraș pescăresc din sudul Angliei, Benjamin intră în port și-și văzu tatăl ținând în mână dreaptă un felinar aprins. Căpitanul Tory era neschimbat de câțiva ani. Destul de scund de statură, avea fața bătută de vânt și arsă de soare, cu o cicatrice mică deasupra sprâncenei drepte. Pomeții îi erau acoperiți de aceeași barbă deasă, din care începeau, însă, din loc în loc, să iasă câțiva țepi albi. De sub pălăria sa prețioasă, pe care o primise la absolvirea școlii maritime și pe care o purta numai la ocaziile speciale, scăpau câteva fire din părul nearanjat. Curios ca întotdeauna, Benjamin se întreba în sinea lui: "Ce-i cu pălăria asta... nu muncim?". Bărbatul își puse ferm mâna pe umărul băiatului, fiindcă îi observase mahnirea, și îi spuse: "La mulți ani, fiule! Credeai că-am uitat, derbedeu mic?! Nu vezi pălăria?". Benjamin zâmbi. Se uită în ochii verzi ai tatălui său, pe care îi moștenise și el, și îl strânse în brațe.

Apoi Tory îi spuse copilului: "Hai să-ți arăt ceva. demn de două cifre!". Atunci, lumină de trei ori cu felinarul apa canalului și, din ceața deasă a acelei serii, apăru încet o goeletă. Superbă! Lemnul sângeriu de cireș îmbrăca întreaga ambarcațiune și ținea cele două catarge lungi, dar fără pânze, în aerul înțepător al serii. Din spirai ieșeau raze de lumină galbenă. Băiatul a recunoscut-o imediat din tabloul de acasă. Deși la cârmă nu se afla nimeni, goeleta viră încetișor spre cei doi. Când fu destul de aproape, Benjamin îndreptă felinarul spre prova goeletei, care, în mintea copilului, părea "bandajată" cu o mulțime de scânduri și de dopuri, ce-i dădeau un aer misterios. La semnalul luminos, ambarcațiunea veni la nivelul celor doi. În fața lui Benjamin, vocea mândră a căpitanului: "E în sângele nostru. bravo, copile!". Pășind pe punte, Benjamin își urmă tatăl. Intrară în cabină prin tambuchiul ruginit și căpitanul își puse pălăria pe masă. În acel moment, se aprinse focul într-un șemineu mult prea elegant pentru orice corabie, spre uimirea, dar, mai ales, spre ușurarea băiatului înfrigorat. Vasul se cutremură și începu ușor să se scufunde în apa aproape înghețată a Mării Celtice.

– Hai să mergem s-o vedem pe mama.

Eusebio Ștefănescu, 2020

Aspecte privind evaluarea

Evaluarea de parcurs a produselor va măsura câteva criterii obiective, precum respectarea temei și a regulilor de redactare sau corectitudinea exprimării, dar va aprecia și originalitatea demersului. Prin analiza textelor și a produselor create de elevi, profesorul va implementa un model de gândire critică și constructivă.

După parcurgerea fiecărui modul, elevii vor completa un chestionar de autoevaluare referitor la activitățile de scriere creativă, la cum pot progresa, la tehnicile pe care le pot folosi ca să scrie un text bun, la ce strategii de documentare să folosească, la cum să revizuiască textele scrise etc., modalitate de reflecție care dezvoltă competențele metacognitive.

Evaluarea finală va consta într-o prezentare de portofoliu, care va include nu numai textele personale și autoevaluările, ci și observațiile postate pe blog la textele colegilor și întrebările adresate acestora, în format tipărit. Obiectivul de evaluare este, mai întâi, capacitatea de a face o sinteză a propriei activități. Dar un aspect important al predării-învățării-evaluării va fi caracterul dialogic: elevul va primi și va acorda feedback la activitatea colegilor (fie ca răspuns direct, sub formă de observații și întrebări, fie ca răspuns creativ, printr-un text replică), va reflecta la adaptarea produsului său creator la diferite categorii de cititori, va învăța să interpreteze feedbackul primit și să ofere sugestii de redactare. Profesorul poate organiza feedbackul elevilor așa încât în fiecare săptămână 7-8 elevi din clasă să posteze pe blog o creație, iar ceilalți să ofere feedback.

La sfârșitul acestui curs opțional, elevii vor fi capabili:

– să înțeleagă și să practice procesul de scriere implicat în producerea unui text îngrijit, inclusiv redactarea, revizuirea și editarea;

- să recunoască, să reproducă și să experimenteze diverse forme literare sau nonliterare și genuri folosind în mod precis aspectele teoretice;
- să transmită idei complexe în scris, în mod clar, eficient și creativ, către un public specializat și nespecializat, într-o serie de formate media;
- să analizeze critic munca proprie și a altora, prin comentarii productive, relevante, nediscriminatorii;
- să se angajeze în mod responsabil și reflexiv în practica de redactare a textelor personale, respectând drepturile de autor și evitând plagiatul;
- să se angajeze într-un dialog intercultural prin lectura/examinarea unor texte, produse artistice sau materiale media din cultura română și universală.

Bibliografie

1. Bara, St., Bonvallet, A.-M., Rodier, Ch. (2011), *Ecrites creatives*, Presses Universitaire de Grenoble (PUG).
2. Barbot, B., Tan, M., Randi, J. Santa-Donato, G. and Grigorenko, E. L. (2012). Essential skills for creative writing: Integrating multiple domain specific perspectives. în *Thinking Skills and Creativity*, 7, 209-223, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.04.006>.
3. Boden, M. A. (2001). Creativity and knowledge în A. Craft, B. Jeffrey, and M. Leibling (eds.). *Creativity in Education*. London: Continuum.
4. Earnshaw, S. (ed.) (2014). *The Handbook of Creative Writing*, Edinburgh University Press.
5. Everett, N. (2005). Creative writing and English. *The Cambridge Quarterly*, 34(3), 231-242, <https://doi.org/10.1093/camqtly/bfi026>.
6. Harmer, J. (2004). *How to teach writing*. Malaysia: Pearson Education Limited.
7. Lamott, A. (2013). *Cum înveți să scrii ficțiune pas cu pas. Sugestii despre scris și viață*, traducere de Ileana Ioniță-Iancu, Pitești, Editura Paralela 45.
8. Larkin, S. (2009). Socially mediated metacognition and learning to write, în *Thinking Skills and Creativity*, 4, 149-159, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2009.09.003>.
9. *** [Legea nr. 8 din 14 martie 1996](#) (*republicată*) privind dreptul de autor și drepturile conexe, la <https://legislație.just.ro/Public/DetaliiDocument/7816>
10. *** [Legea nr. 206 din 27 mai 2004](#) (*actualizată*) privind buna conduită în cercetarea științifică, dezvoltarea tehnologică și inovație, la <https://legislație.just.ro/Public/DetaliiDocument/52457>
11. Llosa, M. V. (2010), *Scrisori către un tânăr romancier*, traducere de Mihai Cantuniari, București, Editura Humanitas.
12. Monis, M. and Rodriques, M. V. (2012). Teaching creative writing in English language classroom. *Indian Streams Research Journal*, 2(10).
13. Munteanu, N. (2011). *Manual de scriere creativă*, traducere de Constantin V. Gurgu, Pitești, Editura Paralela 45.
14. Robinson, K., Aronica, L. (2015), *Scoli creative. Revoluția de la bază a învățământului*, traducere de Emilia Vasiliu, București, Editura Publica.
15. Rodari, G. (2016). *Gramatica fanteziei. Introducere în arta de a născoci povești*, traducere și note de George Anca, București, Editura Art.
16. Simister, C.J. (2011). *Jocuri pentru dezvoltarea inteligenței și creativității copiilor*, traducere de Cezar Petrila și Ioana Panțir, Iași, Editura Polirom.
17. Sternberg, R. J. (2009). Foreword, Scott Barry Kaufman and James C. Kaufman (eds.) *The Psychology of Creative Writing*. Cambridge University Press.
18. Tohăneanu, G.I. (1995). *Dicționar de imagini pierdute*, Timișoara, Editura Amarcord.
19. Vișniec, M. (2018). *Cabaretul cuvintelor*, Iași, Editura Polirom.
20. Zinser, W. (2013). *Cum să scriem bine: ghidul clasic pentru scriitorii de nonficțiune*, traducere de Amalia Mărășescu, Pitești, Editura Paralela 45.

Grupul de lucru

Nume și prenume	Instituția de apartenență
Roxana Ștefania CIOBANU	Colegiul Național Spiru Haret, București
Anca ROMAN	Colegiul Național Gheorghe Lazăr, București
Florentina SĂMIHĂIAN	Universitatea din București, Facultatea de Litere
Anca NEDELICU	Universitatea din București, Facultatea de Psihologie și Științe ale Educației
Constantin Ciprian NISTOR	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație, referent științific
