



# MONITORUL OFICIAL

## AL

# ROMÂNIEI

Anul 190 (XXXIV) — Nr. 1072 bis

PARTEA I  
LEGI, DECRETE, HOTĂRĂRI ȘI ALTE ACTE

Luni, 7 noiembrie 2022

### SUMAR

	<u>Pagina</u>
Anexele nr. 1—21 la Ordinul ministrului educației nr. 6.101/2022 privind aprobarea de programe școlare pentru discipline opționale din învățământul preuniversitar .....	3–251

# ACTE ALE ORGANELOR DE SPECIALITATE ALE ADMINISTRAȚIEI PUBLICE CENTRALE

MINISTERUL EDUCAȚIEI

## ORDIN

### privind aprobarea de programe școlare pentru discipline opționale din învățământul preuniversitar\*)

În conformitate cu prevederile art. 65 alin. (3) și (4) din Legea educației naționale nr. 1/2011, 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,

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;

— Ordinului ministrului educației nr. 3.239/2021 privind aprobarea documentului de politici educaționale *Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului național*;

— Ordinului ministrului educației nr. 3.238/2021 pentru aprobarea Metodologiei privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii;

— Avizului favorabil nr. 3.304 din 27.09.2022,

având în vedere Referatul de aprobare nr. 3.305 din 27.09.2022,

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.

Art. 1. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Educație pentru peisaj, clasa a V-a/a VI-a, prevăzută în anexa nr. 1.

Art. 2. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Armonie corporală și socială, clasa a V-a, prevăzută în anexa nr. 2.

Art. 3. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Desenul în viața cotidiană, clasa a V-a/a VI-a, prevăzută în anexa nr. 3.

Art. 4. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina EduGaming, clasa a V-a/a VI-a, prevăzută în anexa nr. 4.

Art. 5. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Istoralia, clasa a VI-a, prevăzută în anexa nr. 5.

Art. 6. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Siguranță în situații de risc, clasa a VI-a/a VII-a, prevăzută în anexa nr. 6.

Art. 7. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Cultura copilăriei, clasa a VI-a/a VII-a, prevăzută în anexa nr. 7.

Art. 8. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Robotica și viața, clasa a VI-a/a VII-a, prevăzută în anexa nr. 8.

Art. 9. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Educație pentru patrimoniu, clasa a VI-a/a VII-a, prevăzută în anexa nr. 9.

Art. 10. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Text, deschide-te!, clasa a VII-a, prevăzută în anexa nr. 10.

Art. 11. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Etică aplicată, clasa a VII-a/a VIII-a, prevăzută în anexa nr. 11.

Art. 12. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina În jurul mesei. Stiluri de viață și cultura alimentației, clasa a VII-a, prevăzută în anexa nr. 12.

Art. 13. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Migranți în lumea contemporană, clasa a VII-a, prevăzută în anexa nr. 13.

Art. 14. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Educație pentru dezvoltare durabilă, clasa a VIII-a, prevăzută în anexa nr. 14.

Art. 15. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Cultură digitală, clasa a VII-a/a VIII-a, prevăzută în anexa nr. 15.

Art. 16. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Științele și patrimoniul, clasa a VIII-a, prevăzută în anexa nr. 16.

Art. 17. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Lumea cotidiană într-un an, clasa a VIII-a, prevăzută în anexa nr. 17.

Art. 18. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Sănătate și integrare în familie și comunitate, Programul „A doua șansă” — învățământ secundar, prevăzută în anexa nr. 18.

Art. 19. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Click SUCCES!, Programul „A doua șansă” — învățământ secundar, prevăzută în anexa nr. 19.

Art. 20. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Știința și tehnologia mă ajută. Studiez, aplic, creez!, Programul „A doua șansă” — învățământ secundar, prevăzută în anexa nr. 20.

Art. 21. — Se aprobă programa școlară pentru disciplina Cum mă înțeleg cu celălalt, Programul „A doua șansă” — învățământ secundar, prevăzută în anexa nr. 21.

Art. 22. — Programele școlare prevăzute la art. 1—21 se aplică începând cu anul școlar 2023—2024.

Art. 23. — Anexele nr. 1—21 fac parte integrantă din prezentul ordin.

Art. 24. — Direcția generală învățământ preuniversitar, Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație, inspectoratele școlare și unitățile de învățământ duc la îndeplinire prevederile prezentului ordin.

Art. 25. — Prezentul ordin se publică în Monitorul Oficial al României, Partea I.

p. Ministrul educației,  
**Gigel Paraschiv**,  
secretar de stat

București, 18 octombrie 2022.

Nr. 6.101.

\*) Ordinul nr. 6.101/2022 a fost publicat în Monitorul Oficial al României, Partea I, nr. 1072 din 7 noiembrie 2022 și este reprodus și în acest număr bis.

**Anexa nr. 1**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***Educație pentru peisaj***

**Clasa a V-a/ a VI-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară *Educație pentru peisaj* reprezintă o ofertă de opțional integrat care se adresează elevilor de clasa a V-a/ a VI-a din învățământul gimnazial, având alocată o oră/săptămână, pe parcursul unui an școlar. Această opțional integrat poate fi încadrat în aria curriculară Arte, precum și în ariile curriculare Om și societate și Matematică și științe ale naturii. Programă școlară este realizată din perspectiva modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe și vizează următoarele competențele cheie din profilul de formare al absolventului de gimnaziu: sensibilizare și exprimare culturală; spirit de inițiativă și antreprenoriat; sociale și civice; comunicare în limba maternă; competențe de bază în științe și tehnologii.

Pentru structurarea demersului de elaborare a acestei programe, au fost luate în considerare documente privind abordarea partimoniului, în general, și a peisajului natural și cultural, în special:

- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (Text cu relevanță pentru SEE)*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- Council of Europe. 2005. *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. <http://conventions.coe.int/Treaty/Commun/QueVoulezVous.asp?NT=199&CM=8&CL=FRE>.
- Council of Europe. 2015. *European Landscape Convention CEP-CDCPP, 8th Council of Europe Conference on the European Landscape Convention*. Conference organised under the auspices of the Belgian Chairmanship of the Committee of Ministers of the Council of Europe
- *Recommendation CM/Rec(2014)8 of the Committee of Ministers to member States on promoting landscape awareness through education*.

Convenția europeană pentru peisaj [European Landscape Convention] constituie un tratat internațional care are ca scop protejarea, gestiunea și amenajarea peisajului, precum și promovarea acțiunilor necesare pentru dezvoltarea durabilă a peisajului, astfel încât să existe un echilibru armonios între nevoile sociale, economie și mediu. Căutarea de soluții pentru păstrarea acestui echilibru este cu atât mai necesară cu cât se constată că intervențiile omului sunt din ce în ce mai frecvente (industriale, agricole, urbane, de infrastructură, turistice), ceea ce produce efecte asupra identității și calității vizuale a peisajelor europene. Prin urmare, politicile publice vor urmări conservarea identității tuturor peisajelor, indiferent dacă acestora li s-a conferit o anumită valoare culturală față de cele obișnuite sau chiar degradate, deoarece toate pot contribui la bunăstarea celorlalți. Această abordare ar putea deschide noi provocări educative, dată fiind nevoia de înțelegere a semnificației identitare, în plan local și național, a acestor valori de patrimoniu în România.

Sensibilizarea comunității față de acest tip de moștenire culturală naturală presupune înțelegerea activităților cotidiene ale oamenilor din perspectiva sinergiilor dintre intervenția omului și mediul natural. Această atitudine pozitivă poate să genereze un sentiment de apartenență a oamenilor la valorile comunității. Din această perspectivă, elevii pot participa la consolidarea relațiilor intergeneraționale și la luarea unor decizii privind dezvoltarea

sustenabilă a comunității în care trăiesc. În Convenția europeană pentru peisaj, educația se află printre priorități, la nivel de politici publice.

Având în vedere un demers educativ pe termen lung, pentru înțelegerea valorii culturale a peisajului, este necesar ca elevii să descopere: care sunt tradițiile comunității; care este specificul arhitectonic al zonei lor; ce presupune intervenția omului asupra mediului, la nivel local; care sunt modalitățile prin care comunitatea intră în legătură cu alte populații vecine; care poate fi influența turismul cultural asupra dezvoltării locale etc. Recomandările privind înțelegerea valorii identitare a peisajului, la nivel local, național sau internațional, vizează organizarea de activități educative de la nivelul învățământului preșcolar până la nivelul universitar. Abordarea integrată este favorizată de faptul că peisajul constituie un sistem deschis, coagulând diferite tipuri de metodologii, dintr-o multitudine de domenii de cercetare.

Opționalul *Educație pentru peisaj* coagulează abordări din perspectivă multidisciplinară și are ca demers integrarea achizițiilor elevilor de la diferite discipline de studiu, precum istorie, geografie, științe etc., din învățământul primar și corelarea acestora cu noi experiențe de învățarea specifice primilor ani de gimnaziu. Opțiunea pentru studiul acestei discipline în primul an de gimnaziu (sau în al doilea, în funcție de analiza de nevoi identificate la clasă) se întemeiază pe caracterul interactiv și aplicat al metodologiei, prin care se urmărește atingerea unor ținte identificate la nivelul profilului de formare al elevului. De asemenea, se are în vedere specificul acestui an de studiu, care presupune nevoi de adaptare ale elevilor la un alt ciclu de învățământ și de asigurare a egalității de șanse.

**Structura programei școlare** include următoarele elemente:

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

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

**Competențele generale** ale opționalului integrat *Educație pentru peisaj* vizează achiziții de cunoaștere și de comportament ale elevului din ciclul gimnazial.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale, 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** reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

**Sugestiile metodologice** includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, exemple de activități și resurse utile.

**Referințele bibliografice** includ o listă de lucrări relevante pentru domeniul de studiu respectiv, care sprijină cadrul didactic în aplicarea programei școlare.

## **Competențe generale**

- 1. Investigarea impactului intervenției umane asupra peisajului**
- 2. Identificarea unor modalități de conștientizare a comunității cu privire la rolul peisajului în constituirea identității locale**

## Competențe specifice și activități de învățare

### 1. Investigarea impactului intervenției umane asupra peisajului

<b>Clasa a V-a/a a VI-a</b>
<p><b>1.1. Identificarea tipurilor și caracteristicilor peisajului, utilizând exemple din lista patrimoniul cultural național sau universal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>observarea și clasificarea unor tipuri de peisaj pentru înțelegerea unor termeni de bază</i></li> <li>- <i>utilizarea resurselor digitale pentru familiarizarea cu peisajul din perspectiva patrimoniului cultural</i></li> <li>- <i>discuții pentru înțelegerea procesului prin care un peisaj poate fi recunoscut ca având valoare pentru toți oamenii</i></li> <li>- <i>realizarea unor jocuri de recunoaștere a unor peisaje, plecând de la exemple recunoscute la nivel național/internațional (de exemplu, quiz realizat de elevi pentru colegi etc.)</i></li> <li>- <i>prezentarea unor experiențe și preferințe personale, plecând de la excursii cu familia, lecturi sau documentare văzute</i></li> </ul>
<p><b>1.2. Descrierea peisajului local și a intervenției umane în contexte de viață cotidiană</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>participarea la o expediție pentru observarea directă a unui spațiu geografic, individual/ cu clasa</i></li> <li>- <i>realizarea unor hărți ale locului pentru identificarea alternanțelor dintre spațiul locuit și peisaj</i></li> <li>- <i>completarea unor fișe cu informații de teren (forme de relief, modificări naturale în peisaj, intervenții umane, vegetație spontană, plante cultivate, insecte, animale, păsări)</i></li> <li>- <i>explorarea directă a elementelor de peisaj local pentru înțelegerea diversității lui (observare auditivă, vizuală, olfactivă, tactilă) și colectarea de probe (desene, fotografii, înregistrări audio-video, eșantioane etc.)</i></li> </ul>

### 2. Identificarea unor modalități de conștientizare a comunității cu privire la rolul peisajului în constituirea identității locale

<b>Clasa a V-a/a a VI-a</b>
<p><b>2.1. Exprimarea unor opinii cu privire la impactul intervențiilor oamenilor asupra peisajului, observate la nivel local/ național</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>prezentarea între colegi a concluziilor rezultate din observarea directă, cu privire la modificările survenite asupra peisajului prin intervenția omului sau în mod natural</i></li> <li>- <i>realizarea unor interviuri cu membri ai familiei, colegi, persoane din localitate pentru identificarea opiniilor despre rolul peisajului în viața cotidiană a comunității sau pentru identificarea modificărilor intervenite în peisajul local în ultimii ani</i></li> <li>- <i>organizarea unor întâlniri/ sesiuni de informare cu reprezentanți din comunitatea locală pentru clarificarea modului în care se iau decizii care afectează peisajul (tăierea unor arbori/defrișare, gropi de gunoi etc.)</i></li> <li>- <i>discuții de grup pentru constituirea unei liste de beneficii/vulnerabilități/provocări, pentru înțelegerea valorii culturale a peisajului local</i></li> </ul>
<p><b>2.2. Realizarea în echipă a unor proiecte de sensibilizare, protejare și promovare a peisajului cultural local</b></p>

- realizarea unor postere informative despre elementele speciale identificate în peisajul cultural cercetat (specii rare, floră locală, arhitectură locală și grădini etc.)
- realizarea unor vânători de comori la nivelul comunității, pentru identificarea unor elemente de peisaj (ex. cea mai frumoasă grădină, cea mai frumoasă clădire etc.)
- discutarea pașilor de urmat plecând de la ipoteza înscrierii peisajului cultural local în lista UNESCO
- realizarea unor proiecte de grup pe tema prezentării unor peisaje care fac parte din lista patrimoniului UNESCO
- semnalarea intervențiilor locale asupra peisajului, la nivelul școlii (site; rețele de socializare ale elevilor) sau la nivelul instituțiilor, plecând de la observări constante de teren ale elevilor.

### Conținuturi de învățare

Domenii de conținut	Clasa a V-a/ a VII-a
<b>Peisajul natural</b>	Elemente naturale nevii – relief, roci, sol; apa, climă; Forme de eroziune naturală  Elemente vii din peisajul local – vegetație; faună  Intervenția omului – modificări aduse de om; culturi agricole, exploatări miniere; căi de comunicație; meserii și forme de dezvoltare economică locală
<b>Peisajul cultural</b>	Peisajul cultural (urban, rural)  Importanța peisajului în ansamblul patrimoniului local, național, internațional  Exemple de peisaje din lista patrimoniului UNESCO  Elemente de arhitectură rurală/ urbană: case, grădini, parcuri etc.
<b>Efectele intervenției umane</b>	Poluarea resurselor naturale; exploatare turistică improprie  Peisaje rezultate din exploatări ale omului (exploatări; eroziune; construcții abandonate; deșeuri abandonate)  Legăturile dintre peisaj și identitate, în perspectivă temporală

## Sugestii metodologice

Competențele generale și specifice formulate în cadrul opționalului integrat *Educație pentru peisaj* au în vedere profilul de formare al absolventului de gimnaziu, contribuind, prin activitățile de învățare propuse, la atingerea unor descriptori, precum: aprecierea unor elemente definitorii ale contextului cultural local și ale patrimoniului național și universal; căutarea, colectarea, procesarea de informații și receptarea de opinii, idei, sentimente; exprimarea unor informații, opinii, idei, sentimente, în mesaje orale sau scrise, prin adaptarea la situația de comunicare (prin competența generală CG 1); aprecierea unor elemente definitorii ale contextului cultural local și ale patrimoniului național și universal; realizarea de lucrări creative folosind diverse medii, inclusiv digitale, în contexte școlare și extrașcolare; participarea la proiecte și evenimente culturale organizate în contexte formale sau nonformale; manifestarea inițiativei în rezolvarea unor probleme ale grupurilor din care face parte și în explorarea unor probleme ale comunității locale (prin competența generală CG2).

Peisajului i se atribuie o semnificație simbolică, deoarece oferă informații despre istoria unui teritoriu și a persoanelor care îl locuiesc, indiferent de valoarea pe care acesta o are sau de starea în care se află, și reprezintă o moștenire pentru viitor. Abordarea peisajului în cadrul unor activități de învățare încă de la vârste mici presupune pregătirea elevilor pentru a observa cu atenție peisajul, mediul înconjurător și pentru a recunoaște transformările prin care poate trece peisajul în viața de zi cu zi. Stimularea curiozității elevilor față de peisaj și a capacității de reflecție reprezintă punctele forte care pot contribui la fundamentarea parcursului educativ la nivelul învățământului gimnazial prin:

- modalități de dezvoltare a spiritului de observație și a spiritului critic cu privire la peisaj: descrierea și analiza peisajului prin metode adaptate; înregistrarea/colectarea de date, utilizând instrumente cartografice; observarea peisajului ca nevoie socială;
- modalități de sensibilizare și de stimulare a interesului elevilor față de peisajul care îi înconjoară, în perspectiva dezvoltării durabile;
- înțelegerea caracteristicilor naturale și antropice ale peisajului, plecând de la elementele de bază, principiile și obiectivele descrise în Convenția europeană pentru peisaj și de la realizarea colaborării între diverse discipline de studiu, pentru aprofundarea cunoașterii peisajului.

Recurgând la achiziții din cadrul unor discipline școlare, organizarea parcursului didactic presupune:

- *o dimensiune subiectivă*: selectarea unor activități și resurse prin care să fie formate abilitățile fiecărei persoane de „a vedea” (aprecierea estetică, formularea unor opinii, judecăți de valoare față de imaginile pe care le percepe) și de a prelucra ceea ce vede (în funcție de memoria, cultura și sensibilitatea fiecăruia);
- *o dimensiune obiectivă*: analiza din punct de vedere științific și obiectiv a elementelor (complexitate, diversitate, omogenitate):
  - o analiză abiotică;
  - o analiză biotică;
  - o analiză antropică;
  - o analiză istorică și culturală;
  - o analize complementare: analize de percepție vizuală, culturală și semiologică; analize din perspectivă ecologică, a legilor naturii, a hazardelor naturale etc.

Problematika abordată oferă o mare libertate din perspectivă metodologică, prin care activitățile de învățare pot susține interesele elevilor de observare, de reflecție și de reacție, în situații de învățare derulate *in situ*, interactiv și colaborativ.

Se recomandă utilizarea unor metode bazate pe investigația de teren, rezolvare de probleme, studiu de caz, proiecte de promovare etc., urmând pași precum: 1. explorare -

percepție și analiză; 2. investigare - observare, analiză, interpretare; 3. intervenție - analiză, interpretare, concluzii; 4. promovare – analiză, interpretare, previziuni, conservare/prevenție.

Rolul acestora constă în implicarea efectivă a elevilor în luarea unor decizii privind organizarea și derularea activităților și în aprecierea/evaluarea muncii lor.

Pot fi utilizate:

- instrumente didactice cartografice (hărți, imagini aeriene, fotografii etc.);
- metode de observare și de cunoaștere vizuală (procesul cognitiv de prelucrare a datelor, plecând de la observație);
- lectura și analiza peisajului (înțelegere peisajului în urma analizei științifice obiective din diverse perspective - naturale, antropice, istorice, ecologice);
- strategii de punere în valoare a peisajului (activități reflexive/exerciții pentru: identificarea principalelor calități ale peisajului; înțelegerea fragilității peisajelor; focalizarea atenției pe nevoia de protecție a peisajelor și de reabilitare a locurilor degradate; focalizarea atenției pe punerea în valoare sau pe recuperarea identităților peisajului; recunoașterea dinamicii și a proceselor evolutive care modifică peisajul).

### **Aplicații – exemple de activități de învățare**

Exemplele de activități de învățare ilustrează câțiva dintre pașii de urmat pentru abordarea peisajului și urmăresc sensibilizarea față de valorile socioculturale asociate peisajului și formarea unor comportamente de observare pe teren. Activitățile au avut în vedere ilustrarea accesibilității dimensiunii de abordare a peisajului (biotic, abiotic, antropic, cultural) pentru elevi și aplicabilitatea etapelor de cercetare de teren la nivel individual/ de grup. Discuțiile de grup oferă suport pentru înțelegere, formulare de noi întrebări de cercetare, exprimarea unor opinii, promovarea unor valori identitare etc.

#### **• Exemplul 1. De la sensibilizare, la promovare: un studiu de caz din lista patrimoniului UNESCO: Parcul Național Krka, Croația**

Documentul de mai jos despre Parcul Krka reprezintă un jurnal de călătorie, publicat într-o revistă. Autorul jurnalului este un elev, care prezintă amintirile lui din vacanța de vară. Acesta a studiat mai multe reviste, ca să vadă cum sunt organizate informațiile într-un jurnal de călătorie și să aleagă propria variantă grafică de punere în pagină,

Această resursă constituie suportul activității propuse elevilor, iar pagina respectivă poate fi explorată de către profesor împreună cu elevii în două sensuri: pentru *identificarea informațiilor și a impresiilor* autorului legat de un peisaj/obiectiv turistic vizitat sau pentru *colectarea de informații despre cum ar putea să-și promoveze ei*, la nivel local, propriul peisaj cultural.

Firul de legătură între cele două intenții de studiu rezidă în identificarea și punerea în valoare a peisajului local pe mai multe direcții: *elementele abiotice, biotice, antropice și istorice/culturale*. Din acest punct de vedere, cercetarea peisajului facilitează corelarea experiențelor directe ale elevilor cu experiențele de învățare de la discipline precum geografie, științe ale naturii, istorie din învățământul primar și a achizițiilor de învățare de la debutul gimnaziului.

# Revista călătorilor

Revista Asociației Iubitorilor de Natură din România

Anul I nr.4/6 decembrie 2012

24 pagini

În exclusivitate:

## În parcul Național Krka, Croatia

Documentar și fotografii:  
Filip Mihăilescu

(Filip@revista.calatorilor)

**C**a să ajungi în parcul național Krka, ai două posibilități: cu vaporul sau pe jos. Noi ne-am lăsat mașina la intrarea în rezervație și am mers pe jos vreo 5 km, până la cascade.



Odată ajunși aici, nu mi-a venit să cred că apa e la fel de limpede ca apa mării. O mulțime de oameni se scaldau. Cascada era însă nesfârșită.

Am început să urcam, urmând traseul turistic. Pe parcurs, am găsit panouri care ne spuneau ce plante și ce animale putem



întâlni în această zonă. Am reușit să fac niște fotografii extraordinare cu aparatul meu.

Oamenii au făcut multe mori de apă în aceste locuri. Acum, au fost



transformate în expoziții sau în magazine. Noi nu am văzut decât morile, însă aici există multe alte lucruri interesante. Pe vremuri, s-au construit fortărețe, ca să se apere de turci.



### Prima etapă a activității

Elevii primesc ca sarcină de lucru completarea unei **fișe de documentare**, în funcție de câteva dimensiuni de analiză care vizează:

- identificarea și selectarea de informații direct din pagina pusă la dispoziție (Ce am aflat?);
- identificarea și selectarea de informații noi (Ce aș/am dori să mai cercetăm? (, pentru care elevii vor consulta resurse noi și vor trece în coloana diferite idei, cuvinte cheie, care să le organizeze documentarea, în acord cu scopul formulat (de exemplu, să elaboreze un articol informativ legat de Parcul Krka de postat pe site-ul școlii; să organizeze un pliant cu planuri de vacanță; să construiască un proiect de analiză a peisajului local etc.).

Elemente de analizat	Ce am aflat? (Informații identificate direct din pagina de revistă)	Ce aș/am dori să mai cercetăm? (Informații noi din alte surse de documentare)

<p><b>Elemente abiotice</b></p>	<p>5 km de mers pe jos sau pe râu, cu vaporul din oraș până în parcul național</p> <p>Este interzisă utilizarea mașinilor, pentru a nu polua zona.</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>Exemplu de informatii suplimentare identificate:</p> <p>Parcul național are 109 km<sup>2</sup>. Râul Krka are o lungime de 72 de km, iar cascadele lui se datorează depunerilor de carbonat de calciu, care formează tot felul de baraje și roci imense. Acestea stau în calea apei și o fac să fie spectaculoasă în cădere.</p> <p>Sursa:  <a href="https://ro.wikipedia.org/wiki/Parcul_Na%C8%9Bional_Krka">https://ro.wikipedia.org/wiki/Parcul_Na%C8%9Bional_Krka</a></p>
<p><b>Elemente biotice</b></p>	<p>Pești, libelule, șerpi Panouri informative despre animale și plante din rezervație</p>	<p>Documentare suplimentară despre plantele și animalele din rezervație</p> <p>.....</p> <p>Identificarea prezenței acestora în mediul de viață al elevilor (prin discuții de grup)</p> <p>.....</p>
<p><b>Elemente antropice</b></p>	<p>Construcții cu mori de apă Pe vremuri, s-au construit aici fortărețe, ca să se apere de turci.</p>	<p>Identificarea utilității transformării morilor de apă în expoziții etnografice sau în magazine (prin discuții de grup)</p> <p>.....</p>
<p><b>Elemente istorice/culturale</b></p>	<p>Panouri informative Informații istorice din expozițiile etnografice Ateliere meșteșugărești.</p>	<p>Obs. Nu există informații în documentul informativ. Trebuie să realizăm o documentare suplimentară.</p>

### *A doua etapă a activității*

<p>A doua etapă a activității are în vedere explorarea experienței de învățare a elevilor prin discuții de grup și împărtășirea unor modalități de a identifica și a rezolva probleme, precum și de a formula obiective noi de investigat (prin</p>	<p>Elevii</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- recapitulează informațiile și definiția peisajului cultural și notează pe tablă/flipchart principalele idei;</li> <li>- pregătesc un text informativ pentru alți colegi din școală/pentru aviziere din spațiul public la care au acces;</li> <li>- aleg un nou exemplu pe care să-l documenteze, din spațiul lor de viață sau din alte zone vizitate de ei etc.</li> </ul>
---	---

observarea directă, prin consultarea unor resurse). <b>Concluzii și activități ulterioare</b>	
--	--

Profesorul poate explora situația de învățare prezentată mai sus din mai multe perspective, astfel încât să stimuleze interesul elevilor de a participa la derularea activității și să le ofere sprijin din perspectiva cognitivă („a învăța să înveți”):

- discuții legate de lectura textului și a imaginilor din pagina de revistă exemplificată;
- discuții cu elevii despre alte modalități de explorare a diverselor resurse de documentare, în vederea completării imaginii peisajului analizat cu alte aspecte considerate ca fiind atractive. Informațiile noi vor completa ultima rubrică a tabelului din fișa de documentare.
- lucru în echipe – se pot constitui două echipe de elevi, fiecare alegându-și câte un peisaj din spațiul proximal de viață, pe care îl vor explora și documenta. Fiecare echipă va realiza o pagină de revistă, care va ilustra peisajul ales, având ca posibil model pagina studiată anterior. Apoi, fiecare echipă va avea de completat o fișă de lucru asemănătoare celei exemplificate, având ca obiect de studiu peisajul celeilalte echipe.

• **Exemplul 2. Observare și sensibilizare față de peisaj – Povestea prietenilor noștri tăcuți**

Scopul activității constă în implicarea elevilor în identificarea și prezentarea arbuștilor și a copacilor care formează, împreună, *peisajul afectiv* al localității în care trăiesc. Această activitate va conduce la realizarea unei hărți a patrimoniului local, care se va îmbogăți pe măsură ce activitățile de detectivi ale elevilor vor aduce noi indicii cu privire la valoarea/atributele peisajului local. Fiecare elev va alege un copac/un arbust care are o valoare specială pentru el.

### **Derularea activității – o provocare**

Profesorul crează un context motivant pentru lansarea activității, plecând de la o experiență personală, de la un mic text de prezentare, urmat de prezentarea sarcinilor (vezi exemplul de mai jos, aplicat în timpul primului val de pandemie, în 2020, în contextul derulării activității didactice în format online). Sunt avute în vedere dimensiunea subiectivă (experiența afectivă nemijlocită a elevului, printr-o abordare personală) și dimensiunea obiectivă (observarea și prelucrarea de informații, printr-o abordare științifică).

*Lumea noastră, a oamenilor, copii, părinți, bunici, s-a întemeiat și pe prietenia cu ființele tăcute de lângă noi. Copaci, arbuști frumos mirositori, flori de grădină și de câmp, după cât le era îngăduit să trăiască. În curtea casei în care m-am născut, am crescut împreună cu un nuc, un corcoduș, un liliac și un trandafir alb urcător. Dintre acești prieteni tăcuți doar corcodușul a rămas o amintire, ceilalți mai sunt încă alături de mine. Părinții mei mi-au spus de-a lungul timpului multe lucruri despre ei, care s-au întâmplat înainte ca eu să vin pe lume. Ele fac acum parte și din viața copiilor mei. Dar despre corcoduș le povestesc doar eu, ce fermecat părea în copilăria mea și cum putea el să adăpostească chiar și patru copii, câți eram, în crengile lui.*

*Cu siguranță că și în viața voastră sunt prieteni tăcuți despre care aș vrea să vorbiți, prieteni care se află, poate, în apropierea casei voastre, în drum spre școală, în parc sau la bunici.*

**Întâi, vă rog să-l descrieți ca niște oameni de știință. Nu puteți ieși acum din casă, dar sigur puteți spune (cu ajutorul părinților, dacă e nevoie) ce vârstă are, ce înălțime, cum arată tulpina, florile sau frunzele, cu cine e prieten dintre viețuitoarele mici, insecte sau păsări, dacă e sănătos sau afectat de poluare etc.**

**Apoi, vă rog să împărtășiți mici întâmplări care v-au legat de el.** Cu siguranță, aveți atâtea amintiri încât puteți scrie o poveste nemaipomenită. Dacă nu vreți să scrieți o poveste, puteți realiza un desen prin care să spuneți experiențele și emoțiile voastre sau, de ce nu, puteți realiza o bandă desenată. Nu uitați că părinții și bunicii voștri știu multe lucruri atât despre voi, cât și despre prietenul vostru tăcut. Întrebați-i!

**Vom alcătui împreună un peisaj comun. După care, ne vom pune o întrebare: de ce avem nevoie de peisaj?**

**De aici, însă, va fi loc pentru mai multe cercetări și povestiri de dus mai departe...**

### Cum procedăm?

Cercetarea presupune următoarele etape:

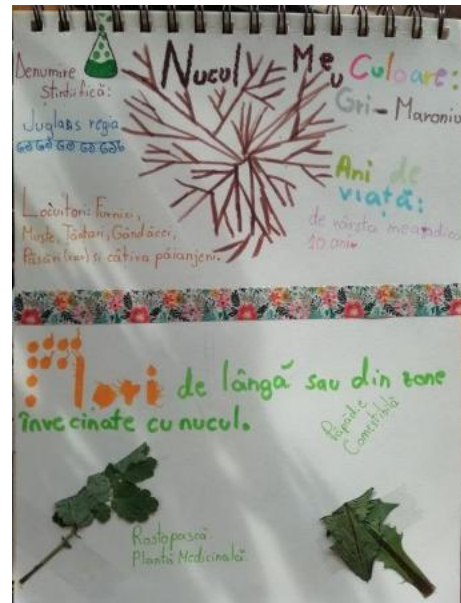
- Observare de teren, individuală sau în echipă
- Documentare despre arborele/ arbustul ales
- Prezentarea rezultatelor documentării
- Realizarea unei hărți afective cu toți prietenii (arborii/ arbuștii) copiilor din clasa.

### Ce rezultate am obținut în urma observării și a documentării?

Smaranda s-a gândit la un prieten tăcut și a ales un nuc din grădina casei, care are aproape aceeași vârstă cu ea. L-a desenat și l-a înconjurat cu informații pe care le-a strâns în luna martie, când aproape venise primăvara lângă București.

Astfel, am aflat date relevante obținute prin observarea arborelui în contextul lui de viață. Avem o serie de date exacte cu privire la arborelui favorit.

- nume popular
- nume științific
- vârstă;
- animale observate; melci, viermișori etc.;
- plante care trăiesc în vecinătate și mostre pentru demonstrație.



Imagini din arhiva Smarandei Iordan

- Alte informații utile de la Smaranda s-au referit la schița casei ei, așezând pe o hartă toate informațiile legate de locul copacilor și al altor plante în cadrul gospodăriei.
- Din studiul hărții realizate, am aflat că nucul se află la distanță de casă. Cum el este un arbore care trăiește mult și e de talie

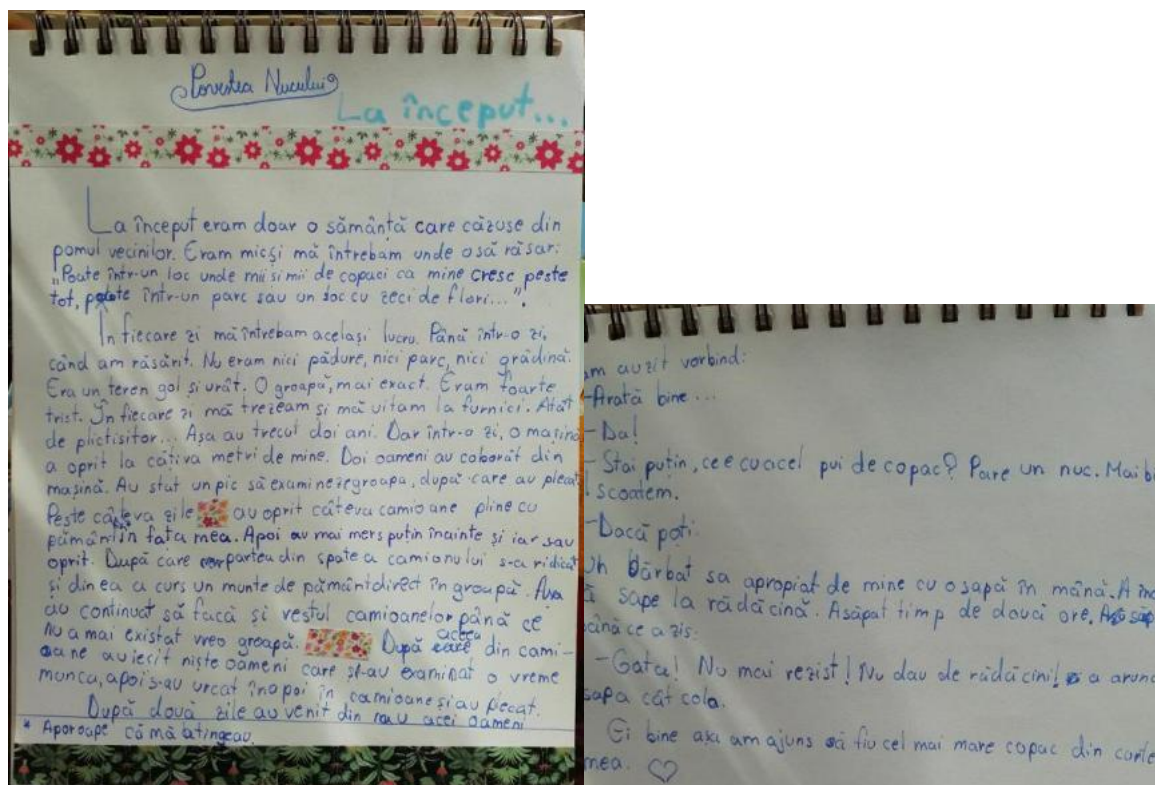


mare, e nevoie să fie plantat la distanță de casă. De ce oare?

- Smaranda ar trebui să continue observarea grădinii, pentru a vedea dacă plantele prezentate mai jos vor mai trăi lângă nuc sau nu, în momentul în care el va face motocei și frunze.

Legătura dintre o ființă și o altă ființă – povestirea experiențelor care îi leagă pe oameni de copaci, de peisaj, în general – este cea care ajută la conștientizarea locului nostru în lume și la valorile pe care le împărtășim, în familie sau în comunitate.

Care este povestea prietenului Smarandei?



### Care sunt prietenii noștri?

Elevii discută împreună despre prietenii lor, arborii și arbuștii și realizează o hartă afectivă a acestora. Ei pot continua activitățile de observare, avînd în vedere aspecte privind sănătatea arborilor, comportamentul adecvat al oamenilor pentru protejarea acestora, alte aspecte relevante în raport cu mediul natural și cu acțiunea cotidiană a oamenilor.

- **Exemplul 3. Discuții de grup pe tema relațiilor care se creează între oameni și mediul lor de viață**

Activitatea de învățare are în vedere crearea unor ocazii în care elevii află informații concrete despre relațiile dintre oameni și mediul lor de viață, despre inițiativele acestora (prin utilizarea resurselor autentice de informare; vezi link-urile de mai jos), își pun întrebări, caută explicații, își exprimă opiniile legate de aspectele discutate.

Scopul activității constă în a-i ajuta pe elevi să înțeleagă ce presupune peisajul cultural, precum și să identifice care este rolul lor și al celorlalți membri ai comunității în păstrarea unui bun care are valoare pentru toți.

### Resurse utile pentru discuțiile de grup de la exemplul 3:

<https://drumliber.ro/cel-mai-batran-copac-din-romania-castigatorii-concursului/>

[http://stiri.tvr.ro/un-stejar-din-romania-in-finala-concursului-arborele-anului-in-europa-cum-puteti-vota\\_827771.html#view](http://stiri.tvr.ro/un-stejar-din-romania-in-finala-concursului-arborele-anului-in-europa-cum-puteti-vota_827771.html#view)

<https://www.digi24.ro/stiri/sci-tech/natura-si-mediu/video-un-brad-de-pe-vremea-lui-mihai-viteazu-concureaza-pentru-titlul-de-arborele-european-al-anului-2020-1249795>

<https://arboriremarcabili.ro/ro/stiri-si-evenimente/concurs-pentru-elevii-din-scoala-general/>

### Alte resurse digitale

<http://whc.unesco.org/fr/educationkit/>

<http://whc.unesco.org/en/patrimoniato/>

<http://patrimoniu.gov.ro/component/k2/item/11-lista-patrimoniului-mondial-unesco>

<http://www.cimec.ro/monumente/unesco/unesco/fastvers.htm>

<http://whc.unesco.org/>; <https://whc.unesco.org/en/culturallandscape/>

<http://www.cultura.ro/unesco>

### Referințe bibliografice

- Conseil de l'Europe Secrétariat de la Convention européenne du paysage. 2017. *Dimensions du paysage. Réflexions et propositions pour la mise en œuvre de la Convention européenne du paysage.* [www.coe.int/ConventionEuropeenneDuPaysage](http://www.coe.int/ConventionEuropeenneDuPaysage); [www.coe.int/EuropeanLandscapeConvention](http://www.coe.int/EuropeanLandscapeConvention); <https://rm.coe.int/dimensions-du-paysage-ch-3-paysage-et-education/16808cd55b>
- EACEA. 2009. *Arts and Cultural Education at School in Europe.* Bruxelles: Eurydice. [http://eacea.ec.europa.eu/Education/eurydice/documents/thematic\\_reports/113FR.pdf](http://eacea.ec.europa.eu/Education/eurydice/documents/thematic_reports/113FR.pdf)
- Scripcariu, A. 2017. Hai să descoperim patrimonial UNESCO. Piscu: Școala Agatonia. [http://edupatrimoniu.piscu.ro/wp-content/uploads/2016/12/Hai\\_sa\\_descoperim\\_patrimoniul\\_UNESCO\\_din\\_Romania.pdf](http://edupatrimoniu.piscu.ro/wp-content/uploads/2016/12/Hai_sa_descoperim_patrimoniul_UNESCO_din_Romania.pdf)
- Ulrich Hygum, C. 2016. *Învățarea prin proiecte. Ghid pentru profesori.* București: Polirom.
- UNESCO. *The KIT: World Heritage in Young Hands.* <http://whc.unesco.org/en/educationkit/>: traducere în limba română [http://edupatrimoniu.piscu.ro/wp-content/uploads/2018/01/Traducere\\_Ghid\\_Unesco\\_A.pdf](http://edupatrimoniu.piscu.ro/wp-content/uploads/2018/01/Traducere_Ghid_Unesco_A.pdf)

### Grup de lucru:

Angelica Mihăilescu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Gina Barac	Colegiul Național Bilingv „George Coșbuc” București
Mădălina Angelușiu	Școala Gimnazială „Titu Maiorescu” București

**Anexa nr. 2**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***Armonie corporală și socială***

**Clasa a V-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Starea de bine, relațiile sănătoase încep cu armonia cu sinele și cu ceilalți. Aristotel spunea: „Cunoașterea de sine este începutul înțelepciunii” și „Nimic nu îl epuizează și nu îl ruinează mai mult pe om decât inactivitatea fizică permanentă”. Opționalul integrat *Armonie corporală și socială* propune un proiect de dezvoltare a relației cu sine, cu ceilalți și cu lumea, care aduce împreună învățarea emoțională și socială și abilitățile fizice, mișcarea.

Programa școlară pentru opționalul integrat *Armonie corporală și socială* reprezintă o ofertă curriculară pentru clasa a V-a, cu un buget de o oră pe săptămână, și vizează în mod direct ariile curriculare Educație fizică și sport și Consiliere și orientare.

În contextul formării viitorului absolvent de gimnaziu, opționalul integrat *Armonie corporală și socială* are în vedere:

- exprimarea, exersarea, conștientizarea, înțelegerea relației corp – mișcare – exprimare – comunicare – conectare – stare de bine;
- dezvoltarea expresivității corporale, a capacității de analiză prin mișcare a dimensiunilor spațio-temporale (externe) sau a resorturilor psihologice (interne), a raporturilor armonizate dintre mișcare, ritm, sunet, culoare, emoție, cunoaștere.

Opționalul integrat *Armonie corporală și socială* contribuie la realizarea profilului de formare al absolventului de gimnaziu, susținând competențele cheie de sensibilizare și exprimare culturală, a învăța să înveți, precum și competențele sociale și civice. Prin metodele și mijloacele utilizate, acest opțional contribuie, de asemenea, la formarea competenței digitale, precum și la formarea altor competențe cheie, prin conexiunile și contextele de învățare pe care le creează pentru experimentarea și înțelegerea, prin mișcare, a unor teme și concepte științifice. Parcursul de învățare care stă la baza acestui opțional integrat oferă suport pentru valorificarea potențialului expresiv al copiilor, pentru crearea, prin mișcare, a unor conexiuni autentice cu sine, cu ceilalți și cu lumea.

Astfel, elevii învață să aibă o relație sănătoasă cu mișcarea, ca izvor de cunoaștere, cu ei, cu ceilalți și cu lumea, prin:

- analiza factorilor care influențează răspunsurile emoționale și a modului în care stările și trăirile influențează mișcarea și starea de bine personală, a celorlalți și a comunității;
- investigarea și adoptarea de strategii și practici de mișcare pentru îmbunătățirea sănătății și siguranței lor, a celorlalți și a comunității;
- evaluarea importanței mișcării asupra relațiilor și interacțiunilor, într-un context al diversității și incluziunii;
- examinarea semnificației culturale și istorice a activităților fizice și a modului în care conectarea la mediu poate spori sănătatea și bunăstarea.

Elevii își vor dezvolta, de asemenea, abilitățile fizice esențiale, necesare vieții de zi cu zi, pe care vor învăța să le folosească pentru a-și exersa și extinde capacitățile personale, pentru exprimarea personală în diferite contexte (jocuri, exerciții formale, dans, relaxare, situații critice, situații de cooperare sau competitive). Modul în care elevii se raportează la mișcare sau la abilități fizice – ca instrumente de relaționare optimă și armonioasă cu sine, cu ceilalți și cu comunitatea – deschide și accentuează repertoriul competențelor transversale, atât de utile în viața de zi cu zi. Elevii care conștientizează importanța mișcării și practică mișcarea au acces mai rapid și mai profund la cunoașterea de sine și a lumii, se conectează într-un mod complet și complex cu starea de bine personală.

În cadrul activităților propuse de acest opțional, elevii aplică abilități personale și sociale atât pentru a stabili și menține relații respectuoase, cât și pentru a promova siguranța, *fairplay*-ul și incluziunea. De asemenea, elevii sunt solicitați să exerseze abilitatea de a lua decizii, în cunoștință de cauză, să implementeze acțiuni care să promoveze sănătatea și siguranța proprie și a celorlalți. Totodată, elevii demonstrează controlul și acuratețea atunci când exersează diferite

tipuri de mișcare, elaborează strategii pentru a se potrivi diferitelor situații de mișcare, analizează elementele mișcării pentru a compune și a efectua diverse secvențe de mișcare, în armonie cu sine, cu ceilalți și cu contextul în care se manifestă și trăiesc.

Sănătatea și starea de bine au rol important în obținerea performanțelor școlare ale elevilor. Prin acest opțional integrat, elevii vor dobândi cunoștințe, atitudini și abilități necesare pentru un stil de viață sănătos bazat pe mișcare, dar și pentru a contribui activ la starea de bine personală, a celorlalți și a comunităților din care fac parte. Elevii vor deveni mai responsabili în ceea ce privește propriul corp și propria sănătate și vor exersa mișcări specifice unei varietăți de contexte, își vor dezvolta abilități care le vor permite să își îmbunătățească relațiile cu sine și cu ceilalți și să participe la crearea unor comunități sănătoase, prin asumarea și implementarea unor acțiuni responsabile.

Programa școlară pentru opționalul integrat *Armonie corporală și socială* are următoarea structură:

- **Competențele generale** sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit identificarea și rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse. În contextul opționalului integrat *Armonie corporală și socială*, competențele generale presupun un grad moderat de complexitate, adaptat nivelului de studiu, și susțin achizițiile de învățare ale elevilor, în raport cu profilul de formare al absolventului de gimnaziu.
- **Competențele specifice** se formează pe parcursul unui an școlar, sunt derivate din competențele generale și reprezintă etape în dobândirea acestora. În contextul opționalului integrat *Armonie corporală și socială*, competențele specifice reprezintă nucleul funcțional al programei școlare, definit pentru anul de studiu pentru care a fost realizată programa școlară. Competențele specifice sunt însoțite de exemple de **activități de învățare** care constituie modalități de organizare a activității didactice în scopul formării competențelor la elevi.
- **Conținuturile învățării** reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor și sunt organizate pe următoarele domenii:
  - Mișcarea pentru autocunoaștere și conectarea cu sinele personal
  - Mișcarea pentru intercunoaștere și conectare cu lumea
  - Mișcarea pentru cunoașterea și înțelegerea vieții
  - Mișcarea pentru asigurarea stării de bine și a unui stil de viață sănătos
- **Sugestiile metodologice** includ recomandări referitoare la proiectarea didactică, la strategiile didactice care contribuie predominant la realizarea competențelor, precum și elemente de evaluare. În contextul opționalului integrat *Armonie corporală și socială*, sugestiile metodologice au fost elaborate pentru a orienta proiectarea demersului didactic adecvat dezvoltării competențelor stabilite.

Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică (OECD) definește starea de bine (*well-being*) ca „o stare dinamică, caracterizată de experimentarea de către elevi a abilității și a oportunității de a-și împlini scopurile personale și sociale”. În rapoartele PISA, OECD se referă la starea de bine „ca ansamblul funcționalităților și capacităților psihologice, cognitive, materiale, sociale și fizice de care au nevoie elevii pentru a trăi o viață fericită și împlinită” (Borgonovi, 2016). Organizația Mondială a Sănătății (2001) consideră că „starea de bine este prezentă atunci când o persoană își realizează potențialul, este rezilientă în confruntarea cu stresul cotidian, se preocupă de stare de bine fizică și are sentimentul conexiunii și apartenenței la comunitate. Acesta reprezintă un mod „fluid” de a fi care necesită atenție și preocupare pe tot parcursul vieții”.

Documentele europene și internaționale la care ne raportăm contribuie la oferirea unor răspunsuri valoroase în ceea ce privește misiunea, organizarea, personalizarea învățării în lumea actuală, nevoia de a lua în considerare starea de bine în context școlar. În acest sens, opționalul integrat *Armonie corporală și socială* reprezintă o oportunitate educațională excelentă pentru elevi, o demonstrație a faptului că educația se reinventează și ține pasul cu noile realități.

## **Competențe generale**

- 1. Utilizarea mișcării ca modalitate de conectare cu sine și cu lumea și de înțelegere a vieții**
- 2. Manifestarea expresivității prin mișcare, pentru asigurarea stării de bine**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Utilizarea mișcării ca modalitate de conectare cu sine și cu lumea și de înțelegere a vieții

<b>Clasa a V-a</b>
<p><b>1.1.Explorarea diferitelor forme ale mișcării fizice ca modalitate de cunoaștere și de înțelegere a vieții</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Exersarea mișcărilor dintr-un top personal preferat al mișcărilor, sub formă de joc, cu identificarea schemei corporale și a lateralității</i></li> <li>- <i>Înregistrarea mișcărilor și a senzațiilor kinestezice experimentate de-a lungul unei zile, în diferite forme (jurnal, agendă specială, pe diverse aplicații, cum ar fi: jamboard, padlet, wordart etc.)</i></li> <li>- <i>Elaborarea unor postere, colaje, afișe, pliante despre aspecte specifice ale mișcării corpului la diferite vârste: 0-1 an, copilărie/antepubertate, pubertate/adolescență, valorificând informații colectate din diferite surse sau pe baza observării din viața proprie și a celor din jur</i></li> <li>- <i>Prezentarea hărților conceptuale realizate individual, în pereche sau în echipă despre forme de mișcare din natură sau despre mișcarea preferată</i></li> <li>- <i>Vizionarea unor filme, desene animate sau documentare pentru observarea semnificațiilor culturale și istorice ale mișcării și activităților fizice</i></li> <li>- <i>Exerciții de exprimare motrică în relație cu răspunsuri emoționale determinate de diferite situații (ex. primirea unor vești, pregătirea pentru concursuri, participarea la învățare)</i></li> <li>- <i>Exerciții de imitare a mișcărilor din natură (ex. căderea ghindelor sau a frunzelor din copaci, ploaia de vară, furtuna, dansul fulgilor de zăpadă, mișcarea valurilor, crivățul, mersul elefanților, pasul furnicii)</i></li> <li>- <i>Exerciții de reproducere a mersului în diferite medii (ex. mersul pe Lună, mersul pe teren înclinat, mersul pe gheață, mersul pe suprafață fierbinte) sau pentru exprimarea unor stări emoționale (ex. mersul pentru a nu deranja un fluture, mersul grăbit, mersul liniștit)</i></li> <li>- <i>Documentarea cu privire la abilitățile fizice/tipurile de mișcare solicitate în practicarea diverselor meserii/profesii prin: identificarea unor exemple în filme, ziare, reviste, media; realizarea unor interviuri cu membri ai familiei sau ai comunității locale; organizarea unor întâlniri cu angajatori</i></li> </ul>
<p><b>1.2. Exprimarea prin mișcare corporală pentru conectarea cu sine și pentru autocunoaștere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Exerciții de autoprezentare în fața colegilor/colezelor prin mișcări și gesturi ce exprimă propria personalitate (ex. săritură, alergare, poziție statică, zbor)</i></li> <li>- <i>Analizarea relației dintre emoții și reacții fiziologice, pornind de la expresii precum: „se face pielea de găină”, „se ridică părul”, „sare inima din piept”, pe baza unor întrebări: Când ai simțit astfel? Care a fost emoția? Care a fost reacția fiziologică?</i></li> <li>- <i>Analizarea relației dintre posturile corporale (limbajul nonverbal) și stările afective, analizarea poziției corpului în timpul somnului, pe baza unor întrebări: Ce gesturi faci când ești supărat/bucuros etc.?</i></li> <li>- <i>Analizarea unor fotografii/videoclipuri realizate cu telefonul personal care ilustrează propriul corp în mișcare, pentru evidențierea caracteristicile Eului corporal/Eului fizic</i></li> <li>- <i>Redarea prin mișcări a unor emoții simțite în situații diverse (ex. când am primit un cadou pe care mi-l doream, când m-am speriat de un gândac, când priveam deplasarea norilor, când mă aruncam în valuri, când am luat o notă bună/slabă)</i></li> <li>- <i>Documentarea pe Internet, interviuri cu părinții sau cu specialiști despre deformări ale coloanei vertebrale (ex. scolioză, lordoză, cifoză), cauze și tipuri de mișcări simple pentru ameliorarea acestora (ex. gimnastică de recuperare/igienă zilnică)</i></li> </ul>

- *Jocuri de rol pentru ilustrarea și analizarea mișcărilor corpului în situații stresante (ex. înaintea unui test, a unui concurs, în timpul unui conflict cu un/o coleg(ă), când mă ceartă un adult, când nu știu cum să rezolv un exercițiu, când pleacă părinții la muncă în străinătate)*

### **1.3. Exprimarea corporală pentru conectarea cu lumea și pentru intercunoaștere**

- *Exerciții de salut prin mișcări originale, pe baza limbajului nonverbal, fără cuvinte, doar prin gesturi, mimică, postură*
- *Organizarea unor flashmob-uri după teme și scenarii alese și negociate în grup, a unor dansuri tematice de grup cu mesajul: „Viața e mișcare!”*
- *Antrenarea unor modalități de manifestare a identității de grup și apartenenței la grup prin mișcare (ex. salut, slogan, cântec, dans, relaxare)*
- *Exprimarea mesajului unor proverbe despre prietenie prin mișcări corporale de grup*
- *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*
- *Exerciții de improvizație organizate individual, în perechi sau în grup, folosind mișcarea pentru a exprima mesaje propuse de profesor sau de elevi, urmate de analiza și compararea modalităților de exprimare*
- *Crearea unor filme scurte pentru ilustrarea caracteristicilor personale și de grup, prin muzică și mișcare, cât și pentru observarea sincronizării mișcărilor în parcurgerea unui traseu aplicativ în perechi*
- *Enumerarea afirmațiilor despre propria persoană formulate de cei din jur, referitoare la relația cu mișcarea și armonia corporală (ex. Ce spun părinții, profesorul de sport, cel mai bun prieten, bunicii în legătură cu mine și cu mișcarea corpului meu?)*
- *Participarea la ateliere creative de poezie și mișcare (ex. „Poezie și mișcare”, „Poezie în mișcare”) organizate în perechi, grupuri mici sau la nivel de clasă*

## **2. Manifestarea expresivității prin mișcare, pentru asigurarea stării de bine**

### **Clasa a V-a**

#### **2.1. Identificarea formelor de expresivitate prin mișcări corporale**

- *Analizarea unor imagini care reprezintă mișcări ce reflectă emoții, sentimente, stări interioare, intenții*
- *Elaborarea și prezentarea propriei povești despre corp, armonie fizică și mișcare: „Povestea mea de succes despre mișcare!” / „Ce înseamnă mișcarea pentru mine!” / „Totul este mișcare!” etc.*
- *Elaborarea unor proiecte individuale, în perechi sau în echipă care vizează expresivitatea corporală cum ar fi: „Mișcarea în viața mea”, „Printre prietenii mei, sportul, dansul”, „Jurnalul vieții - În mișcare”, „Sportul/sportivul meu preferat”*
- *Utilizarea diferitelor forme de expresivitate corporală într-un Festival al dansului: „Iubesc mișcarea”*
- *Transpunerea unor secvențe din balet clasic în dans contemporan*
- *Organizarea unor ateliere de lucru față-în-față sau online, cu invitați din diverse domenii (sport, medicină, psihologie etc.), care pot explica valoarea expresivității mișcării la nivelul întregii personalități*
- *Observarea în oglindă și analiza mișcărilor proprii, urmate de discuții cu colegii privind expresivitatea corporală*

#### **2.2. Explorarea diverselor forme ale comunicării prin mișcare corporală**

- *Transpunerea/adaptarea în termeni de mișcare a unor proverbe și zicători specifice înțelepciunii populare (ex. „Lumea este a celor care se mișcă”, „Arată-mi cum dansezi ca să-*

ți spun de unde ești”, „Cine se mișcă de dimineață, departe ajunge”, „O mișcare zilnică ține doctorul departe”)

- *Exerciții de exprimare prin statui vivante în comunitate*
- *Imitarea unor mișcări specifice dansurilor/jocurilor ce aparțin culturii diferitelor popoare/diferitelor etnii de la nivelul comunității locale*
- *Analizarea formelor specifice comunicării prin mișcare în familie, natură, societate*
- *Exerciții de reflecție asupra diferitelor stări fizice și mișcări în care fiecare se simte bine, confortabil*
- *Dezbateri pe diferite teme legate de mișcare, corp, sănătate, stare de bine, cu participarea unor specialiști (ex. medici, balerini, sportivi)*
- *Exerciții de mișcare sincron/asincron, pe baza unor piese muzicale celebre*
- *Identificarea mesajelor transmise prin mișcări de amploare (ex. marșul specific armatei chineze, hore populare, dansuri tradiționale pentru nuntă, dansuri specifice unor ritualuri)*

### **2.3. Adaptarea mișcării corporale în diferite contexte de viață pentru asigurarea stării de bine și a unui stil de viață sănătos**

- *Identificarea comportamentelor care implică mișcarea fără risc și în siguranță, în diferite contexte de viață cotidiană (ex. pe stradă, în practicarea unui sport)*
- *Dialog în grup despre semnificația stării de bine*
- *Realizarea unui dans care să transmită mesaje motivaționale (ex. grup de majorete care să încurajeze echipa sportivă a clasei, un complex de mișcări de încurajare/motivare pentru susținerea clasei/reprezentanților clasei în diverse competiții educaționale)*
- *Exerciții de transmitere a unor mesaje pentru combaterea lipsei de mișcare și a sedentarismului, prin jocuri de mișcare, sporturi, dansuri și teatru*
- *Participarea la scurte antrenamente pentru activarea diferitelor părți ale corpului: coordonare braț stâng - picior drept, sărituri, alergare pe distanțe variabile*
- *Repetarea unui complex de exerciții cu acompaniere muzicală (euritmie)*
- *Vizionarea unor filme demonstrative, vizite la și întâlniri cu specialiști pentru a identifica mișcările care dezvoltă și creează starea de bine (ex. kinetoterapie, masaj de relaxare, hidro/talaso-terapie)*
- *Exerciții de respirație și relaxare pentru conectarea cu propriul corp și propriile emoții, ca modalități de diminuare a stresului*
- *Elaborarea unui plan de acțiune pentru integrarea mișcării în programul zilnic personal, pentru un stil de viață sănătos*
- *Alcătuirea unei liste cu propuneri de activități de mișcare care să fie integrate în programul școlar zilnic al elevilor / în programul familiei proprii*
- *Discuții în grup despre impactul utilizării noilor tehnologii asupra mișcării (ex. Cât de mult utilizezi calculatorul/telefonul în timpul liber și pentru ce activități? Între un joc pe calculator sau o plimbare în parc, ce ai alege și de ce? Cât de frecvent te întâlnești cu prietenii în mediul online / în aer liber?)*

## **Conținuturi**

<b>Domenii de conținut</b>	<b>Clasa a V-a</b>
<b>Mișcarea pentru autocunoaștere și conectarea cu sinele personal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eul corporal și imaginea de sine. Mișcarea ca formă de exprimare personală</li> <li>• Exprimarea prin mișcare și limbaj nonverbal a trăirilor personale</li> <li>• Emoții funcționale/disfuncționale și manifestarea lor corporală</li> <li>• Tic, stres, durere. Recuperare/igienă zilnică pentru ameliorarea tonusului fizic</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conectare cu sine, eliberare de stres și echilibrare prin meditație, conștientizare (mindfulness) și relaxare</li> </ul>
<p><b>Mișcarea pentru intercunoaștere și conectare cu lumea</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mișcarea în grup ca formă de exprimare: de la mișcarea liberă la mișcarea coordonată</li> <li>• Comunicarea în grup prin mișcare: dansuri tematice, <i>flashmob</i>-uri</li> <li>• Elemente de mișcare corporală ca forme de manifestare a identității de grup: salutul-mișcare, dansul școlii/clasei</li> <li>• Mișcarea în natură, ca formă de cunoaștere (transmiterea undelor și a vibrațiilor, flux și reflux, mișcarea moleculelor și a atomilor, mișcarea planetelor)</li> </ul>
<p><b>Mișcarea pentru cunoașterea și înțelegerea vieții</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semnificații istorice și culturale ale mișcării</li> <li>• Corpul și mișcarea la diferite vârste</li> <li>• Învățare prin mișcare</li> <li>• Mișcarea în diverse meserii/ocupații</li> <li>• Cunoașterea prin kinestezie</li> </ul>
<p><b>Mișcarea pentru asigurarea stării de bine și a unui stil de viață sănătos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipuri de activități care presupun mișcare: activități libere, activități artistice, activități sportive</li> <li>• Mișcarea și starea de bine</li> <li>• Autocontrol și relaxare corporală</li> <li>• Adaptarea mișcării corporale în diferite contexte de viață și la diferite vârste pentru asigurarea stării de bine</li> <li>• Noile tehnologii și monitorizarea mișcării în managementul stării de bine</li> </ul>

## Sugestii metodologice

Opționalul integrat *Armonie corporală și socială* vizează interrelația dintre fizic și psihic, dintre corp și social și presupune o deschidere îndrăzneată către perspectiva transdisciplinară. Relația dintre învățare și mișcare nu aparține unui anumit domeniu, mișcarea contribuind semnificativ la cunoașterea și înțelegerea propriei persoane, a relațiilor cu ceilalți și a vieții în general. Prin specificul său, opționalul *Armonie corporală și socială* creează **cadru** **abordării integrate a mișcării**, a elementelor specifice consilierii și dezvoltării personale și a elementelor din domeniul artelor.

Activitățile propuse în opționalul integrat *Armonie corporală și socială* se recomandă a fi abordate ca o invitație pentru fiecare elev la descoperirea propriului ritm, propriului simț al dansului, propriilor abilități fizice, propriilor resurse personale ce pot fi activate și valorificate pentru o mai bună cunoaștere a sinelui și a lumii. Elevii învață să-și asculte corpul, să descopere valențele mișcării, ceva atât de firesc, însă uitat în agitația vremurilor recente și, astfel, să se cunoască mai bine și să contribuie activ la crearea și menținerea unei stări de bine. Printr-o abordare naturală și creativă, opționalul integrat *Armonie corporală și socială* oferă suportul educațional formativ pentru ca elevii să se exprime așa cum simt, într-un ritm autentic și într-un spațiu de siguranță, lipsit de evaluări critice, să-și depășească temerile și rigiditatea, să îmbrățișeze spontaneitatea, să câștige astfel mai multă încredere în ei, să se relaxeze și să comunice mai ușor unii cu ceilalți. Activitățile opționalului integrat *Armonie corporală și socială* contribuie direct la formarea competențelor generale și specifice menționate în această programă școlară.

**Spațiul de desfășurare** pentru ora de curs va fi organizat într-o modalitate care facilitează mișcarea, implicarea activă, dinamică, a elevilor, cu vizibilitate asigurată tuturor participanților. În funcție de temele și activitățile alese, ora de *Armonie corporală și socială* se poate desfășura într-o sală de clasă amenajată în mod specific (cu mobilier modular, dispus circular) sau ca o sală de spectacol, o arenă, cu acces la Internet și la mijloace audio-video. De asemenea, în funcție de competențele specifice vizate, de temele și conținuturi abordate, se recomandă organizarea activităților și în alte spații decât sala de clasă, pentru a permite modalități variate de explorare și de exprimare prin mișcare corporală și pentru a susține conectarea cu lumea. Posibile exemple: în curtea/grădina școlii, în sala de sport, în sala de spectacole sau amfiteatrul școlii, dacă acestea există, dar și în parcuri, holuri ample, mall-uri sau alte spații publice generoase care pot permite manifestări de tipul flashmob, dans tematic sau experimentarea conectării cu persoane din afara grupului sau clasei.

În concordanță cu specificul acestei discipline integrate, va fi încurajată **colaborarea** cu alți profesori din școală sau din afara ei, cu specialiști din domenii care susțin dezvoltarea conținuturilor și temelor abordate. Dincolo de colaborarea consilierilor școlari cu profesorii de educație fizică și sport, este recomandată colaborarea cu profesorii de arte și științe, dar și cu antrenori și sportivi de performanță, psihologi, coregrafi, actori, artiști plastici, sau cu medici, kinetoterapeuți, fizioterapeuți, precum și colaborarea cu părinții care au ocupații ce implică mișcare. Activitățile propuse promovează următoarele mesaje: Bucuria mișcării armonioase aparține tuturor, nu doar celor talentați sau artiștilor. Mișcarea este pentru toți. Mișcarea face bine. Mișcarea este integratoare. Aceasta este un important instrument de comunicare, cunoaștere, de creare și de menținere a stării de bine.

În derularea activităților cu elevii vor fi utilizate o multitudine de **metode și tehnici** de învățare, precum:

- exerciții:
  - de autoprezentare în fața colegilor/colegelor prin mișcări și gesturi (ex. săritură, alergare, poziție statică, zbor);
  - de imitare a unor mișcări din natură (ex. dansul fulgilor de zăpadă, mișcarea valurilor);
  - de exersare a diferitelor forme de mișcare (ex. mișcări organizate, mișcări spontane/improvizații, mișcări în oglindă, dansuri tematice, flashmob-uri, statui vivante);
- jocuri de rol pentru analiza mișcărilor corpului în situații stresante (ex. înaintea unui test);
- dezbateri și discuții de grup cu privire la metode de relaxare și diminuare a stresului;
- expunerea și explicația cu privire la importanța mișcării pentru sănătate;
- studiul de caz pentru a analiza tipuri de mișcări în diferite contexte și modul de exprimare personală sau de grup prin intermediul acestora;
- interviuri:
  - cu sportivi de performanță despre mișcare-emoție-efort-perseverență-succes/eșec;
  - cu părinții sau cu specialiști despre deformări ale coloanei vertebrale (ex. scolioză, lordoză, cifoză) și tipurile de mișcări simple pentru ameliorarea acestora (ex. gimnastică de recuperare/igienă zilnică);
- hărți mentale despre diferite forme de mișcare sau mișcarea preferată;
- diagrame și grafice pentru vizualizarea relației dintre mișcare și diferite elemente din mediul natural sau socio-cultural;
- metode de creație artistică care vizează realizarea unor postere, colaje picturi, desene, modelarea în lut/plastilină, crearea de eseuri, compuneri, povești, poezii, catrene cu privire la mișcare (ex. colaje despre corpul și mișcarea la diferite vârste);
- utilizarea metaforei (ex. metafora călătoriei) pentru explorarea traseului de dezvoltare personală prin mișcare;
- crearea unor videoclipuri care ilustrează propriul corp în mișcare;

- vizionarea unor filme, desene animate sau documentare pentru observarea semnificațiilor culturale și istorice ale mișcării și activităților fizice;
- proiecte individuale, în perechi sau în echipă pe teme de mișcare;
- organizarea de festivaluri ale dansului sau carnavaluri ale meseriilor care implică mișcare;
- dezbateri cu invitați cu privire la ocupații care presupun mișcare;
- utilizarea jurnalului personal pentru înregistrarea diferitelor mișcări și senzații pe o anumită perioadă de timp.

Contextele educaționale – formale sau nonformale, în școală sau la nivelul comunității, față-în-față, online sau hibrid, sincron sau asincron – vor avea ca suport **mijloace** diverse: de la resurse didactice specifice educației fizice și sportului, la obiecte din natură, jucării, instrumente muzicale, fișe de lucru, materiale didactice din domeniul artelor (pensulă, acuarele, creioane colorate), cărți pe tema mișcării, cât și echipamente IT și resurse online (site-uri web, telefon mobil, tabletă sau calculator, diferite aplicații pentru realizarea unor filme/jocuri interactive pe teme de mișcare, aparatură audio-video pentru vizionarea unor secvențe de film/dans/balet etc.).

Activitățile propuse pot fi organizate atât **în contexte față-în-față, precum și în mediul online**. Câteva exemple:

- activitățile care presupun imagini tipărite pot fi înlocuite cu activități care implică videoclipuri sau imagini online;
- jurnalele scrise pentru înregistrarea mișcărilor pot fi înlocuite cu fișiere Word;
- discuțiile și dezbaterile față în față pot fi reorganizate ca discuții prin intermediul Zoom sau Meet;
- hărțile conceptuale despre mișcare pot fi realizate cu ajutorul Jamboard (Meet) sau Whiteboard (Zoom);
- exercițiile de mișcare pot fi înregistrate și transmise pe email sau postate pe Google Classroom;
- creațiile realizate în lut sau plastilină pot fi fotografiate și postate pe platformele de învățare sau pe grupurile de discuții pentru feedback din partea colegilor;
- interviurile sau întâlnirile și discuțiile cu părinți, sportivi, antrenori, coregrafi pot fi realizate prin intermediul Zoom sau Meet;
- exercițiile de respirație/relaxare pot fi realizate pe muzică în fața calculatorului cu camera video deschisă, ascultând în liniște instrucțiunile profesorului;
- proiectele pe echipe pot fi realizate în camere Zoom, cu stabilirea unui coordonator al grupului și cu instruirea prealabilă a elevilor despre modalitățile de intrare/părăsire a camerelor, respectarea timpului de lucru etc.

În ceea ce privește exercițiile de grup (mișcări în perechi, dansuri tematice etc.), acestea sunt mai dificil de realizat în mediul online la vârsta de 11-12 ani, necesitând o foarte bună disciplină din partea elevilor și coordonare eficientă de la distanță de către profesori și recomandăm realizarea acestora față-în-față, în spații adecvate și sub îndrumarea cadrului didactic.

**Evaluarea** va avea în vedere activități individuale, în perechi, în echipe sau cu întreaga clasă și se va viza poduse precum: scenete, dansuri, serii/complex de exerciții (euritmie), proiecte, eseuri, compuneri, poezii, cântece, postere, colaje etc. pe tema mișcării ca modalitate de cunoaștere și exprimare personală, de conectare cu ceilalți, de cunoaștere a lumii și a vieții, de asigurarea stării de bine și de aplicare a unui stil de viață sănătos. Produsele realizate pot fi utilizate pentru reflecții și desprinderea unor concluzii pentru activitățile derulate.

## Referințe bibliografice

- Borgonovi, F., J. Pál (2016). *A Framework for the Analysis of Student Well-Being in the Pisa 2015 Study: Being 15 In 2015*. OECD Education Working Papers, No. 140. Paris: OECD Publishing.
- European Political Strategy Centre (2017). *10 trends transforming education as we know it*. European Commission. Disponibil la: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/227c6186-10d0-11ea-8c1f-01aa75ed71a1>
- Govorova, E. , Benítez I., Muñiz, J. (2020). Predicting Student Well-Being: Network Analysis Based on PISA 2018. *International Journal of Environmental Research in Public Health*, 2020 Jun; 17(11): 4014. Disponibil la: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7312700/>
- UNESCO (2016). *UNESCO Strategy on Education for Health and Well-Being: Contributing to the Sustainable Development Goals*. Disponibil la: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246453>
- World Health Organization. (2001). *The World Health Report 2001: Mental health: new understanding, new hope*. World Health Organization. Disponibil la: [https://www.who.int/whr/2001/en/whr01\\_en.pdf?ua=1](https://www.who.int/whr/2001/en/whr01_en.pdf?ua=1)
- Wright, K., McLeod, J. (2015). *Rethinking Youth Wellbeing. Critical perspectives*. Berlin/Heidelberg, Germany: Springer.
- *Health and Physical Education, Australian Curriculum* (2020). Disponibil la: <https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/health-and-physical-education/key-ideas/>
- *Health and Physical Education in the Curriculum* (2021). Disponibil la <https://hpe.tki.org.nz/health-and-physical-education-in-the-curriculum/>

## Grup de lucru:

Nume, prenume	Instituție de apartenență
Angelica Mihăilescu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Speranța Lavinia Țibu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Titel Iordache	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Daniela - Laura Gunesch	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Marcela Claudia Călineci	Centrul Municipiului București de Resurse și Asistență Educațională (CMBRAE)

**Anexa nr. 3****MINISTERUL EDUCAȚIEI****Programa școlară  
pentru opționalul integrat*****Desenul în viața cotidiană*****Clasa a a V-a / a VI-a****București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru disciplina de opțional integrat *Desenul în viața cotidiană* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii, care se adresează elevilor din clasa a V-a/ a VI-a, din învățământul gimnazial și este proiectată pentru un buget de timp de o oră/săptămână, pe durata unui an școlar.

Programa școlară este elaborată pe baza modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe. Prin structura sa, aceasta contribuie la dezvoltarea profilului de formare al elevului din ciclul gimnazial.

În procesul de elaborare, am avut în vedere următoarele documente:

- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- *Raportul către UNESCO al Comisiei Internaționale pentru Educație în secolul al XXI-lea*

Programa de opțional integrat vine în întâmpinarea nevoilor de învățare ale elevilor, organizate din perspectiva integrării competențelor. Opționalul propune o abordare interdisciplinară și vizează ariile curriculare Matematică și Științe ale naturii, Arte și Tehnologii. Disciplinelor din aceste arii curriculare li se adaugă limbile străine, prin intermediul cărora pot fi explorate și documentate subiectele care se coagulează prin acest demers interdisciplinar.

Opționalul integrat *Desenul în viața cotidiană* propune o abordare de tip STEAM, care oferă elevilor de vârstă gimnazială ocazia de a explora, într-un context colaborativ, percepția umană asupra formelor, funcționalitatea și valoarea estetică prin care orice persoană sau comunitate conferă calitate spațiului în care trăiește. În prezent, într-o lume în rapidă schimbare, este necesar un efort colaborativ din partea profesorilor pentru a asigura elevilor un spațiu de dialog, de gândire critică și de rezolvare de probleme (învățarea bazată pe proiect; învățarea bazată pe rezolvarea de probleme) și oportunități pentru exersarea abilităților matematice, științifice și creative. Abordarea de tip STEAM relevă o dimensiune de incluziune, de egalitate de șanse pentru asigurarea accesului la anumite profesii, precum și o dimensiune de experimentare a noi moduri de cunoaștere facilitate metodologic prin schimbarea perspectivei, prin rezolvarea de probleme, în mod creativ, în contexte colaborative.

În configurarea programei de față, am avut în vedere faptul că forma contribuie la structurarea reprezentărilor privind moduri de existență, de organizare și de împărtășire a unor valori socioculturale, prin acțiuni și artefacte produse de membrii unui comunități. Studiul formei mediului cotidian introduce o problemă specifică domeniului de design, carcare reflectă o acțiune sau o serie de acțiuni orientate către modificarea situației existente într-o situație preferabilă (Simon, 1996). Design-ul impune medierea între arte

și științe, în scopul satisfacerii unor nevoi sau dorințe, iar calitatea și gradul de îmbinare a disciplinelor artistice și științifice depinde de modul în care problema este încadrată, reflectând specificitatea domeniului de practică și pe cea a comunității de practicieni (Bousbaci, 2008), stimulând învățarea experiențială (MacDonald, Wise et al, 2019).

Din această perspectivă, opționalul de față oferă elevilor oportunități pentru a explora contexte și soluții prin experiment, testare, colaborare și luarea unor decizii în grup. Prin analiza unor structuri recurente, elevii au ocazia să înțeleagă faptul că forma evidențiază relațiile existente dintre elementele unui ansamblu; reflectă interacțiuni și proprietăți care asigură funcționalitatea obiectelor sau a proceselor; acumulează valoare estetică în moduri variate. Prin implicarea în procesul de design, elevii vor avea ocazia să creeze împreună o serie de reprezentări și de prototipuri de obiecte care vor facilita înțelegerea modalităților de îmbunătățire, reînnoire și valorificare a mediului cotidian și a culturii materiale.

**Structura programei școlare** 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 *Desenul în viața cotidiană* vizează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului din ciclul gimnazial.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale, 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** reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

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

## **Competențe generale**

- 1. Identificarea unor forme geometrice utilizate în arte și în viața cotidiană**
- 2. Realizarea unor proiecte creative simple, folosind achiziții specifice din domeniile geometriei, artei și tehnologiei**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Identificarea unor forme geometrice utilizate în arte și în viața cotidiană

<b>Clasa a V-a/ a VI-a</b>
<p><b>1.1. Observarea proporțiilor și a formelor geometrice în elemente din mediul înconjurător</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea unor fotografii/schițe ale spațiului din imediata apropiere, descompunerea imaginii în figuri/corpuri geometrice</li> <li>- schițarea unor obiecte pentru identificarea elementelor geometrice și a efectelor estetice pe care le produc acestea (din mediul construit, din locuință, din artă etc.; se recomandă utilizarea markerelor/cariocilor, acuarelelor sau a altor mijloace care facilitează compunerea/descompunerea rapidă a mai multor obiecte sau forme)</li> <li>- exerciții de identificare a formelor plane și a formelor spațiale în natură, în mediul construit, în artă, pentru a le analiza din punct de vedere al esteticii și al funcționalității</li> <li>- măsurarea dimensiunilor și verificarea unor proporționalități specifice din locuință sau clasă, din mediul construit etc.</li> <li>- discuții de grup pe tema contribuției la calitatea vieții a unor aspecte referitoare la: ergonomie, relația formă-corp uman</li> <li>- realizarea unor desene la scară dată</li> <li>- analizarea mediului înconjurător din punctul de vedere al compoziției, al modului în care aranjamentul spațiului afectează comportamentul beneficiarilor, al proporțiilor, formelor simplificate/repetitive a culorilor, iluziilor optice etc.</li> <li>- realizarea unor machete folosind piese de Tangram (tanuri), piese de Lego sau materiale recuperate din deșeuri reciclabile, prin tehnici variate: colaje, programe de proiectare (Paint 3D) sau jocuri pe calculator (Minecraft, Sims)</li> <li>- realizarea unor prototipuri de obiect prin diferite procedee de reprezentare tridimensională, precum origami</li> </ul>
<p><b>1.2. Compararea diferitelor modele de obiecte din punct de vedere geometric, estetic, funcțional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- documentarea cu privire la produse/obiecte cu design diferit (de exemplu, modele de telefoane din diverse epoci, computere, piese de mobilier, articole vestimentare, fiare de călcat, ornamente, motive tradiționale, sticlărie, cutii, vase ceramice etc.) și compararea lor din punct de vedere estetic și utilitar</li> <li>- documentarea procesului de design prin imagini, observații și interviuri cu potențialii utilizatori ai obiectului realizat</li> <li>- exerciții de apreciere a obiectelor din viața de zi cu zi din perspectiva respectării/nerespectării unor reguli/criterii de compoziție/estetice (cazuri în care forma unui obiect sau structura unui ansamblu oferă/nu conferă valoare estetică/funcțională)</li> <li>- identificarea unor principii artistice în opere de artă sau de design (cubism, pointilism, op art, Memphis etc.): descompunerea în forme geometrice, identificarea elementelor caracteristice</li> </ul>

## 2. Realizarea unor proiecte creative, folosind achiziții specifice din domeniile geometriei, artei și tehnologiei

<b>Clasa a V-a/ a VI-a</b>
<p><b>2.1. Manifestarea interesului pentru identificarea aspectelor din clasă/comunitate pe care elevii ar dori să le îmbunătățească, explorând cultura locală sau alte culturi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>discuții de grup despre modurile prin care arhitectura ambientală a clasei afectează comportamentul elevilor și al profesorilor (Care ar fi diferența dintre elevii care stau în bănci individuale și elevii care sunt grupați la mese mai mari? Ce exprimă modul în care este amplasată catedra? Cum ar arăta clasa ideală și ce diferență ar face un astfel de ambient?)</i></li> <li>- <i>analizarea posibilităților de a realiza modificări ale ambientului din clasă, pe baza discuțiilor și a deciziilor în echipe (rearanjarea spațială a mobilierului, a selecției de culori pentru unele obiecte din clasă etc.)</i></li> <li>- <i>realizarea unor schițe, individual sau în echipă, privind posibilitățile de transformare artistică a unor obiecte uzuale</i></li> <li>- <i>elaborarea unui plan de prezentare și promovare a unor elemente specifice altor culturi (opere de artă, motive decorative etc.) în comunitatea locală</i></li> <li>- <i>realizarea în grup a unor desene/colaje/machete simple, ca soluție de remediere a unei probleme de ordin estetic/funcțional observată pe o stradă (accesibilitate, proporții, culori, spațiu verde, mobilier urban etc.)</i></li> <li>- <i>realizarea unor proiecte simple de design ambiental care să confere semnificație culturală și utilitate/accesibilitate mai mare unor spații utilitare (de ex., punerea în valoare a vegetației; realizarea unor noi modele de bănci, felinare; accentuarea valorilor estetice în amenajarea spațiilor de depozitare a gunoaielor); elevii vor fi încurajați să cerceteze nevoile utilizatorilor spațiului ales (prin interviuri, sondaje, observare directă a spațiului respectiv ) și natura acestuia (Ce funcții are o sală de clasă? Cum sunt îndeplinite acestea?) și să propună soluții și moduri de implementare</i></li> <li>- <i>desfășurarea în echipă a unor concursuri de proiecte, lucrări, machete</i></li> <li>- <i>desene 3D pe trotuare, garduri, ziduri, prelate instalate pentru restaurarea unor fațade</i></li> <li>- <i>prezentarea unor proiecte pe care copiii le consideră importante pentru îmbunătățirea calității vieții în comunitate sau pentru a-și face auzite propriile voci și nevoi</i></li> </ul>
<p><b>2.2. Realizarea în grup sau individual a unor proiecte pentru comunicarea unui mesaj personal/colectiv, utilizând în mod creativ diverse reguli/modele de compoziție</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>aplicarea unor principii estetice specifice unor autori/ opere de artă cunoscute, în produsele realizate (de exemplu, grafitti/ poster/ obiect ceramic/ semne de carte etc.)</i></li> <li>- <i>elaborarea de texte pentru exprimarea opiniilor despre ce reprezintă pentru sine un obiect frumos/ prietenos/ funcțional (și ce relații între aceste atribute identifică)</i></li> <li>- <i>discutarea în grup a modalităților prin care se poate obține un obiect cu valoare estetică, utilizând ornamente</i></li> <li>- <i>explorarea unor iluzii optice/utilizarea unor imagini digitale și procesarea acestora pentru a le folosi într-un scop dat (de exemplu, realizarea unui mozaic etc.)</i></li> <li>- <i>realizarea unor schițe pentru decorarea unui perete, gard, zid etc., în funcție de un mesaj pe care elevii doresc să-l transmită</i></li> <li>- <i>realizarea unor obiecte utile/decorative din figuri/corpuri geometrice (de exemplu, prin tehnica tangram, origami etc.)</i></li> <li>- <i>valorificarea unor creații artistice în spațiul clasei, al locuinței, al standului unui târg etc.</i></li> <li>- <i>amenajarea unor expoziții temporare în clasă/scoală, realizarea de postere, desene, afișe de promovare</i></li> </ul>

## Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a V-a/a VI-a
<b>Artele și geometria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Linii, puncte, forme plane și forme spațiale în natură, în mediul construit și în artă: estetică și funcționalitate; simboluri și semnificații culturale</li> <li>- Geometria ca subiect în artă: principii de compoziție artistică și geometrică (echilibrul spațiului, compoziție simetrică, proporții, repetiții, iluzii optice de ambiguitate, de distorsionare, paradoxale etc.)</li> <li>- Legătura dintre estetica și funcționalitatea mediului cotidian: garduri, ziduri, panouri pentru construcții, stații de autobuz, semnele stradale, bănci, rețele funcționale: gaz, stâlp/panou electric, locuri de depozitat gunoiul, mașini de transportat gunoiul etc.</li> <li>- Accesibilitatea artei și noi limbaje artistice: artă stradală; grafică, elemente tipografice, posterul și afișul publicitar; stilizarea prin geometrie a unor modele din arta consacrată (pentru marketing cultural, branding design)</li> </ul>
<b>Geometrie și artefacte în alte culturi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geometria ca limbaj artistic în diverse curente artistice moderniste: pointillism, cubism, op art, suprarealism, minimalism (la alegere)</li> <li>- Limbajele artistice ca suport pentru înțelegere interculturală și a diversității formelor de exprimare culturală: mandala; tangram; origami; mozaicul; hieroglifile etc.</li> </ul>

**Observație:** Conținuturile propuse vor fi selectate/adaptate, în acord cu competențele generale și specifice, ținând cont de interesele de învățare ale elevilor.

## Sugestii metodologice

Programa de opțional integrat *Desenul în viața cotidiană* are un caracter preponderent aplicativ care decurge din metodologia specifică identificării unor așa-numite arii de oportunitate relevante, la care pot să contribuie matematica, artele și tehnologiile, într-o abordare de tip STEAM.

Pentru formarea competențelor generale și specifice prevăzute în programă, activitățile de învățare și evaluare au la bază învățarea prin proiecte, învățarea experiențială, învățarea prin descoperire, pentru crearea unei diversități de contexte semnificative de învățare.

În derularea activităților, elevii se vor sprijini pe achizițiile din domeniile matematic și artistic, dobândite de ei în anii anteriori, în contexte educative formale și nonformale. De asemenea, corelarea activităților de învățare din cadrul opționalului cu activitățile de la celelalte discipline de studiu din anul școlar în curs constituie o plusvaloare, deoarece focalizează atenția

pe dimensiunea de transferabilitate a achizițiilor de învățare și pe raporturile de complementaritate care pot exista între disciplinele școlare.

**Conținuturile** de învățare vor fi selectate ținând cont de relevanța lor în raport cu competențele specifice și cu activitățile de învățare de tip participativ, având ca punct de plecare contextul de viață al elevilor și o modalitate de abordare interdisciplinară. Conținuturile de învățare vor fi selectate și prezentate de către profesor în mod adaptat, pentru a putea fi înțelese de către elevi.

**Strategiile didactice** vor urmări crearea de situații de învățare pentru stimularea inițiativei, imaginației, creativității și colaborării elevilor în aplicarea soluțiilor de rezolvare a sarcinilor de lucru, pentru formarea competențelor, în raport cu profilul de formare al absolventului de gimnaziu. În structurarea demersului didactic, vor fi selectate metodele considerate a fi eficiente pentru a-i pune pe elevi în situații semnificative de învățare, susținând interdisciplinaritatea, aplicabilitatea celor învățate în contexte practice, motivarea pentru a contribui responsabil la un mediu durabil și la calitatea vieții în viitor.

Pentru a opera în mod adecvat cu informațiile selectate, elevii vor fi puși în situații de învățare prin care să-și dezvolte gândirea critică: să selecteze datele relevante, să încerce să le interpreteze și, ulterior, să transfere achizițiile astfel dobândite în activități noi. Profesorii pot utiliza activități de învățare în contexte participative, pentru consolidarea abilităților colaborative și a atitudinilor proactice.

**Evaluarea** va urmări folosirea unor instrumente variate pentru a măsura și aprecianivelul competențelor dobândite. Înainte de evaluarea produselor finale (proiecte de echipă, portofolii individuale, machete, schițe, planșe), criteriile de evaluare se vor stabili de comun acord cu elevii. Pe lângă metodele clasice de evaluare, se vor utiliza și metode alternative de evaluare: autoevaluare și interevaluare; se vor asigura elevilor ocazii de formulare de feedback și de reflecție asupra propriului parcurs în realizarea proiectului.

În cadrul activităților de documentare de teren, elevii pot explora mediul înconjurător pentru a observa diversitatea de forme naturale, aspectul cromatic, proporțiile și pentru a efectua fotografii din diferite unghiuri. De asemenea, ei pot intervieva utilizatorii spațiilor sau obiectelor selectate pentru a înțelege nevoile și experiența diferitelor persoane. Elevii pot explora și diverse artefacte realizate de artiști sau designeri pentru a discuta despre cum au combinat formele pentru a construi un mesaj vizual. Exemplele de aplicații descrise mai jos au ca rol să le ofere elevilor situații în care să observe anumite imagini și să discute despre cum le percep și cum le-ar putea folosi în viața de zi cu zi, în propriile proiecte.

Vor fi explorate **resurse educaționale** deschise și programe care permit utilizarea noțiunilor de geometrie în elaborarea de produse noi, creative. De asemenea, elevii vor fi încurajați să citească diferite texte tematice în limbi străine, să găsească soluții pentru a înțelege cum funcționează un program sau ce anume presupune o fișă de descriere a unei opere de artă care le-a atras atenția. Printre programele digitale care pot fi utilizate pentru abordarea desenului geometric și a artelor vizuale se numără 3D Home, GIMP, GeoGebra, LunaPic, Pixlr, Paint 3D.

### **Exemple de activități de învățare și resurse utile:**

- *Ne ajută iluzia optică în viața cotidiană?* Este o activitate de documentare online pentru a identifica artefacte de tip *optical art* (iluzia optică în artă) și a observa în ce domenii au fost aplicate aceste principii de compoziție. De exemplu, rochii, modă, textile, obiecte personale (cercei, poșete, pantofi etc.); mobilier, țesături, obiecte de decor din ceramică (lămpi, veselă, căni, pahare etc.); mobilier urban, publicitate și afișaj, vitrine, spații de petrecere a timpului liber (v. „street art and geometry”, <https://artsandculture.google.com/partner/street-art-museum-amsterdam>).

- *Cum aş vrea să arate străzile din localitatea mea?* Este o activitate de tip proiect, care propune ca elevii să identifice cum ar putea fi integrate în viața comunității anumite spații din mediul lor de viață.
  - Elevii realizează căutări pe internet plecând de la cuvinte cheie precum „artă stradală/ artă urbană; op art on street” și analizează anumite imagini, filmulețe pentru a observa cum s-au realizat operele respective și care este efectul acestora asupra privitorilor (place tuturor trecătorilor sau doar celor tineri; aduce o îmbunătățire vizuală unor spații utilitare, urâte, abandonate; oferă un spațiu de creativitate membrilor comunității; atrage atenția asupra nevoii de frumos a fiecărui om în viața de zi cu zi). Pot fi realizate scurte articole pentru revista clasei/bloggul clasei plecând de la documentarea despre arta stradală și geometrie (artiști, valoare, recunoaștere, expunere în comunitate); ei pot să-și intervieveze colegii, prietenii, cunoscuții pentru a afla dacă le place lucrarea sau produsul sau ce anume și-ar dori.
  - Elevii participă la discuții despre cum percep o pictură murală pe care au observat-o în orașul lor sau în orașele vizitate (foto personale sau descrieri/schițe din memorie); pot discuta în grup dacă ar putea fi făcut un astfel de proiect și în localitatea lor; realizează liste cu proiecte, idei, stiluri pe care ar dori să le aplice și ei în spații pe care ar dori să le resemnifice. Câteva exemple: ușa clasei pictată ca un portal, utilizând o iluzie optică și semnificând ideea de graniță de trecut/de evadare în altă dimensiune/altă stare de spirit; integrarea vizuală a coșurilor de gunoi, a tomberoanelor în spațiul școlii/străzii; prezentarea de proiecte ambientale ale elevilor, utilizând gardul școlii etc.
- *Observ și pun în aplicare!* Proiectele propuse elevilor au în vedere stimularea interesului pentru a identifica surse de inspirație în contexte de diversitate culturală, de a prelua motive și de a le integra în mod creativ într-un obiect pe care doresc să-l promoveze/să-l vândă.
  - Elevii pot explora site-ul unui muzeu de artă pentru a analiza obiectele care au fost realizate spre a fi vândute la magazinul muzeului. Pot pleca de la diverse motive geometrice create în comunitatea locală (identificate în colecții muzeale, arhitectura locală, flora/peisajul local) pentru a le promova pe bloggul clasei, pe site-ul școlii etc. și pentru vedea cine ar fi interesat să le cumpere la următorul târg local sau pentru a le schimba cu alte obiecte care le-au plăcut.
  - Elevii își propun să ilustreze o copertă de carte, să personalizeze un obiect utilizând forme simetrice, repetitive. Pentru aceasta, de exemplu, se documentează pe internet pentru a afla ce înseamnă mandala și cum este această utilizată/incorporată în designul unor obiecte de artă sau al unor obiecte din viața cotidiană. Elevii participă la discuții privind efectele vizuale/estetice obținute prin utilizarea formelor geometrice pentru completarea unui spațiu grafic și discută dacă aceasta îi ajută să-și personalizeze mesajul. În acest scop, participă la ateliere de creație pentru explorarea mandalei într-un mesaj artistic propriu (plecând de la scurte prezentări de pe youtube) pentru a observa cum se poate face practic o mandala și cum pot fi integrate ideile în alte mesaje creative (de exemplu, decorațiuni interioare, cadouri). De asemenea, pot fi identificate și alte resurse prin care elevii pot învăța modul de proiectare a motivelor geometrice în alte culturi (islamică, de exemplu).
- *Mai există coduri secrete?* Este o activitate de tip proiect și are în vedere explorarea activă a spațiului de viață cotidiană pentru a identifica „coduri secrete” (de la hieroglife la sigle și logouri/embleme, ornamente, monograme, semnături ale artiștilor) și pentru a-și defini propriul cifru.
  - Elevii identifică legătura dintre geometrie și realizarea unor semne pentru comunicarea unor informații: activități de documentare/observare a unor tipuri de alfabet; de observare a modalităților de a înfrumuseța literele (literele inițiale din textele manuscrise, paginile de titlu); activități de identificare a corespondenței dintre semne vechi (de exemplu, hieroglife)

- și litere (semnificații actuale); de realizare a unor coduri secrete utilizând alfabet vechi (hieroglific).
- Elevii realizează activități de documentare pe diverse site-uri pentru a analiza logo-urile unor muzee (de exemplu) și a analiza formele geometrice prin care se compun literele și impactul lor vizual asupra privitorului.
  - Elevii pot identifica alte domenii pentru care logo-ul reprezintă o valoare identitară, plecând de la experiența lor: jocuri de cărți, jocuri video, companii care realizează diferite produse pe care le utilizează elevii în viața curentă, semnături ale unor tineri artiști în spațiul orașului (pictură murală, graffiti).
  - Elevii pot participa la discuții legate de funcțiile logo-ului sau ale emblemei în viața cotidiană. Aceste instrumente vizuale au în vedere promovarea propriei identități și autenticității a unor persoane în cadrul unui grup sau a unor grupuri/organizații/instituții, de aceea formele geometrice trebuie să persuadeze privitorul și să transmită ideea că acolo se realizează ceva valoros.
  - Pot fi realizate dezbateri legate de emblemele care promovează o instituție și de adecvarea mesajelor prin care își definesc identitatea (de exemplu, primăriile): forma literelor, organizarea spațiului vizual și stilizarea geometrică, alternanța literă - componentă figurativă (casă, turn, animale, arme de luptă, soare, lună, culoare etc.), simbolistică/semnificații.
  - Într-o posibilă continuare a activității de reinterpretare a obiectelor din viața cotidiană, elevii pot fi organizați pe echipe și pot să își realizeze logo-uri care să-i reprezinte. Echipele își vor alege nume și vor stabili serii scurte de cuvinte-cheie, concepte care descriu viziunea și elementele comune ale creațiilor propuse. Elevii se vor documenta cu ajutorul resurselor de pe internet sau a materialelor tipărite disponibile, vor aduna logo-uri, imagini, palete de culori etc. care rezonază cu conceptele definitorii pentru identitățile vizuale ale echipelor distincte. Cu ajutorul imaginilor strânse în cadrul acestei documentări, se pot realiza postere sau colaje de tip "mood board", care pot servi drept inspirație pentru logo-uri.
  - Elevii vor realiza o serie de schițe de logo pentru echipele din care fac parte, utilizând diverse tehnici (desenul pe foaie de calc, proiectare digitală, colaj, desen în grafit, scriere cursivă). Vor fi încurajați să utilizeze un "grid"/foaia milimetrică, să pornească de la o serie de forme geometrice, pe care să le stilizeze ulterior, să analizeze diferite fonturi și să fie atenți la proporțiile și distanțele dintre litere, la rolul spațiului negativ etc. În cadrul echipelor, elevii vor alege schița care va deveni logo-ul final al grupului, urmând ca aceasta să fie corectată și transpusă în echipă pe o foaie de dimensiuni mai mari (ex. 50 cm/70 cm), în diferite variante cromatice din cadrul paletelor de culori selectate de grup. Resurse utile: <https://www.graphicfront.ro/>; <https://www.graphicfront.ro/ro-grafica-fara-computer-iii-marci-sigle-logograme-posibil-cadou-de-gasit-in-librarii>; Design - <https://www.graphicfront.ro/design-at/design-obiect-6291811079-ro?page=2>; Design românesc - <https://www.graphicfront.ro/100-de-obiecte-de-design-romanesc--o-expozitie-si-un-e-muzeu-fara-precedent--4298100899-ro>; <https://fonts.google.com/> sau <https://www.dafont.com/><https://type.method.ac/>
- *Activități ludice.* Elevii pot să-și exerseze cunoștințele și experiențele acumulate, realizând activități digitale puse la dispoziție de UNESCO pe site-ul <https://artsandculture.google.com/>, cum ar fi: puzzle, „cuvinte încrucișate” vizuale (Visual Crosswords - <https://artsandculture.google.com/experiment/visual-crosswords/JwGOLSD8LODzyQ>
  - *Realizarea unor produse digitale* (fotografie, colaj, poster, logo), prin activități individuale și în echipă, de explorare a unor fonduri de documentare accesibile online și de observare a modului în care se poate structura un mesaj artistic/social și se poate realiza un astfel de produs digital (colaj, poster etc.).

Listă de artiști, la alegere, pentru observarea geometriei ca limbaj artistic în diverse curente artistice moderniste (pointillism, cubism, op art, suprarealism, minimalism): Seurat, Picaso, Matisse, Braque, M.C. Escher, Klee, Klimt, Magritte, Vasarely, Bridget Riley, Robert Morris, Agnes Martin, Anni Albers, Saloua Raouda Choucair, Yayoi Kusama, Valentine Dobree, Benode Behari Mukherjee, Parviz Tanavoli etc.

#### Link-uri utile:

<https://www.europeana.eu/en/europeana-classroom>

<https://teachwitheuropeana.eun.org/learning-scenarios/ls-topic/ls-steam/>

<https://teachwitheuropeana.eun.org/learning-scenarios/where-there-is-life-there-is-soap-en-cur-484/>

<https://teachwitheuropeana.eun.org/learning-scenarios/symmetries-in-floral-ornaments-of-art-nouveau-mathematics-ls-pt-77/>

<http://whc.unesco.org/en/patrimoinito/>

<http://patrimoniul.gov.ro>

<http://www.cimec.ro/monumente/unesco/unescoro/fastvers.htm>

<http://whc.unesco.org/>

<http://www.cultura.ro/unesco>

<http://edupatrimoniul.piscu.ro/>

[https://www.graphicfront.ro/index.php?route=simple\\_blog/search&tag=poster](https://www.graphicfront.ro/index.php?route=simple_blog/search&tag=poster)

<https://www.pinterest.ca/pin/59672763791923166/>

<https://www.tate.org.uk/kids>

<https://www.khanacademy.org/humanities/art-history-for-teachers/xaaa3470a:teaching-with-images>

[https://www.canva.com/ro\\_ro/](https://www.canva.com/ro_ro/)

<https://teachingresource.aiga.org/>

#### Platforme și resurse educaționale deschise:

Google Arts & Culture - <https://artsandculture.google.com/explore;>  
<https://www.europeana.eu/en/europeana>

#### Referințe bibliografice:

- Bamford, A.; Wimmer, M. (2012). *The Role of Arts Education in Enhancing School Attractiveness: a literature review*. EENC Paper. <http://www.interarts.net/descargas/interarts2548.pdf>.
- Bousbaci, R. (2008). *Models of man in design thinking: the bounded relationality episode*, *Design Issues*, Vol. 24, No. 4, pp. 38–52.
- Burnham, R., Wallis, L. (2017). Learning by Making. Long-term collaborations and socially productive outcomes. In: *The Journal of Public Space*, 2(3), Special Issue, 73-84, DOI:10.5204/jps.v2i3.116.
- Council of Europe. (2005). *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. <http://conventions.coe.int/Treaty/Commun/QueVoulezVous.asp?NT=199&CM=8&CL=FRE>.
- EACEA (2009). *Education artistique et culturelle à l'école en Europe/ Arts and Cultural Education at School in Europe* [Educația artistică și culturală în școala europeană]. Bruxelles:

Eurydice.

[http://eacea.ec.europa.eu/Education/eurydice/documents/thematic\\_reports/113FR.pdf](http://eacea.ec.europa.eu/Education/eurydice/documents/thematic_reports/113FR.pdf).

- UNESCO (2017). *Educație pentru obiectivele dezvoltării durabile: Obiective de învățare*, <http://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/wp-content/uploads/2017/12/manual-UNESCO.pdf>;
- Iacob, M.; Mihăilescu, A. (coord). (2016). *Arta în școală: concepte și practici*. București: Editura Universitară. [http://www.editurauniversitara.ro/cartel/pedagogie-95/arta\\_in\\_scoala\\_concepte\\_si\\_practici/11465](http://www.editurauniversitara.ro/cartel/pedagogie-95/arta_in_scoala_concepte_si_practici/11465).
- MacDonald, A.J., Wise, K., Tregloan, K., Wallis, L., Fountain, W. and Holmstrom, N. (2019). Designing STEAM education: fostering relationality through design-led disruption. In: *The International Journal of Art & Design Education*, p. 1-14, doi: [10.1111/jade.12258](https://doi.org/10.1111/jade.12258).
- Mihăilescu, A., Iacob, M. (coord.). (2016). *Lecțiile patrimoniului. Scenarii educaționale pentru ciclul gimnazial*. București: Asociația Metrucub-resurse pentru cultură.
- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (Text cu relevanță pentru SEE)*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=LT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=LT)
- Simon, H. (1996). *The Sciences of the Artificial*, third edn. Cambridge, MA: MIT Press.
- UNESCO (2006). *Road Map for Arts education*. <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/arts-education/official-texts/road-map/>.
- UNESCO (2006). *Le patrimoine mondial aux mains des jeunes. Kit éducatif à l'usage d'enseignants*. <http://whc.unesco.org/uploads/activities/documents/activity-54-11.pdf>; <http://whc.unesco.org/fr/educationkit/>

## Grup de lucru

Angelica Mihăilescu	Centrul Național pentru Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Marinela Mocanu	Școala Gimnazială „Aurelian Stanciu” Salcea, județul Suceava
Doina Gabriela Șlincu	Școala Gimnazială nr. 8 Suceava
Flora-Sandra Ungureanu	University of Cambridge – Master of Philosophy in Education (Arts, Creativity and Education)

Anexa nr. 4

**MINISTERUL EDUCAȚIEI****Programa școlară  
pentru opționalul integrat*****EduGaming*****Clasa a V-a/ a VI-a****București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară *EduGaming* reprezintă o ofertă de opțional integrat care se adresează elevilor de clasa a V-a/ a VI-a din învățământul gimnazial, având o alocată o oră/săpt., pe durata unui an școlar.

Programa școlară este realizată din perspectiva modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe, utilizat la nivelul învățământului gimnazial și vizează, în principal, competențele cheie digitală, socială și civică și a învăța să înveți din profilul de formare al absolventului de clasa a VIII-a.

Pentru structurarea acestui demers, au fost luate în considerare următoarele documente:

- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\);](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01);)
- *The European Digital Competence Framework for Citizens*. [https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&furtherPubs=yes&pubId=7898&langId=en&;](https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&furtherPubs=yes&pubId=7898&langId=en&)
- *A formative, inclusive, whole school approach to the assessment of social and emotional education in the EU*. NESET report, Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Având în vedere potențialul învățării prin joc de a genera situații semnificative care să susțină reflecția asupra propriei învățări, în situații dinamice și de interes pentru elevi, opționalul se poate încadra în orice arie curriculară, în funcție de interesele elevilor, ale profesorilor și ale comunității.

Programa are în vedere învățarea în colaborare, comunicarea și rezolvarea de probleme în grup – în contextul aplicării unor jocuri de masă sau a unor jocuri digitale –, iar diferențele de experiență vor constitui un suport pentru transfer „între egali” între elevi, precum și între profesor și elevi. Învățarea devine un bun al comunității, creându-se un mediu incluziv, iar elevii pot participa ca interlocutori validați în acest schimb de cunoaștere, dat fiind că, prin abilitățile lor, îi pot învăța pe profesori.

Rolul profesorilor va fi să-i pună pe elevi, încă de la debutul gimnaziului, în situația de a reflecta la propria învățare, astfel încât aceștia din urmă să poată alege în mod avizat strategii de rezolvare de probleme în alte contexte (la alte discipline).

În raport cu noul referențial european al competențelor cheie din 2018, competența de a învăța are în vedere aspecte precum: „abilitatea de a învăța și a lucra atât în colaborare, cât și în mod autonom, de a organiza învățarea și de a persevera în învățare; utilizarea unor tehnici de învățare, descoperirea și aplicarea unor strategii preferate de învățare; înțelegerea codurilor de comportament și a regulilor de comunicare general acceptate în diferite societăți și medii; manifestarea toleranței față de puncte de vedere diferite, deschidere pentru rezolvarea de conflicte, încredere și empatie; manifestarea unei atitudini pozitive față de starea de bine personală și față de adoptarea unui stil de viață sănătos; manifestarea rezilienței prin gestionarea stresului, prin modul de abordare a obstacolelor și a schimbării în diferite contexte de viață” (*Analiza comparativă a recomandărilor europene privind competențelor cheie*, 2020).

Pentru a răspunde nevoilor de formare ale elevilor, avem în vedere faptul că utilizarea jocurilor de masă (de societate) sau a jocurilor digitale în scop educativ relevă multiple beneficii, dintre care amintim: îmbunătățește capacitatea de reacție; stimulează lucrul în echipă; stimulează creativitatea, atenția și memoria vizuală; îmbunătățește competențele strategice și de leadership; contribuie la învățarea limbilor străine; dezvoltă spiritul critic. De asemenea, sunt luate în considerare și alte atuuri relevante pentru reușita învățării: transformă învățarea într-

un joc distractiv, fără ca elevii să perceapă că depun un efort pentru realizarea activităților; motivația pentru joc poate susține, implicit, interesul pentru învățare, deoarece elevii sunt protagoniști și pot câștiga recompense (în varianta digitală, prin efortul lor pot obține medalii, vieți suplimentare, bonusuri etc.); facilitează aplicarea cunoștințelor teoretice în practică (de exemplu, utilizarea unor simulatoare) și transferul unor achiziții în contexte noi. În același timp, utilizarea jocurilor aduce în discuție și limite și temeri referitoare la impactul jocurilor digitale asupra dezvoltării intelectuale, precum și a stării de bine, fizice și emoționale a copiilor pe termen lung, care pot fi mai bine analizate și înțelese prin intermediul unor discuții în grup.

Opționalul integrat *EduGaming* le oferă elevilor ocazii pentru a-și exersa spiritul critic și capacitatea de a-și formula diverse ținte de dezvoltare personală și de petrecere a timpului liber. Utilizarea jocurilor (în varianta digitală sau de masă) pentru susținerea educației nu este o noutate, dar a primit mai multă atenție și un sprijin mai divers în ultimii ani. În domeniul educației, jocurile au fost menționate ca o metodă de susținere a principiilor conexe de învățare activă, învățare experiențială și învățare centrată pe elev.

**Structura programei școlare** include următoarele elemente:

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

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

**Competențele generale** ale opționalului integrat *EduGaming* vizează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului din ciclul gimnazial.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale, 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** reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

**Sugestiile metodologice** includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, exemple de activități și resurse utile.

**Referințele bibliografice** includ o listă de lucrări relevante pentru domeniul de studiu respectiv, care sprijină cadrul didactic în aplicarea programei școlare.

## **Competențe generale**

**1. Utilizarea strategiilor de joc pentru o raportare eficientă și creativă la lumea înconjurătoare**

**2. Aplicarea regulilor fairplay-ului în timpul jocului în vederea relaționării pozitive cu ceilalți**

## Competențe specifice și activități de învățare

### 1.Utilizarea strategiilor de joc pentru o raportare eficientă și creativă la lumea înconjurătoare

<b>Clasa a V-a/ a VI-a</b>
<p><b>1.1. Explorarea creativă a strategiilor de joc pentru rezolvarea de probleme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Dialog de grup pe tema jocurilor elevilor (ce jocuri jucăm? în ce contexte jucăm? cu cine jucăm?)</i></li> <li>- <i>Exerciții de reflecție asupra etapelor parcurse în derularea unui joc de masă sau a unui joc video</i></li> <li>- <i>Discutarea pașilor dovediți a fi eficienți în cadrul jocului; discutarea modalităților eficiente/ neeficiente dovedite în cadrul jocului (de exemplu, joc de regândire a strategiei de supraviețuire a unui oraș/ trib în care era foamete etc.)</i></li> <li>- <i>Proiectarea, pregătirea și planificarea activităților unui joc, pe baza unor instrucțiuni date</i></li> <li>- <i>Sintetizarea unor achiziții de învățare personală în urma experienței de joc (ce folosesc pentru viață? ce am învățat din acest joc și-mi este folositor mâine? ce pot explica altei persoane? etc.)</i></li> </ul>
<p><b>1.2. Testarea colaborativă a unor soluții de parcurgere a etapelor unui joc și justificarea alegerilor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Exerciții de explicare către colegi, discutare și negociere în grup a unor reguli specifice anumitor jocuri</i></li> <li>- <i>Exerciții de elaborare a unor instrucțiuni pentru un joc de masă (boardgame), pentru a fi folosite în activități de recapitulare cu colegii de clasă sau cu elevi mai mici (exemple: căutarea unor indicii pentru completarea unor expresii, versuri, fragmente dintr-o poveste; balansarea mecanicilor de joc; un început captivant de poveste)</i></li> <li>- <i>Căutarea de soluții/tutoriale pentru rezolvarea unei probleme prin joc</i></li> </ul>
<p><b>1.3 . Identificarea emoțiilor și trăirilor personale ale coechipierilor și ale adversarilor manifestate timpul jocului, pentru a mări șansele de reușită</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Urmărirea de interviuri cu jucători (de exemplu, conferințe de presă la încheierea unei competiții) și discutarea la nivelul grupului a elementelor de emoții și trăiri ale sportivilor, relaționate cu experiențele de joc</i></li> <li>- <i>Identificare de modalități de încurajare reciprocă între membrii unei echipe de joc</i></li> <li>- <i>Discutarea propriilor experiențe emoționale, trăite pe parcursul jocului, în vederea găsirii unor soluții de optimizare</i></li> <li>- <i>Identificarea de experiențe de reziliență manifestate în timpul unui joc (ex. filme, documentare, povești adevărate, interviuri cu jucători, propriile jocuri) și descoperirea de factori care motivează un jucător pentru reușită</i></li> </ul>
<p><b>1.4. Transferul unor experiențe obținute prin intermediul jocului în alte contexte de învățare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Discuții privind modul în care un membru al echipei a rezolvat o problemă și situații noi în care ar putea fi folosită varianta/strategia/tehnica respectivă</i></li> <li>- <i>Realizarea unor sondaje (cu ajutorul profesorului) prin consultarea unor colegi din alte clase pentru a identifica experiențe de învățare derivate din joc</i></li> <li>- <i>Exerciții de sintetizare a abilităților dobândite în cadrul unui joc, care sunt de folos în alte contexte (ce am învățat prin acest joc? cum pot folosi aceasta pentru a învăța/a face alte activități?)</i></li> </ul>

## 2. Aplicarea regulilor de fairplay în timpul jocului în vederea relaționării pozitive cu ceilalți

<b>Clasa a V-a/ a VI-a</b>	
<b>2.1. Adoptarea de atitudini și comportamente care definesc etica/ fairplay-ul unui jucător</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Vizionarea unor fragmente din meciuri de fotbal, baschet etc. pentru a detecta prezența fairplay-ului sau absența acestuia; discutarea consecințelor și integrarea în experiențele personale de joc</i></li> <li>- <i>Exerciții de reflecție din perspectiva respectării/nerespectării regulilor unor jocuri parcurse (de ex., ce am simțit când am pierdut/când am câștigat un joc; nu mi s-a părut în ordine când...; nu am știut cum să reacționez la...; m-am simțit încurajat de... etc.)</i></li> <li>- <i>Dialog de grup te tema semnificației fairplay-ului în contextul unui joc (respectarea adversarilor, a regulilor, a deciziilor arbitrilor, a publicului spectator, acceptarea cu demnitate atât a victoriei, cât și a înfrângerii etc.), dar și în sens general (conduită onestă în orice situație)</i></li> <li>- <i>Participarea la un blog al clasei cu postări referitoare la fairplay</i></li> <li>- <i>Studiu de caz pe tema relațiilor de colaborare / de competiție în timpul unor jocuri</i></li> </ul>	
<b>2.2. Manifestarea unui comportament responsabil și în siguranță în jocurile online</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Discuții despre ce înseamnă un consumator de jocuri (comportamente, echilibru/ dezechilibru, avantaje/dezavantaje)</i></li> <li>- <i>Studiu de caz pe tema exceselor care pot duce la eșec sau la efecte negative la nivel personal și la nivelul grupului (consum mare de timp, lipsă de odihnă, alimentație defectuoasă, comportamente violente, depresive, lipsa de colaborare în grup, afectarea relațiilor de prietenie cu partenerii de joc etc.)</i></li> <li>- <i>Exerciții de tip acvariu (o parte a clasei participă la joc, altă parte urmărește jocul), urmate de reflecții privind comportamentele din timpul jocului; acordarea de diplome pentru a recunoaște comportamente pozitive etc.</i></li> </ul>	

## Conținuturi

<b>Domenii de conținut</b>	<b>Conținuturi</b>
<b>Elemente de comunicare și tehnici de „a învăța să înveți”</b>	<p><i>Strategii metacognitive: anticipare, planificare; atenția globală și specifică; autogestiune; identificarea unei probleme; autoevaluare etc.</i></p> <p><i>Strategii cognitive: utilizarea unor resurse; deducția sau inducția; transferul de cunoștințe; inferența etc.</i></p> <p><i>Strategii socio-afective: clarificare, verificare, reformulare; cooperare; controlul emoțiilor; autoîncurajare; asumarea de riscuri etc.</i></p>
<b>Elemente de fairplay/ etică a jocului</b>	<p>Comportament specific unui jucător</p> <p>Codul de etică al jucătorilor/gamerilor</p> <p>Comportamente pozitive, exemple de fairplay</p>

	Consumatorul de jocuri, excese și comportamente de risc; efecte la nivel personal și la nivelul grupului
<b>Elemente ale jocurilor</b>	Jocuri de masă, jocuri digitale: aspecte specifice; scopuri; exemple Misiunea jocului; dinamica jocului; mecanica jocului (ansamblu de tehnici, algoritmi și reguli) Elemente de interrelaționare cu partenerii de joc

Notă: Conținuturile menționate vor fi abordate cu aplicare la orice tip de joc de masă sau joc digital, în funcție de experiențele de joc, de nevoile și interesele elevilor, de resursele disponibile.

## Sugestii metodologice

### Exersarea strategiilor de învățare prin intermediul jocurilor

Analiza jocurilor de masă sau a jocurilor digitale relevă câteva elemente semnificative pentru formarea **competenței de a învăța să înveți**: obiectivele formulate stabilesc ceea ce va fi învățat; mediul de joc oferă contextul de acțiune; participanții la joc sunt puși în situația de a-și asuma niște roluri, care le determină posibilitățile de acțiune și de decizie; participanții la joc sunt ghidați de reguli, a căror respectare poate să le influențeze reușita; experiențele dobândite de elevi prin joc sunt transferabile în alte situații noi.

Observând scopul și caracteristicile acestor tipuri de jocuri, profesorul poate explora noile situații de învățare pentru a forma la elevi abilitatea de a învăța și a lucra atât în colaborare, cât și în mod autonom, de a organiza învățarea și de a persevera în învățare. De asemenea, utilizarea experienței jocului, ca bază pentru derularea activităților reflexive, îi va ajuta pe elevi să descopere, prin analogie, cum rezolvă ei probleme și să înțeleagă ce presupune aplicarea unor strategii preferate de învățare.

Pentru alegerea unor activități de învățare adecvate pentru formarea competenței de a învăța să înveți (metacognitiv, cognitiv, interrelațional), punem în evidență câteva aspecte de bază, valabile atât pentru jocurile digitale, cât și pentru cele de societate:

<b>Categoriile de jocuri</b>	<b>Valoare educațională</b>
Jocuri de acțiune	Promovează planificarea resurselor, dezvoltarea abilităților spațiale și realitate virtuală.
Jocuri digitale ca metodă de învățare activă – jocuri de rol	Urmăresc formarea unui comportament bazat pe cooperare și managementul resurselor (competențe de obținut), pornind de la simularea unei situații reale. Promovează gândirea strategică și rezolvarea problemelor (rezultate obținute).
Jocuri de aventură	Încurajează explorarea, rezolvarea problemelor, și stabilirea relațiilor între diferite concepte.
Jocuri de strategie	Stimulează rezolvarea de probleme, încurajează planificarea, înțelegerea unui set complex de reguli, recreerea evenimentelor istorice.

Jocuri de simulare	Oferă ocazii de antrenament, pentru îndeplinirea unor roluri reale: să trăiești în lumea virtuală / explorare și confirmarea teoriei / observarea fenomenului cauză – efect.
Jocuri de tip confruntare și sport	Promovează lucrul în echipă, practicarea sporturilor / reflex și coordonare mâini – ochi.

Sursa: Clasificarea jocurilor digitale (M. Prensky), <https://beaconing.eu/ro/modelul-de-invatare-prin-digital-game-based-learning-invatare-bazata-pe-jocuri/>

Pentru a asigura **transferabilitatea experiențelor de învățare** și a strategiilor identificate de elevi, se recomandă ca profesorul să creeze noi contexte care să ofere elevilor confirmarea că aceste achiziții le aduc beneficii, în mod real. Astfel, este importantă crearea unor ancoră între opționalul integrat și alte discipline de bază predate de cadrul didactic. De asemenea, se recomandă realizarea de parteneriate cu alte cadre didactice, pentru a întări acest transfer al achizițiilor. Cadrele didactice vor putea avea un feedback din partea elevilor prin intermediul jurnalelor personale de reflecție sau prin intermediul discuțiilor de grup cu scop reflexiv și al activităților de formare a unei comunități de învățare.

Având în vedere aceste elemente, profesorul va avea la dispoziție situații concrete de învățare pe care să le exploreze cu elevii pentru discutarea modului în care ei înțeleg utilitatea codurilor de comportament, pentru identificarea regulilor de comunicare în contextul unui joc sau pentru înțelegerea nevoii de a avea o relație de calitate cu ceilalți participanți (ascultarea unor puncte de vedere diferite, rezolvarea conflictelor, atenție față de celălalt etc.). În general, jocurile oferă, implicit, niște **modele de reguli care reglementează rolurile** participanților, le arată ce pot și ce nu pot face, precum și riscurile pe care și le asumă încălcându-le.

În context educațional, mediul de joc face posibile diferite roluri prin care participanții:

- pot înțelege ce ar face dacă ar fi într-o poziție de cheie, de putere (își asumă noi responsabilități);
- înțeleg modul în care atribuțiile și acțiunile personale îi influențează pe ceilalți membri ai grupului;
- pot exersa un rol pe care ar fi posibil să îl aibă în viitor și pentru care au nevoie de anumite abilități de relaționare, de observare a funcționării unui sistem;
- pot să se pună „în pielea altora”, pentru a înțelege motivațiile, modul de a gândi al celorlalți.

Deoarece jocurile educaționale oferă un mediu favorizant, autentic, pentru a discuta despre avantajele și dezavantajele acestora, ca și despre conștientizarea stării de bine, se recomandă realizarea unor activități în grup sau individuale (fișe de feedback, jurnalul elevului), pentru discutarea modului în care elevii au încercat să-și construiască o atitudine pozitivă față de sine, ca jucător, și axată pe păstrarea unui stil de viață sănătos. De asemenea, plecând de la experiența jocului, vor constitui subiecte de discuție teme referitoare la modul în care fiecare elev își înțelege emoțiile, își recunoaște un disconfort legat de o situație stresantă, reușește să depășească un obstacol etc.

**Conștientizarea factorilor emoționali** care pot influența propriul succes în diferite contexte de învățare, în școală și în afara ei, constituie o țintă importantă în cadrul acestui opțional, deoarece are în vedere constituirea unui mediu pozitiv de învățare pe parcursul gimnaziului și implicarea elevului în propria formare.

Activitățile axate pe **feedback, interevaluare și autoevaluare a învățării** constituie una dintre direcțiile centrale, la nivel metodologic, ale acestui opțional și vor fi proiectate astfel încât să susțină formarea competențelor generale și specifice, implicit a competenței cheie de a învăța să înveți. În acest context, discuțiile în grup despre propriile experiențe de învățare oferă

ocazia analizei în comun și constituie o referință pentru compararea rezultatelor cu ocazia unor noi experiențe.

### **Pregătirea activităților**

Înainte de a începe activitățile proprii-zise în cadrul acestui opțional, se recomandă profesorilor să realizeze o **analiză a nevoilor și intereselor elevilor** cu privire la jocurile preferate (ex. prin aplicarea unui chestionar, a unui ghid de interviu, a unei discuții de grup cu elevii).

Elevii pot propune și pot să argumenteze valoarea educativă/formativă a jocurilor/platformelor cu jocuri pe care ei le cunosc. Există o diversitate de subiecte de joc care pot acoperi o diversitate de interese ale elevilor (cu accent pe dimensiunea strategică, estetică/ design, culturală etc.).

### **Exemple de activități de învățare**

Activitățile la clasă vor viza dimensiunea colaborativă, prin parcurgerea a două etape:

- etapa de timp dedicată jocului ales;
- etapa de timp dedicată discuțiilor în grup focalizate pe reflecția asupra experiențelor de învățare pe care elevii le-au avut pe parcursul jocului.

În funcție de nevoile și interesele identificate, profesorii pot stabili, împreună cu elevii, un număr de ore pentru un anumit tip de joc din lista identificată în comun, precum și frecvența activităților de reflecție asupra experiențelor de joc.

Elevii pot participa la campionate pe echipe, pot construi împreună strategii, pot organiza discuții și dezbateri plecând de la experiența jocului, pentru a înțelege cum pot utiliza aceste achiziții în alte contexte de învățare.

Se pot propune activități în grup de utilizare a jocurilor intrate în domeniul public (open-sources) și de realizarea a unor discuții plecând de la materialul video referitor la jocul respectiv. Elevii pot avea câteva direcții de **observare** cum ar fi:

- Jocul ar fi de interes ca temă pentru ei?
- Ar putea fi jucat la vârsta lor?
- Ce anume li s-a părut cel mai interesant?
- Dacă ar participa la joc, ce anume cred ei că le-ar aduce satisfacție?
- Ce abilități consideră că au deja și ar fi un atu pentru ei dacă ar juca acest joc?
- Ce abilități cred că ar putea dobândi?

La încheierea discuțiilor, fiecare persoană/grup/ echipă poate scrie pe o foaie albă/ pe tablă principalele idei care au rezultat din discuție.

În același context, elevii pot urmări materialul video referitor la jocul respectiv și pot discuta pe marginea celor văzute, în echipe pro și contra. Rolul fiecărui grup va fi definit de la început, pentru ca elevii să-și orienteze observarea în direcția respectivă și să identifice argumente care să le susțină opinia. Poate fi utilizat ghidul de observare de mai sus sau poate fi stabilită o listă împreună cu copiii, plecând de la criteriile de apreciere pe care ei le folosesc pentru a stabili valoarea jocului, gradul de interes etc.

Pentru abordarea aspectelor de etică a jocului, a fairplay-ului, pot fi utilizate:

- Urmărirea comportamentelor grupurilor de colegi care participă la un joc în calitate de observatori neutri (de exemplu, utilizarea metoda acvariului - unii elevi sunt implicați în joc, alții sunt martori – pe grupuri mici)
- Organizarea unor discuții în grup pe tema eticii jocului, a fairplay-ului, plecând de la experiențele directe ale elevilor (de exemplu, cum se percep ca jucători?; ce înseamnă

altruismul/ empatia/ umilirea în joc? ce presupune a câștiga fără a aduce prejudicii altor persoane?).

Elementele de etică și fairplay sunt parte integrantă în fiecare activitate sau unitate de învățare din cadrul opționalului.

### Exemple de activități de feedback și evaluare

- **Scrierea unei recenzii sau comentariu despre un joc** la care au participat elevii oferă o ocazie de reflecție asupra propriei experiențe, plecând de la întrebări precum:
  - Ce mi-a plăcut mai mult? De ce?
  - Ce mi-a displicut cel mai mult? De ce?
  - Ce dificultăți am întâlnit pe parcursul activității?
  - Ce soluții am găsit singur sau împreună cu colegii?
  - Ce cred că ar trebui să îmbunătățesc și aș vrea să aplic la următoarea ședință de joc?

Fiecare observație formulată de elevi va fi analizată de profesor din perspectiva strategiilor de învățare (metacognitive, cognitive, socio-afective). Ulterior, profesorul va organiza activități de învățare de tip reflexiv care să-i ajute pe elevi să utilizeze în mod conștient modalitățile prin care au depășit anumite obstacole în cadrul acestor ore, dar și la alte discipline. Profesorul poate fi partener în acest demers, participând la discuții de grup (comunicare/colaborare *inter pares*) analizând propria experiență de joc.

- Prin înregistrarea propriilor experiențe de învățare pe care elevul le-a trăit în contextul unui joc, acesta poate elabora o **hartă a progreselor** pe care acesta consideră că le-a dobândit. Profesorul poate formula diferite enunțuri autoevaluative care să-i ajute pe elevi să-și conștientizeze acest progres (*a cunoaște; a înțelege; a explica; a decide; a reflecta; a interacționa; a rezolva; a întreprinde etc.*). Ulterior pot fi organizate dezbateri pentru optimizarea strategiei într-un anumit joc. Activitatea poate fi desfășurată în echipe sau într-un mediu liber de împărtășire a experiențelor.
- Observarea progresului elevilor prin utilizarea **jurnalului reflexiv al elevului**, din care profesorul identifică informații relevante privind procesul de învățare, cum ar fi:
  - Urmează instrucțiunile de realizare a jurnalului
  - Indică îndoieli în legătură cu activitățile parcurse/ce a învățat
  - Indică ce a învățat din activitățile parcurse
  - Explică ce i-a plăcut
  - Explică ce nu i-a plăcut și de ce
  - Completează regulat jurnalul

Analiza jurnalului elevului îl poate ajuta pe profesor să identifice: gradul de implicare a elevilor; rezultate de învățare observate; derularea activității (claritatea scenariului; dificultăți, oportunități; rolul resurselor etc.); schimbări /îmbunătățiri necesar a fi realizate; selectarea temelor abordate astfel încât să corespundă așteptărilor elevilor, nevoilor lor de dezvoltare; proiectarea activităților, în acord cu demersuri similare desfășurate anterior și care au produs învățare semnificativă sau sunt activități desfășurate/experimentate pentru prima dată; resurse utilizate și adecvarea lor la contextul activității; alte aspecte.

### Motivația învățării prin joc. Ce presupune gamificarea?

Gamificarea reprezintă utilizarea unor elemente specifice jocurilor în gestionarea activităților de învățare, atât în mediul fizic, cât și în online.

Atunci când se utilizează gamificarea în clasă, trebuie luate în considerare mai multe aspecte:

- Niciun elev nu ar trebui să fie obligat să joace, gamificarea trebuie să fie voluntară.
- Scopul gamificării ar trebui să fie întotdeauna ca elevul să învețe cum să rezolve o problemă sau o sarcină.
- Ar trebui să existe un echilibru între structura gamificării și libertatea de a explora pentru a spori motivația, autonomia, competitivitatea, cooperarea și implicarea elevilor.

Cele trei elemente principale ale gamificării sunt: *dinamica jocului*, *mecanica* și *componentele*.

*Dinamica jocului* se referă la aspectele globale ale gamificării, care sunt legate de satisfacerea dorințelor jucătorilor. Aceste aspecte includ: constrângerile jocului, emoții, progresie narativă și relații.

*Mecanica jocului* reprezintă procesele utilizate pentru a genera implicarea jucătorului. Se realizează folosind provocări și competiții, oferind oportunități de interacțiune cu alți jucători, cum ar fi colaborarea sau parteneriatul (jucând în echipe, de exemplu). Pentru stimularea participării pot fi folosite și alte tipuri de beneficii, cum ar fi:

- punctaje;
- trecerea la un nivel superior sau feedback;
- daruri sau recompense;
- avatare;
- ecusoane și obiecte virtuale;
- întreceri sau provocări;
- deblocarea conținutului;
- formarea echipei;
- niveluri (progresul în joc), scoruri și tabele de clasare.

Exemple de gamificare în clasă:

1. acordarea de puncte pentru îndeplinirea obiectivelor educaționale;
2. acordarea de puncte pentru îndeplinirea obiectivelor procedurale/ nonacademice;
3. crearea competiției în cadrul clasei;

*Profesor vs. clasă: elevii trebuie să respecte o regulă pe care profesorul o stabilește. Oricând un elev respectă regula, clasa primește un punct. Oricând un elev nu respectă o regulă, profesorul primește un punct – așteptări comportamentale.*

4. folosirea de niveluri și alte metode de urmărire a „progresului”;
5. oferirea de insigne de învățare în loc de puncte sau note.

Obiectivele de învățare pot fi stabilite de către profesor sau elevii sunt lăsați să își stabilească propriile obiective, apoi să urmărească propriul progres, într-un mod distractiv / vizual/ social/ personal.

Sistemele de recompense și clasamentele s-au dovedit a avea un impact pozitiv asupra motivației, dat fiind că acest mod de a reprezenta progresul este inovator, distractiv și încurajator pentru elevi, deoarece eforturile și rezultatele lor sunt recunoscute public, în timp real (Domínguez and all, 2013).

### Învățarea bazată pe joc; jocurile serioase

*Învățarea bazată pe joc* se referă la abordarea pedagogică a utilizării jocurilor în educație (Anastasiadis, Lampropoulos & Siakas, 2018). Învățarea bazată pe jocuri digitale reprezintă o modalitate de abordare a învățării centrate pe elev, în care jocurile conduc la atingerea

rezultatelor așteptate, dezvoltându-le elevilor capacitatea de a învăța, a înțelege, a reține și a împărtăși noi cunoștințe.

Jocurile educaționale digitale reprezintă o modalitate plăcută pentru elevi de a achiziționa informații sau a dezvolta abilități și atitudini, fiind interesante, provocatoare, generând concurență, formând competențe de cooperare, colaborare și abilități de negociere, oferind feedback și recompense imediate.

*Jocurile serioase (serious games)* sunt jocuri digitale sau aplicații de tip simulare care au un scop educativ, în care jucătorii își formează cunoștințele și își exersează abilitățile prin depășirea obstacolelor în timpul jocului. Aceste jocuri sunt utilizate mai ales pentru dezvoltare personală, fiind centrat pe performanță validată prin abilitățile formate (rezolvarea de probleme, abilități de comunicare, colaborare și luare a deciziilor etc.).

*Jocurile serioase* sunt utile pentru:

- facilitarea înțelegerii holistice a conceptelor științifice;
- obținerea de abilități cognitive;
- creșterea efectului pozitiv al învățării;
- îmbunătățirea rezultatelor învățării;
- facilitarea învățării socioculturale;
- îmbunătățirea competențelor de comunicare interculturală;
- îmbunătățirea învățării bazate pe diverse scenarii etc.

## Resurse

În funcție de resursele disponibile ale școlilor care au ales opționalul de *EduGaming*, cadrele didactice au autonomia în a selecta acele jocuri de masă sau jocuri digitale/platforme cu jocuri care pot conduce la formarea competențelor generale și specifice vizate în acest opțional. Alegerile de resurse/ platforme de jocuri vor avea în vedere gratuitatea și accesibilitate pentru elevi (anumite jocuri au și o variantă gratuită; se evita utilizarea unor jocuri care să presupună costuri directe din partea elevilor).

Școala poate avea anumite oportunități de utilizare a unor conturi, în cadrul unor parteneriate, de exemplu: Classcraft (<https://www.classcraft.com/>); Minecraft: Education Edition (<https://education.minecraft.net/>); GeoGuessr (<https://www.geoguessr.com/>); CoSpaces Edu (<https://cospaces.io/edu/>) etc.

Avertisment asupra epilepsiei fotosensibile: un procentaj foarte mic din populație poate suferi crize epileptice la expunerea la anumite imagini, printre care lumini care clipeșc sau modele care pot apărea în jocurile video. Este recomandat ca la apariția oricărui simptom să fie întrerupt jocul și să fie consultat un doctor.

Împreună cu elevii, pot fi identificate și alte jocuri gratuite, accesibile în domeniul public (*open-source*). Există și alte jocuri, cum ar fi ȚOMAPAN, care nu necesită resurse materiale pentru aplicare; altele implică resurse materiale modice.

În ceea ce privește jocurile de societate (boardgames), de exemplu, sunt disponibile gratuit și pot fi imprimate:

- Dungeons & Dragons (<https://dnd.wizards.com/remote/freematerial/>);
- Cards Against Humanity: Family Edition (<https://www.cardsagainsthumanityfamilyedition.com/>);
- Monopoly (<http://www.supercoloring.com/paper-crafts/monopoly-printable-game-board>);
- Sherlock Holmes (<https://print-and-play.asmodee.fun/sherlock-holmes/>);
- Fun Employed (<http://www.funemployedgame.com>).

## Glosar

- **Balansarea mecanicilor de joc (gameplay balance)** – Activitate în proiectarea de jocuri, prin care se încearcă înțelegerea, verificarea și ajustarea matematic-algoritmică a regulilor, mecanicilor și numerelor din joc pentru a asigura o experiență cât mai plăcută și mai puțin frustrantă jucătorului.
- **Classcraft** (<https://www.classcraft.com/>) – O platformă educațională care permite profesorilor să proiecteze și să implementeze propuneri de activități de învățare prin joc (gamificare). Se pot crea clase virtuale pe platformă sau se pot utiliza clasele deja create în aplicația Google Classroom. Adăugarea elevilor într-o clasă se poate face cu ajutorul unui cod de conectare (elevii trebuie să aibă cont pe o platformă educațională cum ar fi platforma Google Classroom sau un cont cu ajutorul căruia să se poată conecta).
- **CoSpaces Edu** (<https://cospaces.io/edu/>) – O platformă online pentru copii, utilizată în școli din întreaga lume și care poate fi accesată cu ușurință acasă și pe orice dispozitiv. Copiii au acces la instrumente de creație pentru a construi orice în 3D, un limbaj de codare vizual pentru a-și programa creațiile și moduri de a explora ceea ce au creat, inclusiv realitatea virtuală și augmentată. În mediul virtual CoSpace elevii pot învăța cum să asambleze elementele de construcție disponibile în CoSpaces Edu, precum cărămizile, de exemplu, pentru a crea structuri și clădiri complexe.

Durata și caracteristicile jocului sunt stabilite de profesor și elevii au propriile lor conturi, care le permite să-și gestioneze personajul asociat în joc. Elevii câștigă puncte care le permit să dobândească puteri, să urce la nivel și progresul în joc. Elementul central al învățării prin joc pe platforma îl reprezintă misiunile. Misiunile permit profesorilor să aplice conținuturile învățării ca aventuri de învățare personalizate pentru fiecare elev sau echipă.

- **Gamificare** – Utilizarea unor elemente specifice jocurilor în gestionarea activităților de învățare.
- **Învățarea bazată pe joc (game-based learning)** – Jocuri concepute ca parte integrantă a unui scenariu de învățare, care ține cont de diferiți parametri ai contextului de predare-învățare-evaluare.
- **Joc** – Activitate de recreere care implică existența unor reguli și a unui scop final recompensator.
- **Jocuri educaționale** – Jocuri concepute special pentru a îndeplini anumite obiective de învățare.
- **Jocuri serioase (serious games)** – Jocuri digitale de tip simulare, pentru însușirea de abilități componente ale unor competențe profesionale și pentru dezvoltarea autonomiei personale.
- **Minecraft:Education Edition** (<https://education.minecraft.net/>) – Oferă o experiență de joc cu care numeroși elevi sunt deja obișnuiți, adăugând caracteristici care permit elevilor colaboreze la clasă, iar profesorilor să le ofere sprijin pentru furnizarea activităților de învățare prin intermediul jocului. Platforma conține o bibliotecă cu o serie de lecții care pot fi integrate în conținuturile învățării. Scopul aplicației Classcraft este de a transforma clasa într-un scenariu de joc de rol: elevii sunt organizați în echipe și fiecare dintre echipă are un rol și responsabilități specifice. În cadrul activităților sunt promovate colaborarea și cooperarea între membrii echipei.
- **Strategii cognitive** – Implică o interacțiune cu materia de studiu, o manipulare mentală sau fizică a acesteia, o aplicare a unor tehnici specifice pentru realizarea unei sarcini de învățare.
- **Strategii metacognitive** – Implică reflecția asupra procesului de învățare, o pregătire în vederea învățării, controlul sau monitorizarea activităților de învățare și de autoevaluare.
- **Strategii socio-afective** – Implică interacțiunea cu o altă persoană în scopul de a favoriza învățarea și controlul dimensiunii afective care însoțește învățarea.

## Referințe bibliografice

- *Analiza comparativă a recomandărilor europene privind competențelor cheie*. București, [https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2018/06/A.5.3\\_Analiza-comparativa-Recomandari-europene\\_Competente-cheie-2006-2018.pdf](https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2018/06/A.5.3_Analiza-comparativa-Recomandari-europene_Competente-cheie-2006-2018.pdf)
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., Siakas, K. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. In: *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139–144.
- Carretero, S., Vuorikari, R., Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*,. <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>
- Cefai, C., Downes, P., Cavioni, V. (2021). *A formative, inclusive, whole school approach to the assessment of social and emotional education in the EU, NESET report*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. doi: 10.2766/506737. [https://nesetweb.eu/wp-content/uploads/2021/01/NESET\\_AR3\\_2020\\_WITH-IDENTIFIERS-1.pdf](https://nesetweb.eu/wp-content/uploads/2021/01/NESET_AR3_2020_WITH-IDENTIFIERS-1.pdf)
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pagés, C., Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). *Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes*. Computers & Education. DOI:[10.1016/j.compedu.2012.12.020](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020).
- European Union (2016). *The European Digital Competence Framework for Citizens*.<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&furtherPubs=yes&pubId=7898&langId=en&>
- European Schoolnet (2009). *Digital games in schools: A handbook for teachers complements the study How are digital games used in schools?* [http://games.eun.org/upload/GIS\\_HANDBOOK\\_EN.PDF](http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF)
- Grosseck, G., Crăciun D. (2020). *Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruirea online*. Timișoara: Editura Universității de Vest. <https://beaconing.eu/ro/modelul-de-invatare-prin-digital-game-based-learning-invatare-bazata-pe-jocuri/>

## Grup de lucru

Alina Gabriela Boca	Colegiul Național „Tudor Vianu” București
Daniela-Laura Gunesch	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Titel Iordache	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Luca-Mircea Mihăilescu	Freie Universität Berlin

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***Istoria***

**Clasa a VI-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Cu un buget de timp de o oră pe săptămână, opționalul integrat *Istoralia* vizează antrenarea elevilor din clasa a VI-a într-o comunicare autentică, relevantă în relație cu familia și comunitatea, în cadrul unui proiect de istorie orală care are ca scop valorificarea unor aspecte inedite, demne de împărtășit unei audiențe mai largi. Astfel, opționalul integrat contribuie la realizarea profilului de formare al absolventului de clasa a VIII-a, vizînd următoarele competențe cheie: comunicare în limba maternă, sensibilizare și exprimare culturală, competențe sociale și civice, a învăța să înveți, spirit de inițiativă și antreprenoriat, competența digitală, competențe de bază în științe și tehnologii.

Din punct de vedere metodologic, este vizat ansamblul competențelor cheie și, prin urmare, integrarea este la nivelul întregului curriculum, perspectiva este transdisciplinară, iar modelul propus este învățarea bazată pe proiect.

Programa școlară pentru opționalul *Istoralia* se bazează pe achizițiile dobândite de elevi în clasele precedente la diferite discipline de studiu și îi antrenează pe aceștia să interacționeze în situații autentice de comunicare, dincolo de spațiul clasei. Ei au ocazia să lucreze în proiecte de grup pentru a explora amintirile din familie, meșteșugurile locale, obiceiurile și experiențele interesante din mediul lor de viață și multiple alte aspecte care constituie valori ale comunității locale. Astfel, este învățat – prin descoperire – un registru de „know-how” comunitar. Rezultatul proiectelor de grup se prezintă sub forma unor articole care sistematizează, în formule atrăgătoare, experiența de documentare/învățare. Acestea vor fi publicate în cadrul unei reviste sau al unui blog etc.

Ideea opționalului este inspirată de rezultatele programul *Foxfire*, derulat vreme de mai multe decenii în SUA, într-o școală dintr-o comunitate defavorizată de la poalele munților Apalași și care a fost preluat și aplicat cu succes și în alte instituții de învățământ. În mod concret, elevii au fost provocați de profesor să vorbească acasă, cu rude mai apropiate sau îndepărtate, cu vecinii, cu diverși cunoscuți din localitate, pentru a obține informații în vederea promovării culturii locale în cadrul unei reviste școlare trimestriale. Cu intenția inițială de a ameliora competențele de redactare ale elevilor prin scrierea de articole la o revistă care să-i reprezinte, programul s-a dovedit benefic pentru motivația învățării, pentru învățarea prin descoperire, pentru creșterea încrederii și a stimei de sine, pentru respectul pentru patrimoniul local.

**Structura programei** de opțional integrat *Istoralia* include următoarele elemente:

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

Din punctul de vedere al proiectării curriculare, *Istoralia* vizează dezvoltarea unei competențe generale prin intermediul a cinci competențe specifice. Acestea sunt formulate ca ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini, formate prin învățare, care potențează popularizarea unor aspecte culturale inedite în interiorul comunității și în afara acesteia. Activitățile de învățare reflectă diverse antrenamente care favorizează dezvoltarea fiecărei competențe. Conținuturile reprezintă bază de operare pentru formarea competențelor și includ tehnici de comunicare, aspecte legate de dezvoltarea și gestionarea unui proiect, modalități de promovare a unui produs. La acestea se adaugă conținuturile descoperite și procesate de elevi în cadrul derulării activităților de învățare. Sugestiile metodologice oferă mai multe elemente specifice pentru organizarea activităților, inclusiv aspecte privind evaluarea formativă.

**Competența generală**

- 1. Promovarea unor aspecte culturale relevante, descoperite în comunitatea locală**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Promovarea unor aspecte culturale relevante, descoperite în comunitatea locală

<b>Clasa a VI-a</b>
<p>- <b>Luarea de decizii vizând sarcinile de realizat la nivelul grupului de lucru, selectând arii de interes pentru grup și pentru potențialul cititor al produsului realizat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>participarea la brainstorming la nivelul clasei în vederea identificării de tematici inedite, cu relevanță pentru comunitatea locală</i></li> <li>- <i>discuții la nivel de grup pentru repartizarea subiectelor și a persoanelor de "interviewat" prin apelul la experiențe anterioare</i></li> <li>- <i>consultarea de surse proprii sau oferite de profesor, pe tematici culturale</i></li> <li>- <i>monitorizarea postărilor pe blog și a comentariilor utilizatorilor din clasă/ din afara clasei</i></li> </ul>
<p>- <b>Utilizarea unor strategii de colectare de informații în scopul documentării cu privire la aspecte sociale și culturale care definesc comunitatea locală</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>discuții în grup cu privire la regulile de realizare a unui interviu</i></li> <li>- <i>exersarea realizării de interviuri la nivelul clasei/ în grup</i></li> <li>- <i>elaborarea listei de întrebări pentru interviu, cu sprijinul profesorului și al colegilor (ex. ce întrebări aș pune eu? Ce întrebări ai pune tu? Ce urmărim să aflăm prin aceste întrebări?)</i></li> <li>- <i>reflectarea asupra exemplelor de interacțiune dintre participanții la interviuri, din perspectiva achizițiilor de la limba și literatura română din anii anteriori, pentru ameliorarea performanței de participare la dialog</i></li> <li>- <i>realizarea unei liste cu cele mai interesante idei ce vor fi dezvoltate de elevi, selectate din discuțiile cu persoane din familie sau din comunitatea locală</i></li> </ul>
<p>- <b>Structurarea unor articole pe baza documentării în familie/comunitate, care să releve tematica aleasă, integrând diverse resurse multimodale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>revizuirea notițelor luate pe parcursul documentării/interviurilor</i></li> <li>- <i>realizarea unui organizator grafic cu datele culese</i></li> <li>- <i>schițarea unui cuprins al articolului/ ordonarea ideilor principale</i></li> <li>- <i>selectarea unor imagini/clipuri/secvențe audio-video relevante pentru conținutul articolului, pentru a fi incluse ca material ilustrativ</i></li> <li>- <i>discutarea resurselor multimedia care pot oferi suport mesajului articolului</i></li> </ul>
<p>- <b>Participarea la dezvoltarea unei reviste/a unui blog cuprinzând aspecte ale culturii locale, care să fie promovate în afara clasei/ școlii/ comunității</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>discutarea unor criterii pentru dezvoltarea de produse care să facă o bună promovare a culturii locale</i></li> <li>- <i>elaborarea de articole care să valorifice informațiile colectate prin interviuri )</i></li> <li>- <i>revizuirea și interevaluarea articolelor prezentate, pe baza reperelor/ criteriilor agreeate</i></li> <li>- <i>realizarea de colaje cu surse vizuale și text</i></li> <li>- <i>discutarea modurilor de prezentare a articolelor realizate</i></li> </ul>

<b>Clasa a VI-a</b>
<p>- <b>Manifestarea interesului pentru folosirea de medii diverse în vederea promovării elementelor de cultură locală</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>discuții despre structura unei reviste / a unui blog al clasei, despre administrarea acestuia</i></li> <li>- <i>solicitarea de sprijin de la profesori/ alți mentori pentru realizarea unui articol de calitate (de ex., sfaturi de la profesorul de TIC pentru realizarea unui blog, sfaturi de la profesorul de limba și literatura română pentru structurarea articolului)</i></li> <li>- <i>completarea de enunțuri reflexive cu privire la progresul în documentare / elaborare/ promovare</i></li> <li>- <i>căutarea de soluții pentru creșterea audienței blogului/ promovare produselor realizate</i></li> </ul>

## Conținuturi

<b>Domenii de conținut</b>	<b>Clasa a VI-a</b>
Elemente de comunicare	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pregătirea unui interviu/ lista de întrebări</li> <li>- prezentarea temei către interviuat</li> <li>- tehnici de ascultare activă</li> <li>- colectarea informațiilor, prelucrarea informațiilor/ organizator grafic</li> <li>- planul de idei/ cuprinsul unui articol/ macheta unui blog</li> </ul>
Elemente de management de proiect	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rezolvarea unei probleme practice prin căutarea de soluții</li> <li>- formularea unor obiective și urmărirea acestora</li> <li>- asumarea de roluri într-o echipă</li> <li>- participarea la construirea unei echipe și la funcționarea eficientă a acesteia</li> </ul>
Elemente de patrimoniu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- diverse forme de exprimare culturală</li> <li>- specificul culturii locale</li> </ul>

Notă: Conținuturile menționate vor fi abordate cu aplicare la orice temă referitoare la elemente de cultură a comunității locale, aleasă de elevi.

## Sugestii metodologice

Opționalul integrat *Istoralia* se derulează prin intermediul unor **proiecte de grup**. **Etapetele** de derulare ale proiectelor presupun:

- discuție la nivelul clasei pentru stabilirea unor posibile teme;
- stabilirea criteriilor de evaluare și de selecție a temelor;
- definitivarea temei la nivelul fiecărui grup, stabilirea responsabilităților membrilor grupului și a termenelor de realizare a proiectului;
- colectarea informațiilor, pe baza unei structuri convenite în grup;
- realizarea articolelor și definitivarea acestora prin aplicarea criteriilor de evaluare;
- elaborarea rezultatului final: revistă / blog cu articolele realizate de elevi în grupuri;
- discutarea unor modalități de promovare a rezultatelor și promovarea propriu-zisă a rezultatelor;
- discutarea proiectului realizat, autoevaluare, coevaluare, completarea de enunțuri reflexive/metacognitive.

Accentul pe **metacogniție** va fi încurajat atât pentru achizițiile academice (prin colectarea și procesarea informațiilor pentru articolele care vor constitui revista/ blogul, elevii vin în contact cu/ interiorizează informații din domeniile academice circumscrise problematicii pe care o explorează), cât și pentru achizițiile care privesc managementul de proiect, comunicarea și promovarea rezultatelor, patrimoniul local.

Grupul care va dezvolta un proiect se constituie prin **opțiunile elevilor**. Alegerea temei de abordat la nivelul proiectelor este, de asemenea, la latitudinea elevilor. Opționalul *Istoralia* presupune o bună colaborare cu profesorii care predau discipline focalizate prin opțiunile de proiect.

Dat fiind specificul acestor activități de învățare, este de așteptat ca elevii să opereze cu o varietate de conținuturi care se structurează prin intermediul unor **experiențe de învățare** memorabile, prin care descoperă valori locale. Câteva **exemple**:

- Elevii pot explora amintirile de viață ale bunicilor și, prin intermediul lor, pe cele ale strămoșilor, având astfel ocazia de a afla aspecte de viață din trecut, pe care le poate compara cu cele din prezent. Lecțiile sunt abordate nu doar ca informații, ci și ca experiențe de viață evocate de „martorii” acestora.
- Elevii pot explora rețete culinare apreciate în familie și de prieteni și modul în care produsele ajung să fie puse pe masă.
- De asemenea, creativitatea locală poate fi documentată și restituită memoriei colective prin analiza activității meșterilor locali. Aceștia pot să mai activeze la nivelul comunității sau pot fi găsiți doar în memoria comunității, în fotografii sau în artefactele existente încă în comunitate (de exemplu, ancadrame de ferestre și uși, porți etc.).

Ca **frecvență a proiectelor**, se poate propune organizarea elevilor în grup, pe arii de interes, și realizarea a două proiecte/semestru, care să se finalizeze cu articole ulterior adunate într-o revistă/într-un blog.

Facilitarea învățării elevilor se realizează prin acordarea unei **autonomii progresive** grupului, de la începutul la finalul unui proiect, de la un proiect la altul.

**Evaluarea** proiectelor se realizează pe baza criteriilor care stau la baza dezvoltării acestora și care sunt utilizate în autoevaluare, interevaluare, evaluarea profesorului.

### Exemplu de proiectare a unei activități de proiect

Un exemplu de proiect poate avea ca temă „Specialități de toamnă”, pentru a promova rețete locale de conservare a alimentelor. După constituirea grupurilor, elevii încep explorarea „know-how”-ului gospodarilor din propria familie/din comunitate.

Activitățile la nivelul fiecărui grup se pot realiza în clasă sau în afara clasei și vizează:

- realizarea de liste cu tipuri de conserve de toamnă (exemple: Salata de toamnă, Mix de legume, Zacusca cu hribi, Conopida murată, Murături asortate, Peltea de gutui, Magiun de la bunica, Ciuperci marinate etc.);
- selectarea unor produse deosebite, cu elemente de specificitate la nivel local;
- redactarea de paragrafe care susțin ineditul/ calitatea deosebită a unui produs, pentru a fi împărtășite cu clasa, în vederea realizării machetei articolului final;
- notarea rețetei în urma unui interviu derulat cu un membru al familiei/al comunității locale;
- realizarea de fotografii/ clipuri pentru ilustrarea produsului;
- revizuirea materialelor și finalizarea articolului pentru un număr de revistă dedicat „Specialităților de toamnă”.

Activități care se pot derula la nivelul clasei:

- discutarea paragrafelor de prezentare care au fost pregătite de fiecare grup;
- negocierea în grup pentru selectarea produselor reprezentative care se vor regăsi în antologie;
- discutarea în grup a formatului de prezentare (care va fi utilizat pentru fiecare articol); formatul de prezentare va fi expus în clasă; Exemplu: paragraf de prezentare (include proveniența), ingrediente (cantități), instrucțiuni (rețeta) – evidențierea unui „secret” pentru un gust special;
- discutarea imaginilor pentru ilustrări;
- discutarea formei de promovare (ex. revistă, blog) în școală și în afara acesteia (în comunitate, în alte școli dintr-o rețea de parteneriate etc.)
- participarea la interevaluarea calității redactării articolelor, pe baza unei grile (un exemplu mai jos) și selectarea produselor pentru antologie.

Criterii	Punctaj		
	0 puncte	1 punct	2 puncte
Relevanța temei pentru comunitatea locală (cultură, istorie, obiceiuri etc.)	Temă generală, fără relevanță pentru comunitatea locală	Temă cu relevanță parțială pentru comunitatea locală	Temă cu relevanță directă pentru comunitatea locală
Text coerent, structurat	Text fără coerență tematică, nu respectă structura unui articol	Text cu coerență tematică, respectă parțial structura unui articol	Prezentare clară, la obiect, centrată pe temă, respectă structura unui articol

Exprimare corectă	Multe greșeli de exprimare	3-5 greșeli de exprimare	Fără greșeli de exprimare
Prezentare inedită/ de calitate	Prezentare simplă, sub formă de text	Prezentare clară, cu text însoțit de unele imagini	Prezentarea clară, atractivă, cu text însoțit de unele imagini, fotografii etc.

### Resurse digitale

Pentru realizarea machetei blogului, elevii pot folosi *canva* (<https://www.canva.com/>), care oferă o interfață prietenoasă.

### Referințe bibliografice

Fartușnic, C. (coord.) (2013). *Minighid ZEP. Viziune, activități, resurse*. București: UNICEF, Ed. Vanemonde.

Gardner, H. (2007). *Mintea umană. Cinci ipostaze pentru viitor*. București: Ed. Sigma.

Sarivan, L. (coord.) (2009). *Predarea-învățarea interactivă centrată pe elev*, ed. a 2-a revizuită. București: Educația 2000+.

Starnes, B. A. (1999). *The Foxfire Approach*, <https://www.ericdigests.org/1999-3/foxfire.htm>.

### Grup de lucru

Carmen Pleșa	Colegiul Național „Tudor Vianu” București
Angelica Mihăilescu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație

**Anexa nr. 6**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***Siguranță în situații de risc***

**Clasa a VI-a/ a VII-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară *Siguranță în situații de risc* reprezintă o ofertă de curriculum integrat adresată elevilor din clasa a VI-a/a VII-a din învățământul gimnazial, având alocată o oră/săptămână, pe durata unui an școlar. Opționalul integrat propune un demers interdisciplinar, care se sprijină, în principal, pe achizițiile elevilor dobândite prin studiul unor discipline din aria curriculară Matematică și științe ale naturii, dar și din aria Om și societate și Tehnologii. Disciplina opțională *Siguranță în situații de risc* are în vedere dezvoltarea abilităților cognitive ale elevilor de analizare, investigare și interpretare a lumii înconjurătoare, ca premisă pentru luarea unor decizii informate, precum și pentru întreprinderea unor acțiuni responsabile, în situații de risc.

Prezenta programă propune o abordare din perspectiva investigației științifice, având ca țintă majoră „alfabetizarea științifică” a elevului. Sunt vizate aspecte precum:

- proiectarea investigației științifice - elevul recurge la cunoașterea și înțelegerea de tip științific pentru: identificarea întrebărilor relevante investigației științifice, identificarea procedurilor experimentale adecvate investigației unui anumit fenomen și propunerea unor modalități prin care se poate derula procesul investigativ;
- interpretarea științifică a datelor și dovezilor - elevul interpretează corect din punct de vedere științific datele și dovezile și evaluează validitatea și relevanța concluziilor;
- explicarea științifică a fenomenelor - elevul formulează explicații acceptate din punct de vedere științific pentru fenomene naturale, produse tehnologice, precum și implicații ale utilizării lor pentru societate;
- comunicarea argumentată în diverse situații de risc, lucrul în echipă, capacitatea de a cere ajutor specializat.

Capacitatea de comunicare, analiză și investigație experimentală se referă la modelarea unor situații cu potențial de risc și utilizarea experimentului științific în cunoașterea realității. Sunt avute în vedere următoarele categorii de comportamente:

- de anticipare a unei situații de risc – prin care se ajunge la formularea ipotezei;
- de efectuare propriu-zisă a experimentului/ modelarea experimentului;
- de evaluare – prin care se ajunge la validarea rezultatelor, a confirmării/infirării ipotezei inițiale și a formulării concluziilor și implicațiilor practice;
- de comunicare a rezultatelor.

Prevenirea situațiilor de risc natural, dar și răspunsul eficient al omului în fața hazardurilor sunt demersuri ce trebuie să se regăsească în curriculumul sistemelor de educație. Omul contemporan va activa mereu în contexte de mediu noi, generate de modificările fără precedent la nivelul tehnologiei. Progresul științific determină provocări la nivel planetar și solicită dobândirea de noi abilități de viață. Viitorul cetățean va reflecta mai mult la relația dintre intervenția antropică asupra mediului și efectele acesteia la nivelul calității vieții, va avea inițiative de optimizare a stilului său de viață, fiind motivat să analizeze fenomenele înconjurătoare din perspectiva siguranței pentru sine/mediu. Pentru aceasta este nevoie de informarea tinerei generații despre sănătatea mediului de viață, despre efectele dezechilibrului acestuia, dar și de formarea unor abilități și atitudini de viață active și proactive. În acest context este necesar transferul de responsabilitate ecologică de la nivel social (responsabilitatea grupului sau a societății în ansamblu) către fiecare persoană, care trebuie să manifeste valori și reacții oportune, să aibă abilități de intervenție în situații de risc, astfel încât riscurile naturale iminente să fie prevăzute, analizate, prevenite și, în final, controlate.

Este o realitate faptul că situațiile cu potențial periculos fac parte din viață. Preadolescența este o etapă de dezvoltare în care copilul, sub impulsul transformărilor generale de la nivelul corpului, manifestă stări, emoții și comportamente noi, ce pun bazele personalității. Astfel, preadolescenții au tendința de a experimenta comportamente sau reacții care le conferă o mai

mare libertate, eludând uneori siguranța personală sau a celor din jur. De asemenea, realitatea arată că, de multe ori, copiii, tinerii, dar și adulții nu sunt pe deplin pregătiți să înțeleagă riscurile ce decurg din situații legate de fenomene fizice cu potențial periculos (hazarduri) sau inițiază acțiuni/evenimente cu potențial periculos, ce le pot afecta negativ activitatea sau le pot pune în primejdie viața. Programa școlară *Siguranță în situații de risc* propune elevilor reflectarea la situații de risc cu care se pot confrunta în viața lor, ce pot fi inițiate chiar de ei (de exemplu, comportamente teribiliste), pot fi consecințe ale unor fenomene fizice de tip hazard (de exemplu, cutremure, inundații) sau ale unor realități de tip antropic.

Studiile arată că, atunci când un eveniment cu potențial de risc este analizat și explicat în termeni de cauze, consecințe și posibilități de prevenire, efectele pe care le poate genera la nivel de persoană și/sau comunitate sunt minimizează și au o probabilitate mai mică de a se întâmpla. De aceea, sunt necesare analiza unor situații tipice de viață cu potențial de risc, explicarea fenomenelor ce stau la baza acestora, utilizând cunoștințe și abilități din domeniul fizicii, geografiei sau tehnologiei, precum și prevenirea sau identificarea modalităților eficiente de reacție în situații de risc (de exemplu, prin aplicații informatice sau activități specifice consilierii și dezvoltării personale). Opționalul își propune să dezvolte cunoștințe, abilități, atitudini și comportamente care să le permită elevilor să facă față unor situații cu potențial de risc din viața de zi cu zi. Prin urmare, elevul este pus în situația de a reflecta, a preveni și acționa în situații cu potențial periculos, pe baza înțelegerii fenomenelor fizice/antropice sau a relațiilor interumane, utilizând diverse simulări și aplicații sau jocuri didactice cu rol educativ.

Prin programa de față, școala poate interveni proactiv și pragmatic în abordarea fenomenelor naturale cu potențial de risc și în prevenirea unor situații cu efecte nedorite, rezultate din curiozitatea, teribilismul specific vârstei sau, uneori, din cunoașterea insuficientă a realității de către elevi. Astfel, se propune explicarea unor fenomene, construind pași simpli de acțiune ca reacție la situațiile de risc din viața elevilor (de exemplu, care sunt cauzele unui incendiu, cum prevenim și cum reacționăm în cazul apariției acestuia, cum se formează trăsnetul și cum putem reacționa eficient în timpul unei drumeții pe munte pentru a evita efectele nedorite ale acestuia, cum reacționăm în cazul unui cutremur etc.). Opționalul are:

- o componentă individuală, prin abilitarea elevului pentru a preveni (acolo unde este posibil) și a reacționa eficient în situația de risc;
- o componentă social-comunitară, dezvoltând spiritul comunitar, de ajutor și inițiativă, pentru a limita efecte nedorite la nivelul comunității.

La nivelul Uniunii Europene a fost realizat un demers de identificare a amenințărilor din viața cotidiană, considerate cu impact semnificativ asupra persoanelor tinere (*Raising young people's awareness on preparedness and self-protection YAPS*, European Union). Au fost evidențiate opt categorii de situații de risc: inundațiile și alunecările de teren, cutremurele, temperaturile extreme și seceta, incendiile, riscurile casnice (electricitate, substanțe chimice periculoase), furtunile, agenții patogeni, traficul rutier. Comportamentul adecvat al elevilor în cazurile de urgență este considerat ca având un rol hotărâtor în autoprotecție. Din acest motiv, acestuia îi este acordată o atenție deosebită în abordarea educației legate de situațiile de risc.

**Structura programei școlare** include următoarele elemente:

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

## **Competențe generale**

- 1. Evaluarea corectă a posibilelor situații de risc, bazată pe cunoașterea prin investigare**
- 2. Adoptarea unor atitudini active și proactive în situații cu potențial periculos**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Evaluarea corectă a posibilelor situații de risc, bazată pe cunoașterea prin investigare

Clasa a VI-a / a VII-a
<p><b>1.1. Explorarea fenomenelor și a situațiilor cu potențial periculos, utilizând metode specifice (științifice experimentale, observare directă, studii de caz)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Discuții de grup pentru identificarea unor elemente și condiții ce caracterizează fenomene naturale și situații de risc (dintr-o realitate observată direct sau indirect)</i></li> <li>- <i>Formularea ipotezelor de lucru cu privire la cauzele unor situații de risc</i></li> <li>- <i>Interviuri și jocuri de rol cu specialiști din domeniul fenomenelor și/sau situațiilor de risc (meteorolog, seismolog, specialist de mediu, pompier, virusolog, etc.), pentru explorarea responsabilităților și activităților pe care le realizează aceștia</i></li> <li>- <i>Realizarea unor experimente pentru modelarea unor fenomene și situații cu potențial periculos, prin activități practice și prin aplicații specifice TIC</i></li> <li>- <i>Formularea unor întrebări de reflecție pentru a identifica și analiza stereotipurile întâlnite în explicarea fenomenelor și/sau situațiilor de risc</i></li> </ul>
<p><b>1.2. Analizarea unor date și informații obținute din observare directă și/sau indirectă a unui fenomen, în vederea estimării posibilelor situații de risc</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Consemnarea sistematică a observațiilor cu privire la un fenomen/situație de risc, printr-o documentare specifică realizată în teren sau din surse autorizate (pagini de internet ale autorităților cu competențe în domeniu)</i></li> <li>- <i>Utilizarea unor instrumente și aplicarea unor metode pentru observare directă și măsurare a fenomenelor</i></li> <li>- <i>Colectarea/înregistrarea și reprezentarea datelor (informațiilor cantitative) utilizând aplicații specifice: temperatură, nivel de zgomot, volumul precipitațiilor</i></li> <li>- <i>Prelucrarea datelor obținute și analizarea acestora în vederea interpretării și formulării de tendințe, evoluții și prognoze</i></li> </ul>
<p><b>1.3. Formularea unor concluzii cu privire la posibilele pericole asupra vieții și integrității individuale și colective, pe baza analizei fenomenelor și a situațiilor de risc</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Dezbaterea, pe baza datelor experimentale și experiențelor personale, privind nivelul de la care un fenomen sau situație capătă potențial de risc</i></li> <li>- <i>Analizarea unor studii de caz bazate pe experiențe personale în care se identifică anumite contexte cu potențial periculos</i></li> <li>- <i>Prezentarea creativă a unor scenarii generatoare de risc: prezentări (media, digitale), postere, referate pentru a evidenția dependența riscului de expunere și vulnerabilitate</i></li> <li>- <i>Realizarea de dezbateri argumentate pe teme date, pentru extragerea unor concluzii privind fenomenele și situațiile de risc</i></li> </ul>

## 2. Adoptarea unor atitudini active și proactive în situații cu potențial periculos

Clasa a VI-a / a VII-a
<p><b>2.1. Autoevaluarea abilităților de prevenire și reacție în situațiile de risc</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formularea unor întrebări de reflecție și a răspunsurilor corespunzătoare: „Cum reacționez într-o situație specifică de risc? Care sunt punctele mele tari într-o situație de urgență?”</li> <li>- Analizarea unor exemple de situații de risc/urgență din viața personală a elevilor și a modalităților eficiente de reacție</li> <li>- Joc de rol: situații provocative cu potențial periculos și felul în care s-ar reacționa</li> <li>- Elaborarea unor liste de verificare: comportamente potrivite/comportamente nepotrivite în situații de risc</li> <li>- Exprimare creativă prin desen, eseu, colaj, material video, audio pe tema: „Care sunt emoțiile mele în situații de risc sau periculoase?”</li> <li>- Argumente pro și contra implicării în situații cu potențial periculos cu care se pot confrunta (pre)adolescenții (comportamente teribiliste)</li> </ul>
<p><b>2.2. Aplicarea măsurilor de siguranță în situații de risc pentru autoprotecție și protecție colectivă</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prezentarea instrucțiunilor de utilizare a telefonului de urgență</li> <li>- Joc de rol între elevi, pentru simularea apelului de urgență</li> <li>- Activități de identificare a indicatoarelor, semnelor și a simbolurilor pentru situații de risc existente în spațiul public/privat și în mediul înconjurător (ex. indicatoare rutiere, etichetele unor produse utilizate în gospodărie, mesajele de pe pachetele de țigări etc.)</li> <li>- Exersarea și simularea unor comportamente preventive pentru evitarea sau minimizarea riscurilor (de exemplu, evacuarea în caz de incendiu, poziționarea corectă în caz de cutremur, trusa de prim-ajutor, comportamentul pe timp de furtună în spațiu deschis)</li> <li>- Studii de caz: efectele nerespectării măsurilor indicate de autorități în caz de pandemie</li> <li>- Vizualizarea de filme pe tema situațiilor periculoase și de urgență</li> <li>- Povești cu final fericit: crearea unui final pozitiv al situației de risc/urgență, determinat de respectarea măsurilor de siguranță și a recomandărilor indicate de autorități</li> <li>- Realizarea unor benzi desenate cu eroi care gestionează și duc la bun sfârșit situații de urgență</li> <li>- Jocuri educaționale digitale pe tema situațiilor de risc sau cu potențial periculos</li> <li>- Accesarea de ghiduri ale autorităților competente pentru gestionarea situațiilor de urgență</li> <li>- Interviu cu specialiști în domenii care țin de siguranță și prevenirea situațiilor de risc: pompieri, polițiști, specialiști în ecologie</li> </ul>
<p><b>2.3 Manifestarea responsabilității sociale pentru minimizarea efectelor determinate de situațiile de risc la nivelul familiei și al comunității</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizarea de proiecte pentru campanii de ajutorare a persoanelor care au nevoie de sprijin în urma unei situații de dezastru: colectare de produse și donarea lor</li> <li>- Activități de voluntariat privind igienizarea spațiilor verzi din străzile limitrofe școlii</li> <li>- Realizarea de campanii de sensibilizare comunitară cu privire la riscurile și efectele determinate de comportamentul uman imprudent, utilizând modalități variate: afișe, postere, pliante; realizarea unui logo al campaniei, informare în mediul on-line, campanii pe rețele de socializare, flash-mob etc.</li> </ul>

## Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a VI-a / a VII-a
<p><b>Despre risc, vulnerabilitate și situații de urgență</b></p>	<p><b>Ce sunt situațiile de risc?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riscuri și hazarduri</li> <li>• Tipuri de riscuri: naturale, conjuncturale și comportamentale</li> </ul> <p><b>Vulnerabilitate și expunere la risc;</b> elemente care modifică gradul de risc</p> <p><b>Situații de urgență</b></p>
<p><b>Riscuri naturale</b></p>	<p><b>Fenomenele naturale generatoare de risc:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cutremure</li> <li>• Inundații și alunecări de teren</li> <li>• Fenomene meteo severe: furtuni, descărcări electrice (fulgere), temperaturi extreme, secetă, incendii de pădure/vegetație</li> </ul> <p><b>Agenți patogeni generatori de risc</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viruși, bacterii, fungi etc.</li> </ul>
<p><b>Riscuri contextuale/comportamentale</b></p>	<p><b>Riscuri casnice</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Electrocutare</li> <li>• Scurgeri de gaze</li> <li>• Loviri, răniri</li> <li>• Incendii casnice</li> <li>• Arsuri</li> <li>• Contactul cu substanțe chimice periculoase</li> <li>• Riscuri alimentare</li> </ul> <p><b>Riscul în trafic</b></p> <p><b>Riscuri în situații de joc și relaxare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selfie în zone periculoase/neadecvate</li> <li>• Contactul cu animale periculoase</li> <li>• Înotul în condiții/zonă periculoase</li> </ul> <p><b>Riscuri generate de poluare</b> (poluarea aerului, apei, solului, poluarea fonică și electromagnetică):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Efecte asupra organismului uman</li> <li>• Efecte asupra plantelor, animalelor și biodiversității</li> <li>• Efecte asupra climei</li> </ul>
<p><b>Responsabilitatea personală și colectivă în raport cu situațiile de risc/urgență</b></p>	<p><b>Siguranță și autoprotecție</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autocunoaștere</li> <li>• Comportamente: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comportamente preventive privind situațiile cu potențial de risc: cunoașterea și respectarea regulilor, informarea privind situațiile de risc</li> <li>○ Comportamente adecvate în situații de risc/urgență: moduri de intervenție/acțiuni, persoane și instituții cu rol în intervenții, telefonul de urgență</li> <li>○ Reziliența după evenimente cu impact negativ asupra sănătății și siguranței: persoane și instituții cu rol de sprijin</li> <li>○ Implicarea comunitară: responsabilitate socială</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Mituri și idei preconceptuate despre riscuri</b></p>

## Sugestii metodologice

Sugestiile metodologice **orientează** organizarea activităților de învățare în vederea formării la elevi a competențelor specifice menționate de către programa școlară. Sugestiile nu au caracter de obligativitate, iar cadrul didactic poate alege acele strategii didactice, metode și instrumente care corespund cel mai bine temelor abordate, specificului vârstei, nevoilor de învățare ale elevilor și experiențelor lor de viață, aspectelor caracteristice la nivel local/regional/național.

Specificul acestui opționalul integrat presupune structurarea activităților de predare-învățare-evaluare în funcție de două **modele**:

- modelul investigației științifice structurate (investigarea, explicarea, interpretarea, rezolvarea problemei/situației problemă);
- modelul învățării experiențiale, care accentuează necesitatea experimentării, comunicării propriei experiențe și reflectării asupra celor învățate și asupra posibilității de transfer a acestora în viața reală.

Activitățile vor pune în centru elevul, **rolul profesorului** fiind acela de facilitator și coordonator. Profesorul va încuraja exprimarea propriilor opinii ale elevilor referitoare la un fenomen studiat. Vor fi identificate și discutate erorile/miturile/stereotipurile în definirea, explicarea și caracterizarea fenomenelor observate, vor fi dezvoltate abilități de apreciere a condițiilor de manifestare a unui fenomen și de formulare a ipotezelor de lucru și se va accentua necesitatea formulării unor răspunsuri/rezultate susținute de argumente bazate pe date științifice.

Vor fi valorificate cunoștințele și experiențele elevilor dobândite în **contexte formale, nonformale sau informale de învățare**. Elevul va fi sprijinit în identificarea legăturilor dintre temele studiate și viața cotidiană. De asemenea, este indicat ca exemplele să pornească de la contextele de viață ale elevilor și de la situații concrete ce pot fi întâlnite zi de zi, acasă, la școală sau în comunitate, în funcție de zona geografică și de specificul comunității în care se găsește școala, în vederea formării competențelor care vor putea fi transferate în viața reală, direct aplicabile în rezolvarea unor situații cotidiene dificile.

Se recomandă ca activitățile propuse să aibă un puternic **caracter activ-participativ**, atât în observarea și studierea fenomenelor fizice ce stau la baza dezvoltării unei situații de risc, cât și în prelucrarea, analiza, generalizarea, transferul informațiilor în viața reală a copilului, cu accent pe dezvoltarea responsabilității și a formării abilităților de autoprotecție. Este indicat ca cele mai multe dintre activitățile de învățare să aibă un caracter interdisciplinar, ceea ce susține îndeplinirea unor obiective importante de învățare: rezolvarea de probleme, luarea de decizii, identificarea unor legături și relații între elementele unui întreg. O altă recomandare se referă la utilizarea în predare a unor *materiale didactice variate*, a unor suporturi vizuale atractive (website-uri informative, imagini, aplicații etc.) ce facilitează observarea, analiza, compararea fenomenelor studiate și a comportamentelor umane asociate cu situațiile de risc.

Se recomandă lucrul în echipă, **activitățile colaborative**, schimburile de informații între elevi, documentarea individuală sau în grup/echipă, investigația, realizarea de experimente în clasă, alături de profesor, dar și acasă, cu sprijinul familiei. În condițiile învățării online sau hibride, pentru realizarea colaborării în echipă se pot utiliza aplicațiile colaborative cum ar fi Jamboard, Padlet, Google Docs, Word online etc. și platformele educaționale. Se recomandă, de asemenea, ca profesorii să colaboreze cu diverși specialiști din domeniul situațiilor de urgență, precum și cu specialiști, cadre didactice universitare, cercetători ori părinți care lucrează în domenii care presupun abordarea unor situații de risc în activitatea profesională.

**Metoda proiectului** reprezintă un instrument util pentru investigarea, analiza și documentarea cu privire la temele puse în discuție, în vederea formării competențelor. Alte exerciții precum „biblioteca vie” ar putea aduce în fața elevilor exemple concrete și experiențe pe baza cărora să

poată fi realizate dezbateri cu privire la abilitățile și atitudinile necesare pentru prevenirea sau intervenția în situații de risc natural sau antropoc.

Este important ca, pentru derularea acestui opțional, să fie realizată o comunicare eficientă cu **părinții**, în vederea întăririi parteneriatului familie – școală – comunitate. Pot fi realizate scrisori pentru părinți, pentru informarea cu privire la competențele care urmează a fi dezvoltate, precum și la tematicilor care vor fi abordate, accentuând rolul important al școlii în formare unor abilități de viață care vor permite copiilor să identifice, să analizeze și să abordeze situațiile riscante din perspectiva siguranței personale. Astfel, se va sublinia faptul că rolul opționalului este acela de a contribui la înțelegerea de către elev a ceea ce înseamnă un stil de viață sigur/ în siguranță și echilibrat.

## Strategii didactice

Strategiile didactice recomandate pentru implementarea acestui opțional permit o combinație de metode, tehnici și mijloace adaptate situațiilor de învățare propuse. Astfel, se pot utiliza:

- *Argumentația științifică* privind relația dintre elementele mediului natural;
- *Observarea directă* a fenomenelor studiate, cu ajutorul unor dispozitive specifice IT cum ar fi tablete sau telefoane mobile cu aplicații specifice instalate. De exemplu, aplicația de măsurare a temperaturii în diverse locații aflate pe o hartă, înregistrări video și audio ale unor fenomene naturale și analiza acestora pe baza înregistrărilor etc.;
- *Experimente virtuale* – se vor utiliza aplicații specifice cum ar fi:
  - Cauzele cutremurelor  
<https://mobe.e.infp.ro/aplicatii/60-app-cauzele-cutremurelor>
  - Laboratoare virtuale  
[https://eduonline.roedu.net/repository/Laboratoare\\_Virtuale](https://eduonline.roedu.net/repository/Laboratoare_Virtuale)
  - Laborator de simulări interactive  
<https://phet.colorado.edu>
- *Modelarea* unor fenomene (de exemplu, un vulcan, o zona seismică activă cu un relief accidentat, fenomenul de lichefiere a solului – curgerea nisipului saturat de apă) – prin activități practice, folosind lucruri la îndemână. Se pot utiliza aplicații specifice, cum ar fi:
  - Despre cutremure și efectele lor - Capitolul IV din Caietul profesorului - ciclul gimnazial și fișele IV.1 - IV.4  
[http://www.roeduseis.ro/wp-content/uploads/2016/03/Interior\\_Gimnaziu\\_Elev.pdf](http://www.roeduseis.ro/wp-content/uploads/2016/03/Interior_Gimnaziu_Elev.pdf)  
[http://www.roeduseis.ro/wp-content/uploads/2016/03/Interior\\_Gimnaziu\\_profesor.pdf](http://www.roeduseis.ro/wp-content/uploads/2016/03/Interior_Gimnaziu_profesor.pdf)
- *Exerciții de prelucrare a datelor* – prin reprezentări grafice utilizând diagrame și statistici, prin aplicații de calcul tabelar (Microsoft Excel, Excel on-line, Google Sheets etc.)
- *Instrumente proiectate* și realizate de către profesori împreună cu elevii – spre exemplu: seismometru, lego. Conceperea, realizarea și folosirea unor instrumente simple de observare sau măsurare dezvoltă abilitățile elevilor în ceea ce privește analiza, compararea, descoperirea, experimentarea, simularea și reflexia critică asupra problematicei cutremurelor (cauze, măsurare, schimbări pe care le aduce mediului înconjurător, măsuri de prevenire și siguranță)
- *Jocuri educaționale digitale* (de exemplu, Rex&Andrei versus dr. Formidabilis: <https://old.igsu.ro/Joc/>)
- *Jocuri de rol, simularea/ modelarea* reacțiilor eficiente în situații de risc
- *Fișe de lucru* –aceste fișe pot viza sarcini de lucru care abordează comportamentul adecvat în cazul manifestării unor fenomene naturale cu potențial periculos (fulgere, furtună, inundații, alunecări de teren, secetă, etc.); sau în cazul unor situații conjuncturale de risc (incendii de pădure și casnice, alte riscuri în gospodărie), gripă, viroze, pandemii, trafic etc. Prin rezolvarea fișelor, elevii învață cum pot să se protejeze în aceste situații, care este soluția cea mai la îndemână, așa cum este percepută de ei, ce pagube pot provoca aceste fenomene și situații și ce pericole apar pe timpul manifestării lor. În acest scop, pot fi utilizate diversele resurse educaționale dezvoltate prin proiectul Raising young people's awareness on preparedness and self-protection –

YAPS (<http://yaps.online/>), care pot sprijini nu doar dobândirea de cunoștințe de specialitate, ci și dezvoltarea de competențe sociale, de acțiune, stimularea creativității prin intermediul desenelor și chiar abilitățile motorii prin desen și decupare.

- *Demonstrația și activități practice experimentale* – Pot fi realizate experimente simple pentru observarea și discutarea unor aspecte privind poluarea factorilor de mediu și efectul acesteia asupra organismelor vii. Pot fi evidențiate aspecte legate de:
  - poluarea apelor cu hidrocarburi și efectul asupra viețuitoarelor marine – ex. folosirea unei tăvițe cu apă (= oceanul), în care se adaugă ulei;
  - testarea biodegradabilității pentru explicarea poluării solului cu deșeuri eliberate necontrolat în natură – îngroparea unor tipuri diferite de deșeuri: miezul unui fruct, o frunză de legumă, ambalaj de plastic, polistiren etc., dezgroparea acestora după o lună și discutarea stării lor de degradare;
  - efectul poluării asupra plantelor – ex. folosirea unei bucăți de țelină și a unui pahar de apă în care au fost puse câteva picături de colorant alimentar (= poluant) și observarea modului în care apa cu colorantul alimentar va pătrunde în bucata de țelină ținută în apă cel puțin 2-3 ore;
  - compararea unui factor de mediu curat cu unul poluat – ex. folosirea a două seturi de borcane: unul cu aer, respectiv, apă de la robinet (factori de mediu curați) și unul cu aer, respectiv, apă „poluate” de elev (aerul, cu un chibrit aprins care se aruncă în borcan și apoi se pune capacul, fumul care se va degaja reprezentând poluarea; apa, cu bucăți de plastic, ulei etc. (factori de mediu poluat);
  - efectul ploilor acide asupra plantelor – udarea a trei plante cu „ploaie acidă” cu diferite grade de aciditate, timp de câteva zile; gradul diferit de aciditate este obținut prin adăugarea în apă a unei cantități mai mici sau mai mari de oțet sau suc de lămâie. Pe parcursul zilelor sunt evaluate vizual efectele udării asupra plantelor. De asemenea, este evaluată percepția omului asupra poluării, prin observarea și analiza vizuală și olfactivă consecutivă a unui recipient cu apă în care au fost introduși pe rând diferiți „poluați”), pentru a demonstra că poluarea poate fi percepută vizual de către om (ex. adăugăm în apă o picătură de colorant alimentar), poate fi simțită (ex. adăugăm în apă oțet) sau poate fi imperceptibilă la nivelul simțurilor umane (ex. adăugăm în apă sare). De asemenea, pot fi evidențiate efecte ale poluării antropice asupra apelor (ex. prezența în apa de băut a nitraților și nitriților – compuși chimici cu potențial periculos pentru sănătate – care poate fi verificată cu benzi de hârtie specială, în diferite tipuri de apă de băut, adusă de elevi la orele de curs, din diferite surse). Efectul consumului de legume și fructe, din perspectiva pH-ului acestora – parametru chimic care crează potențial de risc asupra sănătății – poate fi realizat experimental, cu ușurință la clasă, într-o activitate interactivă de tip *learning by doing* (ex. verificare cu benzi de hârtie specială a pH-ului acelor legume și fructe pe care copiii le consumă frecvent). Toate aceste experimente necesită a fi însoțite de întrebări și discuții relevante pentru înțelegerea subiectului.
- *Studii de caz, scenarii* – Au rolul de a explora și alte situații decât cele trăite sau întâlnite în experiența personală a elevilor sau a persoanelor din jur (situații ipotetice, dar posibile, spre exemplu ce se întâmplă când ești sigur acasă și se întâmplă un accident casnic). Pentru prezentarea scenariilor se pot utiliza: jocuri de rol, aplicații dedicate pentru realizarea de scenarii media (storyboard, benzi desenate); postere, machete; activități extrașcolare tematice; metode ale jurnalismului științific (cum se transmite o știre înainte, în timpul, și după un fenomen/eveniment) etc.
- *Conversația* – implică realizarea unui discurs pornind de la fapte specifice observate
- *Explicația* cu privire la cauzele ce determină producerea unor fenomene
- *Dezbaterea* pe teme date – ex. dezbaterea cu privire la condițiile de încadrare a unui fenomen ca fenomen de risc
- *Interviuri* luate părinților sau specialiștilor în prevenirea sau intervenția în situații de risc natural sau antropic
- *Campanii comunitare* de conștientizare a impactului comportamentelor responsabile asupra prevenirii situațiilor cu potențial periculos
- *Materiale informative* de promovare a comportamentelor cu impact pozitiv asupra mediului natural, prin utilizarea tehnologiei informației (video-uri, prezentări PowerPoint, Ziarul Eco Responsabilității, fluturași informativi etc.)

- *Ghiduri ale autorităților competente pentru gestionarea situațiilor de urgență* – ex. <https://fiipregatit.ro/ghiduri/> Platforma Națională de Pregătire pentru Situații de Urgență a Departamentului pentru Situații de Urgență din cadrul MAI<
- *Metode art-creative* pentru realizarea de afișe informative, campanii de prevenire, realizarea unui ziar pentru conștientizarea situațiilor de risc și a măsurilor preventive și de protecție, machete colaborative (care să ilustreze efectele unor fenomene, precum cutremurul, alunecările de teren etc.), benzi desenate
- Organizarea unor *evenimente educaționale* la nivelul clasei sau școlii, cu participarea comunității (părinți, autorități locale) – ex. Ziua internațională pentru reducerea riscului de dezastre, Ziua mondială a mediului, Ziua Pământului, Săptămâna Responsabilității față de mediu etc.
- *Proiecte* realizate individual, în echipe cu colegi sau împreună cu familia – ex. proiecte cu teme care vizează: prevenirea situațiilor de risc, reacția eficientă în aceste situații manifestări de reziliență sau de vulnerabilitate în situații de risc. Exemple de proiecte: „Cartea cu sfaturi pentru persoanele afectate în situații de risc natural”, „Pașii unei campanii umanitare de ajutorare a persoanelor aflate în situații de risc: Cum pot eu să ajut?”, Panoul informativ preventiv în caz de cutremur/inundații/ incendii etc.
- *Expoziții de desene/ colaje* pe tema informării privind mecanismele fizice și antropice ale hazardurilor /fenomenelor naturale cu potențial de risc pentru oameni
- *Activități în parteneriat* cu instituții sau autorități cu rol în prevenirea sau intervenția în situații de risc natural sau antropice (pompieri, medici, cercetători etc.)
- *Tactica acțiunii* prin metode care dezvoltă gândirea critică – ex. Știu - Vreau să știu - Am învățat, SINELG – Sistemul Interactiv de Notare pentru Eficientizarea Lecturii și Gândirii, Diagrama Venn/Euler, Brainstorming.

### Strategii de evaluare

Procesul de evaluare din cadrul acestei discipline opționale vizează măsura în care pe parcursul anului școlar s-au dezvoltat competențele specifice definite de programa școlară. Este recomandat ca strategiile de evaluare utilizate de cadrul didactic să pună accent pe caracterul *aplicativ* al cunoștințelor, pe aplicarea acestora în viața de zi, pentru a preveni/ a evita în mod real situații cu potențial periculos, pentru a reacționa eficient în caz de pericol și pentru a promova în comunitate comportamente preventive. Evaluarea formării competențelor elevilor se va realiza atât pe parcursul activității de predare-învățare, cât și la finalul semestrelor/anului școlar. Metodele de evaluare tradiționale pot fi combinate cu metodele complementare de evaluare, pentru a surprinde progresul realizat de elev pe parcursul anului școlar.

Ca modalități de evaluare, se recomandă:

#### 1. Metode și instrumente pentru evaluarea curentă:

- evaluarea **orală**: conversația de verificare (întrebări și răspunsuri);
- evaluarea **scrisă**: teste și chestionare cuprinzând itemi obiectivi (alegere duală, pereche, multiplă), semiobiectivi (cu răspuns scurt, de completare, întrebări structurate), itemi subiectivi (cu răspuns liber). Instrumentele de verificare pot fi administrate în format fizic sau electronic (de exemplu, Google Forms, Kahoot).

#### 2. Metode alternative de evaluare: portofoliul de activități, proiectul, investigația, studiul de caz etc. Exemple:

- **Portofoliul individual de activități** – este un instrument util pentru aceasta disciplină opțională, în special în realizarea evaluărilor sumative. Portofoliul se va constitui treptat, pe măsura desfășurării activităților la clasă și poate cuprinde: fișele de lucru propuse de profesor, fișe de observație ale unor experimente sau fenomene studiate, fișe de autoevaluare/reflecție sau de feedback din partea colegilor/cadrului didactic, imagini reprezentative rezultate ale documentării pe marginea unor teme, desene, schițe, interviuri realizate cu diverși specialiști din domeniul prevenirii sau intervenției în situații de risc sau cu persoane ce au depășit momente dificile legate de riscuri/hazarduri/fenomene, activități cu potențial periculos, link-uri ale unor resurse

web. Evaluarea portofoliului elevului se va realiza la finalul semestrului sau al anului școlar, pe baza unor *criterii și punctaje* comunicate anterior de profesor (ex. existența produselor corespunzătoare fiecărei teme, originalitate, caracter inovativ etc.).

- **Evaluarea pe bază de proiect** – Proiectele implică elevii în activități de investigare a realității și de documentare, precum și în realizarea unui produs final autentic. Proiectele pornesc de la o întrebare sau o temă discutată în cadrul grupului de elevi și pot fi realizate individual sau în grup.
  - Exemple de proiecte individuale: crearea unor afișe cu mesaje de prevenire a comportamentelor de risc, albume foto online cu hazarduri/fenomene cu potențial periculos cunoscute pe planetă, eseuri pe teme date: „Dacă ar fi un cutremur...”;
  - Pentru realizarea unor proiecte de grup/ echipă/pereche se recomanda ca sarcinile de lucru să presupună colaborarea, cooperarea, împărțirea rolurilor în echipă, raportarea rezultatelor activității frontal, atât în mediul fizic al clasei, cât și în mediul online. După documentare, discuții clarificatoare și organizarea echipelor de lucru, elevii pot participa colaborativ la efectuarea unui proiect comun care să ilustreze înțelegerea fenomenelor implicate în situații cu potențial de risc, aplicarea unor măsuri preventive la îndemână, identificarea unor soluții creative și inovative pentru evitarea situațiilor periculoase potențiale sau reale, din mediul apropiat sau îndepărtat.

**Sugestii de proiecte** individuale sau de grup:

- Realizarea unor desene/schițe în grup: indicator pentru avertizarea populației în cazul diferitelor situații de risc (de exemplu, nu te adăposti sub un copac, în caz de furtună!)
- Realizarea de colaje (ex. „Locuri sigure din casă în caz de cutremur”, „Comportamente cu potențial periculos la preadolescenți”);
- Redactarea unei reviste: „Revista Siguranței”, care cuprinde rubricile: „Curiozități privind fenomenele implicate în situații de risc”, „Știați că..? ”, „Tu știi ce să faci în caz de...?”, „Așa da, așa nu!” etc.
- Redactarea unui pliant (ex. pliantul unei drumeții sigure la munte)
- Realizarea de machete/mulaje (ex. vulcanul; cum se produce un cutremur?)
- Desfășurarea unor experimente ce pot fi realizate de elevi în fața clasei, demonstrativ, pe baza unor fișe de observare, colectare de informații, analiza lor și extragere de concluzii
- Organizarea și desfășurarea unor campanii de conștientizare sau prevenire a comportamentelor de risc, la nivelul școlii și comunității
- Realizarea de filme video sau prezentări PowerPoint pe teme date, realizarea unor mesaje audiovideo de conștientizare și prevenire a situațiilor de risc utilizând diverse aplicații: Powtoon, Jamboard, Padlet, bubble us. etc.
- Realizarea de scenete/ jocuri de rol, pentru a ilustra cunoștințe, abilități, și atitudini potrivite pentru evitarea, prevenirea sau diminuarea situațiilor cu potențial periculos
- Realizarea unei burse de idei cu materiale digitale pe tema prevenirii situațiilor de risc în mediul natural sau apropiat
- Realizarea unor experimente virtuale despre situații de risc.

Pentru aprecierea propriilor rezultate, este foarte important ca profesorul să le ofere elevilor, inițial, un **barem** cu itemi și punctaje aferente fiecărei subactivități, pentru a-i ghida în organizarea și autoevaluarea sarcinii de lucru. În vederea evaluării curente sau sumative, poate fi utilizat și **feedbackul în perechi**. Prin această strategie, se urmărește formarea la elevi a capacității de autoevaluare, de autoapreciere, precum și de interevaluare – ca abilități esențiale cu rol în formarea comportamentelor proactive, în raport cu tema prevenirii/diminuării situațiilor de risc, dar și pentru consolidarea abilităților de lucru în grup/pereche/echipă.

Rezultatele evaluărilor vor fi **comunicate și discutate** permanent cu elevii și părinții, pentru înțelegerea progresului realizat în învățare, cât și pentru asigurarea **transferabilității** competențelor în activitățile cotidiene din afara școlii. Părinții vor putea participa la evenimente

de prezentare a rezultatelor activităților și/ sau vor putea colabora cu copiii în realizarea unui astfel de eveniment, în parteneriat.

## Glosar de termeni

Termenii care vor fi utilizați în activitățile cu elevii vor fi explicați pe înțelesul acestora, pe baza activităților practice realizate împreună cu ei, evitându-se definițiile științifice care pot depăși nivelul de înțelegere specific unui elev de clasa a VI-a/ a VII-a:

- **Hazard:** pericol posibil sau sursă potențială de daune, vătămări sau efecte adverse asupra sănătății a ceva sau a cuiva. *Hazard natural* = pericol natural posibil sau sursă naturală cu potențial de producere a unor efecte negative asupra mediului, omului și/sau societății umane. Hazardul are o conotație strict negativă, conține un anumit grad de pericolozitate, se poate manifesta sub forma unor evenimente singulare, combinate sau corelate în cauze și efecte, poate fi caracterizat printr-o anumită *localizare geografică, intensitate sau magnitudine, frecvență și probabilitate* de manifestare; dimensiunea lui poate fi apreciată în funcție de efectele pe care le-ar induce asupra structurii interne și funcționalității oamenilor, a societății umane, a mediului înconjurător. Hazardul poate fi privit ca o situație premergătoare manifestării unui risc, mai ales din cauza faptului că un individ sau o comunitate umană sunt situate într-o poziție de vulnerabilitate.
- **Risc:** „șansa” sau probabilitatea ca o persoană să fie vătămată sau să aibă un efect negativ asupra sănătății dacă este expusă unui pericol (hazard). Se poate aplica și situațiilor cu pierderi de bunuri materiale sau efecte negative asupra mediului. *Risc natural* = probabilitatea ca omul, societatea și/sau mediul înconjurător să fie vătămate în urma acțiunii unui hazard natural; *Risc conjunctural* = probabilitatea ca cineva să fie vătămat atunci când se află în anumite împrejurări; *Risc comportamental* = probabilitatea ca cineva să fie vătămat din cauza comportamentului neadecvat.
- **Vulnerabilitate:** măsura în care o persoană, o societate sau mediul înconjurător ar putea fi afectate în urma expunerii la un anumit tip de pericol (hazard).
- **Formula riscului:**  $H \times V$ , unde  $H$  = hazard/pericol posibil, iar  $V$  = vulnerabilitate/măsura în care elemental expus hazardului poate fi afectat.
- **Situația de risc:** contextul în care o persoană poate să fie vătămată sau să aibă un efect advers asupra sănătății dacă este expusă unui pericol (hazard).
- **Situația de urgență:** eveniment excepțional, cu caracter non-militar, care prin amploare și intensitate amenință viața și sănătatea populației, mediul înconjurător, valorile materiale și culturale importante, iar pentru restabilirea stării de normalitate sunt necesare: adoptarea de măsuri și acțiuni urgente, alocarea de resurse suplimentare și managementul unitar al forțelor și mijloacelor implicate.
- **Comportament preventiv:** modalitatea prin care o persoană acționează și/sau reacționează în anumite împrejurări sau situații de risc, pentru a preîntâmpina apariția sau a limita efectele posibile adverse asupra sănătății.
- **Reziliența:** capacitatea unei persoane sau a unui sistem de a se opune, a face față, a rezista și a se reface în urma impactului cu un hazard natural; abilitatea persoanelor și sistemelor de a se pregăti, a răspunde și a reveni la normal în cazul unor evenimente neprevăzute; capacitatea de a înfrunța dificultățile, de adaptare rapidă, prin învățare, la o situație dificilă (periculoasă) sau la evenimente cu efecte negative la nivel familial, comunitar, național sau chiar global. Din această perspectivă, o persoană rezilientă nu lasă emoțiile să-i controleze deciziile, are un răspuns eficient și echilibrat în fața factorilor de stres și își poate utiliza experiența dobândită în trecut pentru a trece cu bine peste șocul produs de evenimente deosebite sau situații excepționale.

### Referințe bibliografice

- Djonko, A. (2017). *Report on Action E.1, B.1, B.2 & B.3. Evaluation of existing material regarding special needs of young people in case of emergencies and disasters*, <http://yaps.online/2017/01/reports-on-actions-e-1-b-1-b-2-b-3/>
- Djonko, A. (2017). *Report on Action E.2. Developing guidance material for emergency and disaster response staff to cover special needs of young people*, <http://yaps.online/2017/05/report-on-action-e-2/>
- *Hotărârea Guvernului nr. 762/2008 pentru aprobarea Strategiei naționale de prevenire a situațiilor de urgență.*
- <http://www.roeduseis.ro>
- [https://eduonline.roedu.net/repository/Laboratoare Virtuale](https://eduonline.roedu.net/repository/Laboratoare_Virtuale)
- <https://fiipregatit.ro/ghiduri/>
- <https://mabee.infp.ro/aplicatii/60-app-cauzele-cutremurelor>
- <https://phet.colorado.edu>
- *Launching of YAPS online game*, [http://isumadecip.institute.ubbcluj.ro/index.php?page=event\\_details&eventid=126](http://isumadecip.institute.ubbcluj.ro/index.php?page=event_details&eventid=126)
- Metzger M., Ștefănescu N.L., Martonos I.M., Brișan N.S., Ozunu A. (2017). *Disaster Risk Reduction Curricula in Primary and Secondary Schools across the European Union: A Review*. In *EcoTerra*, 14(3), 17- 27, [http://www.ecoterra-online.ro/en/number14\(3\)-2017/](http://www.ecoterra-online.ro/en/number14(3)-2017/).
- *Ordonanța de urgență a Guvernului nr. 21/2004 privind Sistemul Național de Management al Situațiilor de Urgență*, aprobată prin Legea nr. 104/2014 cu modificările și completările ulterioare.
- *Raising young people's awareness on preparedness and self-protection*, <http://yaps.online/>
- *Worksheets and methodical-didactic comments*, <http://yaps.online/worksheets/>.

### Grup de lucru

Nume, prenume	Instituție de apartenență
Alina Gabriela Boca	Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu” București
Carmen Gabriela Bostan	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Nicoleta Brișan	Universitatea Babeș-Bolyai – Facultatea de Știința și Ingineria Mediului
Angelica Mihăilescu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Ana-Maria Oancea	Școala Gimnazială nr. 311 București
Dragoș Tătaru	Institutul Național de Cercetare-Dezvoltare pentru Fizica Pământului Măgurele
Speranța Constanța Țibu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație

**Anexa nr. 7**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***Cultura copilăriei***

**Clasa a VI-a/ a VII-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară *Cultura copilăriei* reprezintă o ofertă de opțional integrat care se adresează elevilor de clasa a VI-a/ a VII-a din învățământul gimnazial și are alocată o oră/săptămână.

Programa școlară este realizată din perspectiva modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe și vizează ansamblul competențelor cheie din profilul de formare al absolventului de gimnaziu. Opționalul poate fi dezvoltat, în principal, în cadrul ariilor curriculare Limbă și comunicare, Om și societate și Arte, dar și în cadrul altor arii curriculare.

Pentru structurarea acestui demers, au fost luate în considerare următoarele documente:

- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- *Metodologia privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii*, aprobată prin OMEC nr. 5915 din 02.11.2020.

Programa școlară *Cultura copilăriei* este structurată dintr-o perspectivă interdisciplinară, utilizând metodologii specifice studiilor sociale dedicate înțelegerii copilăriei **ca experiență socioculturală și ca organizator identitar**. Perspectiva interdisciplinară are în vedere un demers de explorare a culturii copiilor din perspectiva diversității culturale, demers care se sprijină pe achizițiile elevilor din domeniul limbii și literaturii române, al limbilor și literaturilor materne, precum și al disciplinelor artistice și sociale din învățământul gimnazial.

Opțiunea pentru o abordare a **culturii copiilor** este provocatoare prin întrebările pe care le declanșează: cum definim copilăria, cât durează (inclusiv din perspectivă subiectivă)?; care dintre definițiile date culturii este relevantă într-o astfel de abordare?; sunt copiii conștienți de nevoia culturii?; o pot recunoaște în preocupările lor, inclusiv în cele școlare?; care sunt punctele de întâlnire între cultura școlară, la care contribuie mediul formal de educație și alte preocupări de cunoaștere ale copiilor de o anumită vârstă?

Prezenta programă încearcă să pună în aplicare una din direcțiile de reformă a predării și învățării centrate pe elev, anume includerea elevului ca parte a curriculumului aplicat, și pornește de la ideea că este importantă explorarea unor teme care să contribuie la autocunoaștere, dincolo de cadrele disciplinelor de studiu, mai aproape de caracterul holistic al experiențelor extrașcolare.

### De ce o asemenea programă?

Problematica legată de copilărie și adolescență este interdisciplinară prin natura ei, chiar și fără a o urmări într-o abordare istorică. Deopotrivă, domenii precum psihologia, sociologia, antropologia, demografia, dar și artele pot avea contribuții la acest domeniu. Sunt culturi în care domeniul a fost mult explorat. Avem în vedere, de exemplu, contribuțiile istoricilor și sociologilor francezi, începute în anii 60. Unul dintre autorii de referință este Phillipe Aries, care abordează copilul și viața de familie în timpul Vechiului Regim (1960). Dar, de la textul fundamental al lui Aries, literatura de specialitate s-a dezvoltat constant, atât prin studii dedicate vieții sociale (în aspectele sale publice sau familiale), cât și prin studii dedicate *expresis verbis* copilăriei. De notat este faptul că cercetarea istorică a dezvoltat acest domeniu de cercetare la câteva decenii după ce această tematică fusese abordată de către antropologi (mai ales cei din școala lui Franz Boas). La contribuțiile din domeniile menționate se adaugă lucrările care investighează istoria educației, inclusiv zona alternativelor educaționale, preocupate explicit de implicarea elevului în propria sa educație.

Există și alte motive, care se referă la cunoaștere ca fiind mereu poziționată social și cultural. Etapa de școlaritate vizată de această programă – ciclul gimnazial – este etapa de creștere a ponderii cunoașterilor sociale și de renegociere a rolului individului în raport cu ceilalți membri ai coortei de vârstă. Elevii se confruntă cu o serie de schimbări, atât în plan personal, cât și în plan social. Alături de schimbările de ordin fiziologic, crește gradul de autonomie al elevului în raport cu mediul familial, sarcinile asumate (sau impuse) devin tot mai mult asociate cu mediul extra-familial, cunoașterile care vin din afara orizontului de cunoaștere socială poziționată (familia, grupul de prieteni) sunt tot mai numeroase și mai diverse. Din multe puncte de vedere, schimbările sunt mai ample de-a lungul ciclului gimnazial decât în palierele anterioare de școlaritate. O problemă suplimentară este legată de raportarea elevilor la cunoașterile disciplinare. După o etapă de școlaritate în care aceste cunoașteri sunt comasate în arii de cunoaștere relevante pentru orizontul personal al elevilor (vezi programele pentru învățământul primar), elevii se confruntă cu o organizare nouă a cunoașterii și cu diversificarea interacțiunilor. Disciplina opțională propusă încearcă să asigure atât continuarea dimensiunii integrate a cunoașterii, cât și să accentueze dimensiunea autoreflexivă (fundamentală pentru capacitatea elevilor de a învăța din propriile experiențe).

În sfârșit, există problema raportărilor emoționale la cunoașterea socială. Cristalizarea grupului de egali (*peer-group*) este un proces care implică, printre altele, încrederea în cei despre care individul știe că se confruntă cu probleme similare. Problema este că încărcătura emoțională este foarte mare, iar utilizarea unor situații analoage din spații sau epoci diferite permite abordarea unor probleme care ar fi fost altminteri greu gestionabile din punct de vedere emoțional.

### **De ce acum?**

Sistemele educaționale recunosc faptul că se află într-un moment de schimbare majoră, pe care situația pandemiei l-a accelerat. Printre cauzele profunde, se află și aspectele legate de învățare, de trecere de la o predare centrată pe profesor la una centrată pe elev. Atenția acordată învățării poate fi considerată un factor favorizant, mai ales când avem în vedere dimensiunea socio-emoțională a acesteia. În acest context, programa are în vedere crearea unor situații de învățare pentru elevi, prin intermediul cărora să se cunoască pe sine, să conștientizeze modul în care își structurează propria identitate și pe cea de grup, participând la realizarea unor valori culturale specifice.

Atât în media de specialitate, cât și în media generale, în rândul modificărilor aduse de pandemie asupra felului în care se desfășoară educația formală sunt menționate: pierderea de cunoaștere de tip academic și pierderea de cunoaștere socială. Disciplina propusă se adresează ambelor probleme. Pe de o parte, oferă oportunități de aprofundare sau de schimbare de perspectivă asupra unor conținuturi disciplinare și transdisciplinare; pe de altă parte, disciplina constituie un cadru de exersare a comportamentelor colaborative pe teme de interes pentru elevi.

### **Care sunt condițiile proiectului curricular pe care îl propune?**

Legătura cu profilul de formare reprezintă un indicator de calitate în evaluarea oricărei programe școlare de trunchi comun. Prezenta programă vizează dezvoltarea unor competențe corelate cu descriptivul profilului absolventului de gimnaziu. De asemenea, este prioritară adecvarea la universul referențial al elevilor, mai ales pentru că programele de opțional integrat au un grad mai mare de contextualizare. Asemenea programe nu ținesc spre transformarea lor în domenii de cunoaștere oficială, ci asumă provocarea *epuizării* mai rapide a câmpului referențial aflat în relație cu trecerea timpului. Altfel spus, un astfel de proiect curricular contribuie la integrarea cunoașterilor disciplinare într-un complex relevant pentru experiențele individuale și de grup ale elevilor, experiențe care sunt percepute ca fiind *au-déla* de celelalte discipline de studiu.

Elementul specific al acestor programe este tocmai ponderea redusă a constrângerilor de predare-învățare, altele decât cele care țin de respectarea modelului de proiectare și de situarea în contextul curricular în care sunt elaborate și aplicate (legătura cu alte programe și cu specificul mediului școlar).

**Aspectele specifice ale elementelor componente:**

- Identificarea și punerea în valoare a unor *vectori fundamentali ai dezvoltării personalității*, dintre care se evidențiază autocunoașterea și reflexivitatea
- *Caracterul generativ al elementelor de conținut propuse* și dimensiunea procedurală a acestora (programa poate include teme care rezultă din explorarea intereselor elevilor exprimate în contexte specifice – de exemplu, prin lectura jurnalelor personale, prin participarea la activități de proiect sau artistice, prin discuții individuale)
- *Caracterul prospectiv al abordărilor tematice*: acest opțional permite explorarea unor domenii care sunt/pot fi considerate marginale în raport cu disciplinele care fac obiectul evaluărilor naționale; mai mult, contribuie la cristalizarea intereselor profesionale și personale ale elevilor
- Detașarea de un sistem rigid de evaluare a competențelor, prin promovarea și punerea în aplicare a *evaluării pentru învățare*, cu un accent special pe autoevaluare
- Posibilitatea de abordare a unor teme care, în funcție de contextul concret, pot fi sensibile sau controversate.

**Structura programei** de opțional integrat ***Cultura copilăriei*** include următoarele elemente:

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

### **Competențe generale**

- 1. Explorarea unor modalități diverse de colectare a informațiilor pe tema copilăriei, pentru a înțelege/a conștientiza etapa de viață în care se află**
- 2. Participarea la proiecte de promovare a imaginarului copilăriei, în perspectiva diversității culturale**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Explorarea unor modalități diverse de colectare a informațiilor pe tema copilăriei, pentru a înțelege/a conștientiza etapa de viață în care se află

<b>Clasa a VI-a/ a VII-a</b>
<p><b>1.1. Realizarea unei arhive de istorie orală privind copilăria</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Întocmirea unor chestionare privind teme/preocupări ale elevilor (de exemplu, cu privire la locul preferat de joacă)</i></li> <li>- <i>Activități de observare/discutare a ideii de consemnare și promovare a datelor/evidențelor despre copilărie (de exemplu, muzeu, festival, expoziție pe tema copilăriei)</i></li> <li>- <i>Interviuri pe tema copilăriei – (a) cum se jucau părinții mei, (b) cărțile preferate, (c) vacanțele</i></li> </ul>
<p><b>1.2. Realizarea unor activități de selectare și redactare de texte care promovează imaginarii copilăriei reprezentativ cultural pentru grup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Descrierea jucăriei preferate sau a unui prieten imaginar</i></li> <li>- <i>Prezentarea unei experiențe inedite (de exemplu, un desen animat pe care a dorit să-l vadă de mai multe ori; de ce a făcut acest lucru?)</i></li> <li>- <i>Descrierea orală, scrisă sau grafică a spațiului apropiat</i></li> <li>- <i>Realizarea unui portofoliu digital sau a unei galerii virtuale pe tema Copiii și copilăria în artă</i></li> </ul>
<p><b>1.3. Analizarea diferitelor reprezentări ale copilăriei, prin identificarea elementelor de continuitate și discontinuitate de-a lungul timpului</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Analizarea datelor obținute din mărturiile individuale și de grup, în vederea observării diversității de reprezentări a imaginarii copilăriei</i></li> <li>- <i>Discuții de grup pentru identificarea temelor/aspectelor privind copilăria, pe care le-au documentat</i></li> <li>- <i>Utilizarea organizatorului grafic pentru identificarea reprezentărilor împărtășite de mai mulți participanți</i></li> <li>- <i>Compararea unor experiențe individuale sau de grup din copilărie, plecând de la o preocupare comună (de exemplu, interesul pentru apă, nori, ascensiunea pe munte etc.)</i></li> <li>- <i>Realizarea unui jurnal personal privind reprezentările propriului univers</i></li> </ul>

## 2. Participarea la proiecte de promovare a imaginarului copilăriei, în perspectiva diversității culturale

<b>Clasa a VI-a/ a VII-a</b>
<p><b>2.1. Elaborarea unor proiecte care valorifică informația despre copilărie (jocurile, școala, relația cu ceilalți – copii, adulții, hrana, vestimentația, sănătatea)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Realizarea unor jurnale de grup (de exemplu, în format text scris, blog etc.)</i></li> <li>- <i>Întocmirea unor liste de texte care pot fi valorificate pentru promovarea imaginarului copilăriei</i></li> <li>- <i>Alegerea unor artefacte, povestiri etc. pentru prezentarea viziunii grupului privind un muzeul al vârstei care să-i reprezinte</i></li> <li>- <i>Realizarea unor scurte filme de prezentare a unor aspecte ale copilăriei în comunitatea din care fac parte, cu ajutorul telefonului</i></li> </ul>
<p><b>2.2. Organizarea unor discuții cu copii din alte școli și culturi, pentru înțelegerea diversității experiențelor personale ca mod de participa la valori culturale împărtășite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Formularea unor comentarii pe marginea unor materiale postate/puse la dispoziție de către profesor</i></li> <li>- <i>Discutarea elementelor comune și a diferențelor identificate pentru înțelegerea diversității culturale din perspectiva copiilor</i></li> </ul>
<p><b>2.3. Manifestarea toleranței și a spiritului de acceptare a diversității ca sursă de inspirație și premisă a dialogului</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Participare la vizite, excursii, pentru înțelegerea diversității experiențelor de viață cotidiană ale copiilor din școli diferite, din comunități diferite</i></li> <li>- <i>Identificarea de cântece și jocuri ale copiilor specifice altor culturi</i></li> </ul>

## Conținuturi

Conținuturi	Aria curriculară din perspectiva căreia pot fi abordate conținuturile
Copilăria în literatură și în literatura pentru copii	<b>Limbă și comunicare</b>
Explorarea și reprezentarea spațiului, mărimile fizice, mecanica jocurilor de altădată și de astăzi	<b>Matematică și științele naturii</b>
Jocurile copilăriei ieri și azi Copiii și comunitatea	<b>Om și societate</b>
Copilăria în artă <i>versus</i> desenele copiilor	<b>Arte</b>
Tehnologia clasică, impactul media digitale	<b>Tehnologii</b>
Joc și mișcare, viața sănătoasă	<b>Educație fizică, sport și sănătate</b>
Jocurile legate de meseriile adulților; meserii de altădată și de azi	<b>Consiliere și orientare</b>

Notă: Conținuturile vor fi abordate prin intermediul a patru teme generale, respectiv a unor subiecte variate, prezentate detaliat în cadrul *Sugestiilor metodologice*.

## Sugestii metodologice

Programa școlară *Cultura copilăriei* se înscrie în zona de dezvoltare curriculară care se fundamentează pe deliberare și co-creare a curriculumului. Se adresează elevilor de clasele a VI-a / a VII-a, care se află la finalul copilăriei/preadolescenței.

Prin modul de organizare, programa propune un demers de conștientizare de către copii a specificului etapei de vârstă în care se află și de explorare a ceea ce constituie universul referențial conceput ca produs cultural - de aici titlul acestui opțional. Domeniile de competență vizate sunt selectate/orientate de demersul pe baza căruia elevul construiește cunoașterea domeniului individual și/sau în grup: pe de o parte, printr-un demers de explorare și autorefecție, pe de altă parte, prin participare la proiecte și activități relevante. Cele două direcții sunt complementare.

Conținuturile, ca vehicul în dezvoltarea competențelor, pot fi selectate din toate ariile curriculare și este bine ca acestea să vizeze relația cu mediul nonformal. În egală măsură, în funcție de cadrul didactic care predă acest opțional, punctul de greutate poate fi pus pe una sau pe alta dintre ariile curriculare:

- Un cadru didactic din zona științelor sau al matematicii va accentua elementele legate de evoluția matematicii sau fizicii ca discipline școlare (posibile exemple: cum se învățau principalele operații matematice acum un secol; mici exerciții de fizică legate de jocurile de altădată, de la cuburile de lemn la bicicletă; elemente de aplicare a principiilor fizicii în viața cotidiană).
- Un cadru didactic din zona educației fizice și a sportului va putea utiliza evoluția diferitelor sporturi (atât în termeni practici, cât și în termenii istoriei unei discipline sportive sau a unei competiții).
- Un profesor din domeniile comunicare și/sau științe sociale va putea utiliza elemente de literatură și de istoria artei pentru a ilustra atât evoluția statutului copiilor în societate de-a lungul timpului, cât mai ales care experiențele copiilor în diferite contexte istorice și felul în care acestea au fost conservate în scris sau vizual.

Ariile curriculare contribuie în diferite moduri la cultura specifică vârstei și elevii au ocazia să aleagă din oferta acestora și să combine conținuturile în funcție de diferitele teme selectate. Din perspectiva conținuturilor, există mai multe trasee posibile, subordonate unor **teme centrale**:

- Copilărie și cultură: influențe ale literaturii, artei sau muzicii asupra vieții personale; importanța culturii în dezvoltarea personală; cultivarea dimensiunii estetice și artistice în viața copiilor; cultivarea hobby-urilor de natură culturală
- Stima de sine și factorii ce susțin dezvoltarea acesteia: stima de sine; importanța valorilor personale – criterii de selecție; ce daruri/calități am?; construirea stimei de sine
- Eu și ai mei, eu și ceilalți: cunoașteri poziționate social și emoțional (familia și prietenii, comunitatea locală și comunitatea în sensul preocupărilor pentru probleme globale cu impact local, cum ar fi poluarea)
- Cum văd copiii lumea: elemente de educație și expresivitate artistică.

Tabelul de mai jos include ariile curriculare și exemple de posibile subiecte. Acestea trebuie privite ca orientative, cadrul didactic putând să abordeze și alte subiecte, în relație cu cele patru teme majore.

Arii curriculare / teme majore	Copilărie și cultură	Stima de sine	Eu și ai mei, eu și ceilalți	Cum văd copiii lumea
Limbă și comunicare	Copilăria în literatură	Copiii descoperă lumea Jurnalul meu	Prietenia Cartea mea preferată Jurnalul clasei Viața de familie	Lumea fantastică Personajul meu preferat
Matematică și științele naturii	Școala de altădată	Matematica, fizica și chimia în viața de zi cu zi	Lumea digitală Copiii și călătoriile Protecția mediului	Copiii și știința – muzee ale științei Călătorii fantastice
Om și societate	Copilăria de altădată Istoria familiei mele	Copii eroi Despre voluntariat în comunitate	Copiii în situații limită (influența războiului, a crizelor economice)	Copiii și imaginarii istoric Aventuri ale copilăriei

			Despre prietenie Istoria orașului/școlii	
Arte	Reprezentări ale copilăriei în diferite arte	Spectacole și piese de teatru pentru copii Copiii și animalele favorite Filmele copilăriei	Cântece ale copilăriei Reprezentări ale vieții de familie	Cum își reprezintă copiii lumea (comunitatea) Benzidesenate pe o temă relevantă pentru colectivul de elevi
Tehnologii	Jucării din trecut, jucării din prezent	Prietenie și colaborare în media virtuale	La ce folosește? Tehnologii din viața cotidiană	Albumul digital al copilăriei
Educație fizică, sport și sănătate	Jocuri ale copiilor de pretutindeni	Jocurile preferate	Jocuri de echipă	Cum imaginăm un joc
Consiliere și orientare	Meseriile de altădată	Copiii în lumea muncii – de la exploatare la voluntariat	Jocuri legate de meseriile adulților	Alegerea unei cariere

Structura matricială de mai sus permite construcția unor trasee în funcție de nevoile de formare identificate de către profesor, de elementele de cunoaștere și aplicare disponibile în comunitatea școlară și în localitate, în sfârșit, de interesele și preocupările elevilor. Unul dintre avantajele acestui tip de demers este acela că elementele de conținut nu sunt scopuri în sine, ci mijloace de exersare a competențelor de analiză și de comunicare și cu dimensiunea interdisciplinară.

Prezentăm aici un exemplu de abordare tematică:

- copilăria în literatura română (de la „Amintiri din copilărie” de Ion Creangă la „Cireșarii” de Constantin Chiriță și „Toate pânzele sus” de Radu Tudoran), copilăria în literatura universală (de la basmele lui Hans Christian Andersen și operele Selmei Lagerlöf la seria Harry Potter a lui J.K. Rowlings);
- analiza unor opere de artă (de la Utrillo la Grigorescu și Tia Peltz);
- audiția unor piese muzicale (de la Schuman și Brahms – „Kinderszenen” și „Kinderlieder” la piese pentru corul de copii);
- analiza unor jocuri din copilăria părinților și/sau a bunicilor, în comparație cu lumea jocurilor digitale contemporane;
- în sfârșit, o discuție cu privire la responsabilitatea copiilor față de mediu și posibilele acțiuni de ecologizare a mediului natural din zonă.

Desigur, o posibilă obiecție este legată de relevanța literaturii pentru copii din secolele XIX-XX pentru universul experiențial contemporan al elevilor. Chiar dacă contextele sunt

foarte diferite, personajele reprezintă dileme constante ale evoluției spre maturitate; până la urmă, copiii sunt eroi atemporalii.

Alternativ (sau în completare), se poate realiza un traseu educațional în care un tip de sursă este în centrul atenției. De exemplu, filmele pentru copii (de la seria Harry Potter la reportaje despre situația copiilor aflați în situații limită) pot constitui elementul de legătură între temele luate în discuție, cu un proiect legat de realizarea scenariului unui film sau a unui documentar despre o zi din viața clasei. De asemenea, muzeele dedicate copiilor oferă posibilități de explorare nemijlocită sau online a expozițiilor organizate (de exemplu, „Muzeul jocurilor” din Austria; „Muzeul jucăriilor” din Germania și Cehia etc.). Acestea urmăresc atât restituirea unor elemente semnificative pentru patrimoniul copiilor, cât și posibilitățile de exprimare a modului în care copiii înțeleg patrimoniul (de exemplu, <http://muzeulanimat.ro/>).

Un alt exemplu ia în discuție o arie mai restrânsă: pornind de la o discuție legată de școala de altădată se poate ajunge la o discuție cu privire la aplicații ale fizicii și matematicii în viața de zi cu zi, la problemele legate de deteriorarea mediului și acțiuni de voluntariat în comunitate.

O notă specială este legată de relația dintre două concepte fundamentale: tema și problema. O problemă reprezintă un cadru contextual mai amplu (conservarea mediului, copilăria și comunitatea), în timp ce tema reprezintă un element de construcție a cunoașterii care permite analiza problemei. Altfel spus, copilăria și cultura, stima de sine, etc. reprezintă probleme, în timp ce copilăria și literatura sau copiii și călătoriile reprezintă teme de analiză.

## Evaluare

Pornind de la elementele precizate mai sus, modalitățile de evaluare a progresului în învățare au în vedere produsele învățării pe care le realizează elevii de-a lungul unui semestru. Portofoliul și proiectul sunt principalele suporturi ale evaluării. Ceea ce trebuie măsurat sunt atât produsul, cât și demersul, procesul de realizare a acestuia. Altfel spus, notarea va ține cont de următoarele elemente:

- a) măsura în care produsul învățării – fie că este vorba de un portofoliu (fizic și/sau digital), de o acțiune de voluntariat sau de un proiect punctual (realizarea unui poster, de pildă) – este în concordanță cu ceea ce s-a propus inițial;
- b) gradul de implicare al elevilor în realizarea produsului respectiv;
- c) măsura în care elevul reflectează asupra propriului demers de învățare din cadrul opționalului, identifică punctele slabe/tari ale propriei sale implicări în realizarea activității (ce a fost bine, ce a fost mai puțin bine, posibilele cauze și căi de îmbunătățire, ce ar schimba în propria sa acțiune).

Nivel de performanță	Criteriul (a)	Criteriul (b)	Criteriul (c)
Nesatisfăcător (până la nota 5)	Produsul nu respectă proiectul inițial.	Elevul a avut o implicare minimală, dezinteresată.	Elevul nu este în măsură să identifice punctele slabe din propria sa activitate.
Satisfăcător (până la nota 8)	Produsul respectă ideea de bază și	Elevul s-a implicat strict în realizarea	Elevul identifică punctele tari și slabe

	forma planificată inițială.	sarcinilor atribuite, fără a propune alternative sau a susține activitatea colegilor.	din propria sa activitate și posibilele cauze.
Bine (până la 10)	Produsul respectă ideea de bază, dar elevul a îmbunătățit atât forma, cât și conținutul, utilizând informații identificate autonom.	Elevul a propus ameliorări ale proiectului, pe care le argumentează. Elevul sprijină activitatea colegilor.	Elevul știe să identifice punctele care necesită un efort suplimentar și identifică (sub coordonare) posibile căi de dezvoltare personală.

### Referințe bibliografice

- Asgard, R., Horn, C. B. & Cojocaru, O. M. (Eds.). *Childhood in history: perceptions of children in the ancient and medieval worlds*, Routledge, Abingdon, Oxon, 2017.
- Aries, Philippe & Duby, Georges. *Istoria vieții private*, Ed. Meridiane, București, 1994 sqq. (10 vol.).
- Cunningham, Hugh. *Children and Childhood in Western Society Since 1500*, Routledge, London & New York, 2021 (3rd ed.).
- Durand, Gilbert. 1998. *Structurile antropologice ale imaginarului*. București: Editura Univers Enciclopedic.
- Fass, Paula S. (Ed.). *The Routledge history of childhood in the western world*, Routledge, London & New York, 2013.
- Heywood, Colin. *O istorie a copilăriei. Copiii în Occident din Evul Mediu până în epoca modernă*, Ed. Trei, București, 2017.
- Kehily, Mary J. (Ed). *An introduction to childhood studies*, 2nd edition, McGraw-Hill, Open University Press, Maidenhead, 2009.
- Majuru, Adrian. *Copilăria la români (1850-2050). Istorie și Prognoză*, Ed. Corint, București, 2021.
- deMause, Lloyd (Ed.). *The History of Childhood*, Rowman & Littlefield Publishers, Inc., Lanham, 2006 (ed. originală, 1974).
- Mitchell, Claudia & Reid-Walsh, Jacqueline. *Researching Children's Popular Culture. The cultural spaces of childhood*, Routledge, London, 2002.
- Murgescu, Mirela Luminița & Rachieru, Silvana. *Copilăria și adolescența altădată: tinerii de azi cercetează istoria de ieri : concursul Istoria Mea-Eustory*, Ed. Domino, Iasi, 2003.
- Roman, Nicoleta. *Copilăria românească între familie și societate (secolele XVII-XX)*, Ed. Nemira, București, 2015.

### Grup de lucru

- Laura Căpiță                      Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație,
- Carol Căpiță                      Universitatea din București – Facultatea de Istorie
- Angelica Mihăilescu              Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație

**Anexa nr. 8**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

**Robotica și viața**

**Clasa a VI-a / a VII-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară *Robotica și viața* reprezintă o ofertă de opțional integrat care se adresează elevilor de clasa a VI-a / a VII-a din învățământul gimnazial, având alocată o oră/săptămână, pe durata unui an școlar. Opționalul integrat propune un demers interdisciplinar, adaptat nivelului de dezvoltare a elevilor de clasa a VI-a / a VII-a, care se sprijină în principal pe achiziții ale unor discipline din ariile curriculare Tehnologii și Matematică și științe ale naturii, corelate cu acest nivel.

Programa școlară este realizată din perspectiva modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe, utilizat la nivelul învățământului gimnazial, având ca referință profilul de formare al absolventului de gimnaziu (OMENCS nr. 3590/05.04.2016) și Strategia Națională privind Agenda digitală pentru România 2020, care, alături de activitățile curriculare la disciplinele Informatică și TIC, Matematică și Fizică, recomandă dezvoltarea competențelor STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) cu un caracter transdisciplinar.

Integrarea persoanei în mediile tot mai tehnologizate ale societății moderne este posibilă numai în cazul deținerii de către aceasta atât a cunoștințelor fundamentale din Matematică, Fizică, Informatică și TIC, cât și a competențelor de utilizare transdisciplinară a acestora.

Opționalul integrat *Robotica și viața* are drept scop formarea competențelor de utilizare transdisciplinară și pluridisciplinară a achizițiilor din Fizică, Matematică, Informatică și TIC, de dezvoltare a capacităților de cercetare și de creație tehnică. Atingerea acestui scop se realizează prin conceperea și asamblarea modelelor de roboți și elaborarea de algoritmi și programe de conducere, în medii simulate de lucru.

În ansamblu, *Robotica și viața* contribuie la dezvoltarea generală a personalității, cu accent pe dezvoltarea creativității tehnice, a gândirii logice și a gândirii algoritmice, a competențelor de modelare, algoritmizare și programare a algoritmilor de conducere cu sistemele cibernetice.

Prin studiul roboților, elevii pot dobândi achiziții de învățare relevante pentru domeniile: Inginerie, Tehnologie, Știința sistemelor și materialelor mecanice, electronice și sisteme electrice, concepte de programare și matematică aplicată. De asemenea, își formează abilități de muncă în echipă, leadership și rezolvarea problemelor.

Robotica constituie un domeniu nou care integrează noțiuni de algoritmi, limbaje de programare, fizică și matematică. Construirea roboților implică o înțelegere a modului în care robotul se mișcă și interacționează cu lumea exterioară. Activitățile de învățare propuse în acest sens de prezenta programă pot fi realizate în mod real, în condițiile în care unitățile de învățământ dispun de kit-uri achiziționate, sau într-un mediu de programare online, care permite programarea roboților. Un simulator integrat platformei permite programarea virtuală a unui model simplu de robot 2D pe un calculator cu o configurație simplă, conectat la Internet. Acest fapt face ca predarea roboticii educaționale să fie posibilă în orice școală din România, prin utilizarea resurselor actuale ale acestora, fără costuri suplimentare, folosindu-se doar calculatoarele din dotarea laboratoarelor de informatică și de conexiunea la Internet.

Din perspectiva modelului de proiectare curriculară, programa de față respectă modelul curricular centrat pe competențe utilizat pentru programele de trunchi comun, fiind structurată astfel:

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

**Competențele generale** 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 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**. Acestea reprezintă exemple de sarcini de lucru (neobligatorii) prin care se dezvoltă competențele specifice și integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

**Conținuturile** învățării sunt mijloace informaționale care reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

**Sugestiile metodologice** includ strategii didactice și 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 experimente, lucrări practice sau metode interactive, ca suport pentru constituirea unor situații semnificative de învățare.

### **Competențe generale**

- 1. Explicarea modului de funcționare a unor dispozitive fizico-cibernetice în contextul tranziției către industriile 4.0 și 5.0**
- 2. Exersarea gândirii computaționale în contexte diverse de programare a roboților reali/virtuali**
- 3. Elaborarea creativă de produse STEM care valorifică și promovează conexiunile dintre roboți, viață și societate**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Explicarea modului de funcționare a unor dispozitive fizico-cibernetice în contextul tranziției către industriile 4.0 și 5.0

<b>Clasa a VI-a / a VII-a</b>
<p><b>1.1. Identificarea părților componente ale unui robot și a modului de funcționarea a acestora</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Observarea ale activităților unui robot virtual pe platforme specializate: mersul înainte, întoarceri, schimbarea sensului de mers, respectiv a vitezei</i></li> <li>- <i>Identificarea componentelor de bază ale unui robot: plăcuța microprogramabilă, senzori de culoare, senzori giroscopici, senzori de atingere, senzori ultrasonici și motoare</i></li> <li>- <i>Activități de descriere și utilizare a plăcuțelor microprogramabile: conector de alimentare, port USB de comunicare și programare, intrări și ieșiri digitale, microcontroler, intrări și ieșiri analogice, utilizare breadboard, utilizare intrări și ieșiri plăcuță (de exemplu, aprindere LED-uri, declanșare buzzer, cuplare senzor de temperatură, conectare motor)</i></li> <li>- <i>Exerciții de identificare și explicare a modulelor electronice (de exemplu, demonstrații cu un modul de detectare a bătailor de inimă, un modul senzor tactil mecanic, un modul sonerie pasivă, un modul vibrație, un modul de rezistență fotosensibilă, un modul matrice led)</i></li> </ul>
<p><b>1.2. Explicarea modului de funcționare a sistemelor mecatronice care intră în componența roboților</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Prezentarea componentelor unui robot virtual în contextul rezolvării unei sarcini (de exemplu, un robot care urmărește linia: senzor optic, șasiu, roți, motoare, drivere motoare, plăcuța programabilă, conectori, baterie/acumulator și întrerupător)</i></li> <li>- <i>Prezentarea unor aplicații specifice (de exemplu, parcurgerea unei distanțe predefinite, modificarea turației motoarelor, oprirea la o anumită culoare, ocolirea unui obstacol) și a rolului funcțional al componentelor robotului virtual în cadrul acestor aplicații</i></li> <li>- <i>Explicarea unor comportamente ale robotului virtual în relația cu senzorii din configurație (de exemplu, preluarea semnalelor de la senzorul de culoare, cel ultrasonic și de la giroscop, comportamentul robotului cu și fără senzor giroscopic)</i></li> </ul>

### 2. Exersarea gândirii computaționale în contexte diverse de programare a roboților reali/virtuali

<b>Clasa a VI-a / a VII-a</b>
<p><b>2.1. Experimentarea unor algoritmi de acționare a mecanismelor unui robot, pentru mișcarea în spațiu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Exersarea construirii unui robot după un model sau după specificații date (manual, carte tehnică, specificații kit, schemă funcțională), cu respectarea etapelor specifice</i></li> <li>- <i>Testarea unor algoritmi utilizați pentru efectuarea mișcărilor unui robot pe diferite direcții și pentru interpretarea valorilor citite de senzori</i></li> <li>- <i>Identificarea unor algoritmi utilizați la acționarea mecanismelor unui robot (de exemplu, urmărirea peretelui, desenarea de forme geometrice – pătrate,</i></li> </ul>

*dreptunghi, cerc, triunghi, urmărirea liniei, ocolirea obstacolelor, interceptarea de semnale audio/luminoase)*

## **2.2. Implementarea algoritmilor în diferite medii de dezvoltare, pentru programarea roboților**

- *Observarea comportamentelor anumitor tipuri de roboți în diferite medii virtuale de dezvoltare*
- *Exersarea unor activități de programare a roboților, cu sprijinul facilităților oferite de mediul virtual de dezvoltare*
- *Implementarea unor algoritmi pentru diferite comportamente ale roboților (de exemplu, urmărirea peretelui, urmărirea liniei, ocolirea obstacolelor, generarea de elemente multimedia)*

## **3. Elaborarea creativă de produse STEM care să valorifice conexiunile dintre roboți, viață și societate**

### **Clasa a VI-a / a VII-a**

#### **3.1. Integrarea cunoștințelor de matematică, fizică și informatică în scopul proiectării și construirii de roboți**

- *Explicarea funcționării unor componente electrice, prin proiectarea unor circuite ale roboților (de exemplu, baterie electrică, rezistor, termistor, fotorezistor, senzor de umiditate, led, releu electric, motor)*
- *Realizarea unor circuite electrice simple necesare construirii unui robot fizic sau virtual (de exemplu, circuit pentru comanda unui motor cu un releu și circuite serie)*
- *Utilizarea unor cunoștințe de fizică și matematică necesare programării robotului (de exemplu, identificarea poziției în plan, trasarea traiectoriei, calculul distanței dintre două poziții, calculul ariei și/sau perimetrului suprafeței delimitate de mișcarea robotului)*

#### **3.2. Realizarea în echipă a unor proiecte STEM, utilizând roboți pe baza unui microcontroler**

- *Colectarea de informații din diferite surse, referitoare la nevoi din viața de zi cu zi care ar putea fi rezolvate cu ajutorul unui robot*
- *Discutarea în grup pe tema rolului roboților în viața curentă, cu exemplificări din mediul de viață personal, al comunității, al societății în ansamblu*
- *Exerciții de identificare a unor reguli de siguranță și securitate în construcția și în utilizarea roboților*
- *Realizarea unor proiecte de utilizare a roboților în diferite contexte cu aplicabilitate practică; proiectarea, realizarea și testarea unor machete funcționale*
- *Proiectarea, realizarea și testarea unui robot mobil pentru participarea la unele competiții (de exemplu: robot capabil să urmărească un traseu)*

## Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
<p><b>Normele de ergonomie, etică, securitate și protecție a activității în mediul online</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normele de securitate și protecție a muncii în laboratorul de informatică/ robotică</li> <li>• Norme de etică specifice roboticii (roboții și umanitatea; relația robot – om, ce comenzi trebuie și ce comenzi nu trebuie să execute robotul; relația robot – robot)</li> <li>• Măsuri de siguranță în utilizarea Internetului (de exemplu, salvarea aplicațiilor realizate pe platformele online, respectarea dreptului de autor, dosare cu mesaje, agendă de utilizatori, reguli în activitatea colaborativă)</li> </ul>
<p><b>Tipuri de roboți</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Momente principale în evoluția roboticii și a roboticii educaționale</li> <li>• Roboți întâlniți în viața cotidiană (de exemplu, roboți casnici, roboți educaționali, roboți însoțitori sau de companie, roboți industriali, roboți de servicii, roboți umanoizi/ androizi, drone)</li> <li>• Clasificarea roboților după diferite criterii: <ul style="list-style-type: none"> <li>- în funcție de tipuri (de exemplu, după gradul de mobilitate, după domeniul de aplicare, după sursa de energie pentru mișcare și acționare, după tipul de comandă a mișcării, după arhitectura generală, după tipul de programare etc.)</li> <li>- în funcție de categoria din care face parte (de exemplu, educaționali sau industriali, roboți aerieni, spațiali, mobili pe roți, șenile, roboți mobili pășitori (furnici, câini etc.), roboți umanoizi, roboți acvatici, marini, solari, brațe manipulative, roboți hibridi etc.)</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Elemente de arhitectură a unui sistem de tip robot – partea hardware</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Structura generală a unui robot educațional</li> <li>• Schema funcțională a robotului (unitatea de comandă, unitatea de achiziție a informației, unitatea de extragere a informației, unitatea de acționare, unitatea de locomoție, sursa de energie)</li> <li>• Modul de funcționare și rolul componentelor hardware ale unui robot (microcontroler, senzori, motoare, servomotoare, relee, porturi, actuatori etc.)</li> <li>• Elemente de mecanica roboților: traiectorie, viteză, accelerație, forțe etc.</li> </ul>

<b>Programarea roboților – partea software</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemente de interfață specifice unei aplicații de programare a roboților educaționali</li> <li>• Facilități ale mediului de dezvoltare pentru un limbaj de programare: editare, rulare și aplicare pe simulator/ rulare pe robot</li> <li>• Structura programelor pentru arhitecturi specifice roboților</li> <li>• Operații și instrucțiuni specifice pentru programarea roboților</li> <li>• Comenzi specifice pentru controlarea dispozitivelor fizice</li> <li>• Algoritmi de bază pentru programarea roboților educaționali (de exemplu: efectuarea operațiilor aritmetice, logice, relaționale, evaluarea de expresii, numărare, minim/maxim, verificare a unei proprietăți, deplasare pe traseu dat, identificarea valorilor transmise de senzori etc.)</li> <li>• Aplicații specifice (deplasare înainte, înapoi, după arc de cerc, recunoaștere culoare etc.)</li> </ul>
<b>Roboți aplicativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algoritmi specifici pentru programarea roboților (de exemplu: urmărirea liniei, ocolirea obstacolelor, sortarea după culori etc.)</li> </ul>

### Sugestii metodologice

Opționalul *Robotica și viața* propune o abordare care încurajează proiectarea și experiența practică, oferind elevilor posibilitatea să aplice cunoștințe STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) în activitățile educaționale.

Abordarea de tip STEM a opționalului presupune metode active de predare-învățare-evaluare bazate pe investigația științifică și pe învățarea experiențială.

Pentru realizarea demersului didactic din programă, profesorul poate utiliza la alegere mediile de învățare/simulare, în funcție de resursele (materiale, umane) de care dispune: roboți virtuali și/sau roboți fizici.

Se recomandă utilizarea următoarelor metode didactice pe parcursul derulării opționalului: investigația științifică și realizarea de proiecte cu finalitate practică.

**Investigația științifică** se va realiza cu respectarea etapelor acesteia:

- Identificarea problemei care va fi investigată
- Formularea unei ipoteze de lucru, care va fi testată
- Documentarea problemei identificate, utilizând diferite surse de informare
- Desfășurarea investigației în acord cu un plan dat și verificarea ipotezei, la finalul investigației
- Analizarea rezultatelor
- Concluzii ale investigației referitoare la rezultatele atinse, precum și la procesul de învățare parcurs de elevi.

Exemple de investigare științifică: mișcări simple ale roboților prin utilizarea unor algoritmi specifici, folosirea mecanismelor simple în situații practice: urcarea/coborârea greutăților cu ajutorul acestora, utilizarea caietului tehnic (caracteristicile tehnice ale proiectului, schema bloc a robotului etc.).

Se recomandă să se acorde o atenție deosebită etapei de testare a produselor parțiale și finale realizate de elevi și de utilizarea caietului tehnic pentru consemnarea modului de funcționare, a reușitelor, a ideilor de soluționare a erorilor/defecțiunilor etc.

Produsul final va fi promovat în context variate, precum: activitate extracurriculară, cerc de robotică, competiție, simpozion, sesiune științifică organizată de elevi etc.

**Proiectul** reprezintă o metodă complementară de evaluare care ajută la dezvoltarea și promovarea unor atitudini precum: cooperare, respect, spirit de echipă, inovare, profesionalism, strategie și inovație. Se pot realiza proiecte cu teme interdisciplinare, care să stimuleze creativitatea elevilor (de exemplu, proiectarea și asamblarea unui robot educațional care să gestioneze o seră).

Se recomandă ca strategiile didactice aplicate la clasă să fie centrate pe elev, pe dezvoltarea gândirii logice și intuitive. Elevii vor avea posibilitatea să își dezvolte și să își exprime inițiativa și creativitatea prin decizii asupra proiectelor pe care le vor desfășura, prin stabilirea unor soluții. Recomandăm:

- Observarea directă a modului de funcționare a roboților, cu ajutorul unor dispozitive specifice IT cum ar fi tablete sau telefoane mobile cu aplicații specifice instalate Exemplu: Open Roberta Lab: <https://lab.open-roberta.org/>
- Implementarea aplicațiilor specifice pentru roboți, din cadrul unor platforme specifice
- Analiza, explicarea și înțelegerea algoritmilor utilizați în proiectarea unui robot, ca etapă distinctă anterioară proiectării acestora
- Utilizarea demonstrației și activităților practice experimentale pentru realizarea de aplicații în care sunt utilizați roboții
- Realizarea de proiecte individuale sau de echipă
- Încurajarea discuțiilor purtate între elevi, exprimarea și ascultarea părerilor fiecăruia
- Testarea și analizarea comportamentului roboților, pentru diferite date de intrare
- Evidențierea greșelilor tipice în elaborarea algoritmilor.

Procesul de **evaluare a rezultatelor elevilor** vizează măsura în care s-au dezvoltat competențele specifice din programa școlară. Este recomandat ca strategiile de evaluare utilizate de cadrul didactic să pună accent pe caracterul aplicativ al cunoștințelor.

Evaluarea achizițiilor elevilor se va realiza atât pe parcursul activității de predare-învățare (evaluare formativă), cât și la finalul semestrelor/anului școlar (evaluare sumativă). Metodele de evaluare tradiționale pot fi combinate cu metodele complementare de evaluare, într-un raport adecvat pentru a surprinde progresul real realizat de fiecare elev pe parcursul anului școlar.

Este foarte important ca, pentru aprecierea rezultatelor obținute, profesorul să ofere inițial un barem cu punctaje aferente fiecărei subactivități, pentru a ghida elevii în organizarea și autoevaluarea sarcinii de lucru.

În vederea evaluării curente sau sumative, pot fi utilizate și feedbackul în perechi sau feedbackul oferit de cadrul didactic. Prin această strategie, se urmărește formarea la elevi a capacității de autoevaluare, autoapreciere, interevaluare - ca abilități esențiale cu rol în formarea comportamentelor proactive în raport cu tema prevenirii/diminuării situațiilor de risc, dar și pentru consolidarea abilităților de lucru în grup/pereche/echipă.

Pentru toate aceste sarcini/metode de evaluare a progresului în învățare, cadrul didactic va aprecia și implicarea elevului în realizarea sarcinii, responsabilitatea efectuării, creativitatea, originalitatea, modul de lucru în echipă/grup.

## Exemple de strategii

**Pentru competența generală 1 (CG1): Explicarea modului de funcționare a unor dispozitive fizico-cibernetice în contextul tranziției către industriile 4.0 și 5.0 se recomandă:**

- introducerea elevului în problematică robotică, prin prezentarea unor roboți și a rolurilor lor de a sprijini activitatea oamenilor; de la roboții casnici, roboți medicali, agricoli, jucării, roboți din media, industriali, însoțitori sociali până la cei folosiți în misiunile de salvare sau de cercetare spațială;
- prezentarea principalilor roboți folosiți în activități educaționale; se poate exemplifica un robot virtual sau real;
- prezentarea de tutoriale didactice existente pe diverse platforme educaționale, simulatoare virtuale, software educațional disponibil online;
- prezentarea și familiarizarea elevului cu elemente de arhitectură a unui sistem de tip robot – partea hardware a roboților mobili: șasiu, motoare, reductoare cu roți dințate, baterie, drivere de motor, placa cu microcontrolerul, senzori;
- editarea schemelor electrice se poate face cu ajutorul programelor ECAD, letric sau cu editor text, pentru circuite simple.

**Pentru competența generală 2 (CG2): Dezvoltarea gândirii computaționale în contexte diverse de programare a roboților reali/virtuali se recomandă:**

- utilizarea de medii grafice online sau aplicații care se instalează local, cum ar fi Sphero Edu, Makeblock, Open Roberta, Nextlab.tech, Micro:Bit, Arduino, Raspberry, Nvidia Jetson, Stick Intel Neural etc.;
- introducerea noțiunii de algoritm pentru roboți pornind de la exemple concrete, familiare elevilor, respectiv, prin studii de caz;
- rezolvarea unor sarcini atractive pentru elevi, precum: deplasarea unui robot, mișcarea acestuia, semnale audio și luminoase care se pot modela pe un robot;
- utilizare unor algoritmi variați specifici roboților; exemple:
  - aplicații simple (deplasare înainte, înapoi, după arc de cerc, recunoaștere culoare etc.);
  - programe pentru controlul microcontrolerelor;
  - algoritmi simpli pentru citirea informațiilor furnizate de senzorii digitali și analogici: optici, temperatură, umiditate;
  - algoritmi pentru controlul dispozitivelor comandate (actuatoare);
  - algoritmi pentru urmărirea peretelui;
  - algoritmi pentru robotul fotofil;
  - algoritmi pentru robotul fotofob;
  - algoritmi pentru instalație automată de irigat.

**Pentru competența generală 3 (CG3): Elaborarea creativă de produse STEM care valorifică și promovează conexiunile dintre roboți, viață și societate se recomandă:**

- identificare unor contexte în care sunt utilizați roboții construiți (social, de mediu, industrial, economic), de preferință din cel familiar elevilor;
- precizarea unei misiuni prin care se poate rezolva o problemă practică sau o problemă propusă într-o competiție;
- alegerea liberă a platformei pentru programarea robotului;
- utilizarea de materiale video filmate, în care elevii prezintă felul cum funcționează roboții lor;
- organizarea de concursuri de robotică (robohackathoane) folosind platforme specializate precum [www.nextlab.tech](http://www.nextlab.tech);

- utilizarea unor activități de măsurare, cu ajutorul a variate aparate de măsură: multimetrul, voltmetru, ampermetru, ohmetru, instrumente pentru măsurarea lungimilor, arcelor de cerc, unghiurilor etc.

Pentru proiectarea și realizarea unor machete funcționale se sugerează următoarele exemple:

- proiectarea, realizarea și testarea unei machete funcționale a unei instalații automate de irigat cu rezervor de apă – Instalația va avea cel puțin un senzor de umiditate și un servomecanism pentru întreruperea irigației. Suplimentar, se pot adăuga un senzor de temperatură, un senzor de nivel și o pompă de alimentare cu apă pentru umplerea rezervorului;
- proiectarea, realizarea și testarea unei machete funcționale de monitorizare parametri de mediu;
- proiectarea, realizarea și testarea unei machete funcționale de stropit;
- realizarea unei machete de ceas digital;
- realizarea unei machete de priză telecomandată.

Se sugerează realizarea de roboți simpli de tip:

- urmăritor de linie;
- urmăritor de perete;
- robot fotofil;
- robot fotofob;
- dragster;
- instalație automată de irigat;
- robot de hrănit pisici;
- braț robotic;
- robot pentru agricultură ecologică (smart agriculture).

#### **Platformele educaționale pentru roboți recomandate:**

- <https://lab.open-roberta.org/>
- <https://www.tinkercad.com/learn/circuits>
- <https://robo.nextlab.tech>
- <https://education.lego.com/en-us/downloads/mindstorms-ev3/software>
- <https://www.microsoft.com/en-us/makecode/about?rtc=1>
- <https://makecode.microbit.org/>
- <https://makecode.adafruit.com/>
- <https://makecode.mindstorms.com/>
- <https://makecode.calliope.cc/>

#### **Referințe bibliografice**

- [OME nr. 3238/2021](#) pentru aprobarea Metodologiei privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii
- OME nr. 3239/2021 privind aprobarea [documentului de politici educaționale Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului național](#)

**Grup de lucru**

Nușa Dumitriu-Lupan	Centrul Județean de Excelență Vaslui
Alin Tomoescu	Școala Postliceală Sanitară Drobeta Turnu-Severin
Carmen Gabriela Bostan	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație,
Răzvan Bologa	Academia de Studii Economice București
Alina Gabriela Boca	Colegiul Național „Tudor Vianu” București
Ana Întuneric	Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău
Marilena Oprea	Colegiul Național „Unirea” Focșani
Cristina Elena Magirescu	Colegiul Tehnic de Comunicații „N. V. Karpen” Bacău
Cătălin Magirescu	Aerostar S.A. Bacău

Anexa nr. 9

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***Educație pentru patrimoniu***

**Clasa a VI-a/ a VII-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru opționalul integrat *Educație pentru patrimoniu* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii pentru clasa a VI-a/ a VII-a din învățământul gimnazial, având un buget de timp de 1 oră/săptămână, pe durata unui an școlar. Prin problematica sa, acesta poate fi integrat în cadrul ariei curriculare Limbă și comunicare, Arte sau Om și societate, în funcție de interesele de dezvoltare ale elevilor și de nevoile și resursele identificate în școli și în comunitate.

Scopul programei de opțional integrat este cel de **sensibilizare** a elevilor de gimnaziu pentru înțelegerea nevoii de păstrare a patrimoniului, ca valoare reprezentativă pentru comunitate, și de intervenție responsabilă. Pentru realizarea acestui demers, au fost luate în considerare profilul de formare al absolventului de gimnaziu, precum și documentele europene referitoare la competențele cheie (2006, 2018). În acest nou context, abordarea educației pentru patrimoniu are în vedere competențe specifice care să ofere un sprijin pentru trecerea de la nivelul elementar al competenței cheie de sensibilizare și exprimare culturală la nivelul funcțional al acestei competențe definit prin profilul de formare.

Programa școlară este structurată din perspectiva modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe, utilizat la nivelul învățământului gimnazial și vizează competențele din profilul de formare al absolventului de clasa a VIII-a, potrivit OMENCS nr. 3590/05.04.2016. În acest context, se are în vedere un demers didactic care să ofere elevului experiențe concrete de învățare, conectând interdisciplinar discipline diverse din arii curriculare precum Limbă și comunicare, Arte și Om și societate. Opționalul integrat *Educație pentru patrimoniu* contribuie la formarea progresivă a competențelor cheie comunicare în limba maternă, sociale și civice, digitale, sensibilizare și exprimare culturală, promovând abordarea integrată și conexiunile multidisciplinare. În plan metodologic, opțiunea pentru o abordare integrată și pentru strategii de învățare interactive se fundamentează pe beneficiile formative rezultate din interrelaționarea constantă a disciplinelor școlare la nivelul competențelor și al domeniilor de conținut. Având în vedere această abordare, programa de opțional integrat poate fi predată de cadre didactice de diverse specializări, deoarece vizează competențe generale, nu pe cele specifice (disciplinare).

Programa școlară pentru opționalul integrat *Educație pentru patrimoniu* are în vedere o abordare care se înscrie în viziunea UNESCO asupra educației pentru patrimoniu, definită ca ansamblu de ocazii puse la dispoziția copiilor și tinerilor de a discuta și a reflecta asupra patrimoniului din perspective multiple: semnificații și valori culturale, modalități de păstrare și tehnici de conservare, beneficii și provocări privind protejarea patrimoniului în contextul turismului în masă, al riscurilor de distrugere prin calamități naturale, războaie sau indiferență la nivelul politicilor publice.

Opționalul își propune să răspundă unor nevoi educative ale elevilor din învățământul preuniversitar, identificate prin discuții cu beneficiari direcți și indirecti, prin studii și cercetări privind starea de fapt și bune practici din zona de educație formală, precum și prin proiecte și activități de educație nonformală dedicate stimulării interesului pentru cunoașterea și implicarea civică în păstrarea valorilor de patrimoniu din România .

Demersurile propuse prin actuala programă reflectă, de asemenea, recomandările cuprinse în documente europene și internaționale, astfel:

- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- *Convenția privind protecția patrimoniului mondial, cultural și natural*, adoptată în 1972 la Paris și acceptată prin Decretul nr. 187/1990
- *Convenția pentru salvagardarea patrimoniului cultural imaterial*, 2003 Paris, acceptată prin Legea nr. 410/2005

- Convenția asupra protecției și promovării diversității expresiei culturale, 2005 Paris, Legea de aderare nr. 248/2006
- *Cartea albă privind dialogul intercultural. Trăind împreună egali în demnitate*, adoptată de Consiliul Europei, Strasbourg, 2008.

Structura programei școlare include, pe lângă nota de prezentare, următoarele elemente:

- Competențele generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice
- Referințe bibliografice

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

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale. Acestea reprezintă etape în dobândirea competențelor generale și se formează 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 organizate pe domenii și reprezintă mijloace informaționale prin care se urmărește formarea competențelor la elevi.

**Sugestiile metodologice** includ recomandări referitoare la proiectarea didactică, la strategiile didactice care contribuie predominant la realizarea competențelor, precum și elemente de evaluare. Sugestiile metodologice au rolul de a orienta cadrul didactic în utilizarea opționalului integrat pentru realizarea activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul disciplinei și cu particularitățile de vârstă ale elevilor.

## **Competențe generale**

- 1. Exprimarea interesului pentru patrimoniul unei comunități, recunoscând valoarea acestuia la nivel local, național și internațional**
- 2. Cooperarea pentru promovarea valorilor de patrimoniu în comunitate**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Exprimarea interesului pentru patrimoniul unei comunități, înțelegând valoarea acestuia la nivel local, național și internațional

<b>Clasa a VI-a / a VII-a</b>
<p><b>1.1. Manifestarea disponibilității pentru participarea la activități și evenimente culturale în contextul patrimoniului</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- expediții/studii de caz pentru identificarea elementelor de patrimoniu cultural local (de exemplu, arhitectură locală, peisajul cultural)</li> <li>- explorarea unor situri din România, în cadrul unor excursii educative sau prin vizite virtuale</li> <li>- ateliere de vizionare de documentare, filme (de exemplu, Patrimoniul)</li> <li>- identificarea de evenimente păstrate în memoria colectivă (prin întâmplări, persoane reprezentative, obiecte etc.)</li> <li>- lucrul în echipă pentru documentarea și realizarea unor fișe de descriere pentru diferite categorii de patrimoniu (material, imaterial, natural)</li> <li>- explorarea comparativă a unor obiective de patrimoniu, utilizând resurse digitale (de exemplu, pictura exterioară a unor biserici)</li> </ul>
<p><b>1.2. Raportarea critică la comportamente și atitudini ale persoanelor din comunitate, cu privire la moștenirea culturală</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- interviuri pentru identificarea experiențelor personale și a opiniilor și convingerilor membrilor comunității privind evenimente și practici culturale locale</li> <li>- participarea la discuții privind: atitudinile oamenilor din comunitate în legătură cu moștenirea lor culturală; aspectele de diversitate culturală pe care le aduce fiecare elev în clasă, contribuind la configurarea identității de grup</li> <li>- organizarea unor dezbateri pe teme asociate problematicii patrimoniului (de ce avem nevoie de patrimoniu?; atitudinile și comportamentele semenilor noștri susțin valorile de patrimoniu național?; cum ne comportăm în calitate de turiști în zone culturale? etc.)</li> <li>- argumentarea propriilor opinii, utilizând informații din fișele de documentare ale unor obiective de patrimoniu cultural, material și imaterial</li> </ul>

### 2. Cooperarea pentru promovarea valorilor de patrimoniu în comunitate

<b>Clasa a VI-a / a VII-a</b>
<p><b>2.1. Identificarea elementelor de patrimoniu național produse în comunitate, care au dobândit recunoaștere intrând în lista UNESCO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizarea unor concepte și noțiuni pentru definirea/descrierea și clasificarea patrimoniului UNESCO</li> <li>- analiza categoriilor de patrimoniu în care se înscriu obiectivele UNESCO aflate în România</li> <li>- realizarea unor studii de caz/portofolii de documentare (de exemplu, pentru dosarul Doina, Călușul, Jocul fecioresc etc.)</li> <li>- discutarea unor criterii pentru a înțelege și a analiza valoarea patrimoniului local (artefacte, meșteri și meserii), prin comparare cu criteriile de evaluare din lista UNESCO a patrimoniului mondial</li> <li>- discuții argumentate în vederea selectării unor obiective culturale care ar putea face parte din lista de candidaturi pentru patrimoniul local, potrivit opiniilor elevilor din clasă/școală</li> <li>- căutare pe internet a unor resurse informative (text, imagine, film) privind diferite obiective din patrimoniul UNESCO</li> </ul>
<p><b>2.2. Realizarea în echipă a unor proiecte de promovare a patrimoniului național și local, utilizând resurse digitale și networking</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- căutare de informații și selecție critică pentru documentarea unei teme, accesând pagini web relevante și de calitate, utilizând aparate foto etc.</li> <li>- participarea/organizarea unor „vizite virtuale” în situri cu valoare de patrimoniu</li> </ul>

- realizarea unei hărți/prezentări digitale de promovare a valorilor culturale din oraș/sat/regiune, semnalând vizitatorilor obiective culturale relevante atât pentru patrimoniul local, cât și pentru acela național
- elaborarea unor afișe, postere, invitații, interviuri video/audio, prezentări și promovarea acestora prin mijloace digitale pentru sensibilizare elevilor față de valorile culturale naționale, din perspectiva atitudinii civice și responsabile
- redactarea unor articole pentru o revistă în format digital, care să abordeze probleme de interes pentru elevi și membrii comunității (de exemplu, riscurile de distrugere a unor obiective de patrimoniu datorită schimbărilor climatice sau a intervenției omului; poluarea; conflictele militare; exploatarea în exces a unor resurse; efectele turismului de masă; turismul virtual etc.).

## Conținuturi

Domenii de conținut	Clasa a VI-a/ a VII-a
<b>Contextul general al patrimoniului</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Categoriile de patrimoniu (de exemplu, natural, cultural; material, imaterial)</li> <li>• Instituții care se ocupă de patrimoniul internațional și național</li> <li>• Criterii de selecție a obiectivelor de patrimoniu pentru lista UNESCO</li> <li>• Conservarea patrimoniului. Arhive de documente UNESCO. Rolul patrimoniului în viața de zi cu zi (identitate culturală locală, meserii creative, turism)</li> </ul>
<b>Patrimoniul cultural material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patrimoniul cultural material și obiectivele înscrise în lista UNESCO: Mănăstirea Hurezi, biserici din lemn din Maramureș, biserici cu pictură exterioară din Bucovina</li> <li>• Peisajul cultural: Maramureș, Bucovina, satele din Delta Dunării etc.</li> </ul>
<b>Patrimoniul cultural imaterial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patrimoniul cultural imaterial și obiectivele înscrise în lista UNESCO: Doina, Jocul fecioresc, Călușul, Colindul în ceată bărbătească</li> <li>• Meșteri și meserii. Ceramica de Hurezi. Tehnici tradiționale de realizare a scoarței; Tehnica mărtișorului</li> </ul>

**Obs.** Conținuturile propuse sunt orientative și vor fi selectate, în acord cu competențele generale și specifice, precum și în relație cu interesele de învățare ale elevilor și cu specificul comunității locale, susținând scopul opționalului integrat, anume sensibilizarea elevilor față de problematica identificării și păstrării patrimoniului.

## Sugestii metodologice

Opționalul integrat *Educație pentru patrimoniu* are ca **finalitate** să creeze conexiuni active între patrimoniu și societate, trezind interesul elevilor pentru a cunoaște, a aprecia, a

promova și a păstra aceste valori, ca reprezentând un vector de identitate în comunitate și de dialog între generații. În același timp, programa școlară răspunde nevoii unei educații pentru păstrarea patrimoniului cultural local și național românesc, în condițiile în care, în spațiul public, se observă degradarea continuă a acestuia.

Opționalul integrat *Educație pentru patrimoniu* contribuie la formarea progresivă a competențelor cheie comunicare în limba maternă, sociale și civice, digitale, sensibilizare și exprimare culturală și **se raportează la profilul de formare al absolventului de gimnaziu** prin:

- participarea la interacțiuni verbale în diverse contexte școlare și extrașcolare, în cadrul unui dialog proactiv;
- utilizarea unor dispozitive și aplicații digitale pentru căutarea și selecția unor resurse informaționale și educaționale digitale relevante pentru învățare;
- operarea cu valori și norme de conduită relevante pentru viața personală și pentru interacțiunea cu ceilalți;
- relaționarea pozitivă cu ceilalți în contexte școlare și extrașcolare, prin exercitarea unor drepturi și asumarea de responsabilități;
- manifestarea disponibilității pentru participare civică în condițiile respectării regulilor grupului și valorizării diversității (etnoculturale, lingvistice, religioase etc.);
- manifestarea inițiativei în rezolvarea unor probleme ale grupurilor din care face parte și în explorarea unor probleme ale comunității locale;
- aprecierea unor elemente definitorii ale contextului cultural local și ale patrimoniului național și universal;
- realizarea de lucrări creative folosind diverse medii, inclusiv digitale, în contexte școlare și extrașcolare;
- participarea la proiecte și evenimente culturale organizate în contexte formale sau nonformale.

Programa de opțional integrat *Educație pentru patrimoniu* valorifică **achizițiile elevilor de la diferite discipline din trunchiul comun**, precum:

- limba română (competența generală „Exprimarea identității lingvistice și culturale proprii în context național și internațional”);
- limbile materne (competența generală „Manifestarea unui comportament empatic cultural și intercultural”);
- istoria (competența generală „Manifestarea comportamentului civic prin valorificarea experienței istorice și a diversității socioculturale”);
- geografie (competența generală „Studierea spațiului geografic realizând conexiuni cu informații dobândite la alte discipline școlare”);
- educația socială (competența generală „Cooperarea pentru realizarea unor activități și pentru investigarea unor probleme specifice diferitelor grupuri și comunități, prin asumarea unor valori și norme sociale și civice”);
- informatică și TIC (competența generală „Elaborarea creativă de mini proiecte care vizează aspecte sociale, culturale și personale, respectând creditarea informației și drepturile de autor”).

Abordarea integrată facilitează stabilirea de conexiuni din perspectiva proiectării didactice a activităților de predare-învățare-evaluare, atât la nivelul competențelor generale și specifice, cât și la nivelul selecției relevante a conținuturilor.

Activitățile de învățare recomandate au în vedere, în principal, **strategia învățării prin proiect**, elevii având astfel ocazia să învețe prin experiență directă, în situații reale și prin explorarea complementară a contextelor educative formale, nonformale și informale.

Pot fi derulate activități, cu accent pe dimensiunea participativă a învățării, precum: discuții, cercetare, exerciții și activități practice, vizionări, explorarea unor situri de patrimoniu, prin expediții sau tururi virtuale, jocuri de rol/dezbateri.

În funcție de nivelul de studiu și de interesele grupului de elevi, se recomandă derularea unor proiecte educative pentru promovarea patrimoniului local și național prin:

- organizarea de evenimente de promovare a patrimoniului: expoziții tematice; ateliere de vizionare de documentare, filme, urmate de discuții în grup;
- organizarea unor vizite ghidate pentru colegi sau membri ai comunității;
- cercetări de teren și studii de caz pe teme relevante pentru investigarea patrimoniului de către elevi;
- (re)constituirea formularului de candidatură pentru înscrierea unor valori de patrimoniu în lista națională/UNESCO;
- elaborarea unor proiecte educative, în parteneriat, derulate prin rețele de networking (platforma etwinning, platforma reSEAU). În acest sens, unul dintre numeroasele exemple îl constituie proiectul de adopție a unui element de patrimoniu local (monument, cartier, clădirea școlii, muzeu, site arheologic etc.).

Având în vedere scopul opționalului, de explorare a unor situații semnificative de învățare, care să-i pună pe elevi în situația de a reflecta la ceea ce învață, pentru **evaluarea rezultatelor** elevilor profesorul va avea în vedere utilizarea metodologiilor axate pe auto- și interevaluare.

Vor fi luate în considerare criteriile de evaluare care vizează căutarea, selectarea, organizarea și procesarea de informații, analiza critică, rezolvarea de probleme etc. relaționate cu situații semnificative pentru înțelegerea, aprecierea și promovarea valorilor de patrimoniu cultural local și național.

Contextele evaluării sunt determinate de situații și elemente de viață cotidiană relevante: participări la manifestări artistice care au loc în viața familiei, în cartier sau în localitate; trasee scurte, excursii pentru explorarea obiectivelor de patrimoniu reprezentative din propria zonă culturală; călătorii virtuale, schimburi școlare interculturale, vizionarea de documentare și concerte pentru descoperirea valorilor de patrimoniu din alte țări și civilizații.

Pentru derularea activităților educative, pot fi utilizate variate **resurse digitale**:

- resurse ale UNESCO (<http://www.unesco.org/whc>) sau resurse digitale locale (de exemplu, [www.edupatrimoniu.piscu.ro](http://www.edupatrimoniu.piscu.ro)), care pun la dispoziția școlilor filme educative animate dedicate unor teme reprezentative, pentru care copiii oferă soluții (<http://whc.unesco.org/en/patrimonito/>);
- bănci de date pentru obiectivele din lista patrimoniului mondial;
- rețele de informare pentru obiectivele din patrimoniul mondial (World Heritage Information Network - WHIN);
- platforme de colaborare (Sistemul de Școli Asociate Unesco – réSEAU; <http://www.education.unesco.org/educprog/asp>);
- date de referință, glosar de termeni, exemple de activități didactice și proiecte educative, incluse în ghidul metodologic adresat profesorilor (<http://whc.unesco.org/fr/educationkit/>).

#### Link-uri utile

- Filme educative animate (cca 5min) dedicate problematicei protejării patrimoniului - <http://whc.unesco.org/en/patrimonito/>
- Patrimoniul din România în lista Unesco - <http://patrimoniu.gov.ro/component/k2/item/11-lista-patrimoniului-mondial-unesco>; <http://www.cimec.ro/monumente/unesco/unescoro/fastvers.htm>
- Lista patrimoniului mondial Unesco - <http://whc.unesco.org/>; <http://whc.unesco.org/en/list/>; <http://www.cultura.ro/unesco>
- Resurse de învățare online dedicate patrimoniului pentru copii - <http://edupatrimoniu.piscu.ro/>

- Resurse de documentare online dedicate vizitei virtuale pentru obiective din România sau din afara țării - <http://www.cimec.ro/muzee/muzee-cu-tur-virtual.html> (de exemplu, muzeul satului - <https://www.youtube.com/watch?v=sd68phcckGQ>); <http://www.googleartproject.com/>
- Resurse didactice online dedicate profesorilor - <http://whc.unesco.org/fr/educationkit/>
- Explorare geografică și culturală - [google maps](#); [Google Arts & Culture](#)
- Platforme de derulare a proiectelor- <http://www.education.unesco.org/educprog/asp>; [www.cnr-unesco.ro/structuri-asociate/scoli-asociate-2](http://www.cnr-unesco.ro/structuri-asociate/scoli-asociate-2); [www.etwinning.net](http://www.etwinning.net); [www.etwinning.ro](http://www.etwinning.ro); [iteach.ro](http://iteach.ro)

### Referințe bibliografice

- *World Heritage Information Management Report on the Meeting of Experts*. Paris, WHC-95/Conf.203/Inf.10., 19 October 1995. <http://whc.unesco.org/archive/whinrpt.htm>.
- Bamford, A.; Wimmer, M. 2012. *The Role of Arts Education in Enhancing School Attractiveness: a literature review*. EENC Paper. <http://www.interarts.net/descargas/interarts2548.pdf>.
- Council of Europe. 2005. *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. <http://conventions.coe.int/Treaty/Commun/QueVoulezVous.asp?NT=199&CM=8&CL=FR E>.
- EACEA. 2009. *Education artistique et culturelle à l'école en Europe/ Arts and Cultural Education at School in Europe/ Educația artistică și culturală în școala europeană*. Bruxelles: Eurydice. [http://eacea.ec.europa.eu/Education/eurydice/documents/thematic\\_reports/113FR.pdf](http://eacea.ec.europa.eu/Education/eurydice/documents/thematic_reports/113FR.pdf).
- European Parliament. 2006. *Recommendation of the European Parliament and of the Council on key competences for lifelong learning (2006)*. 18 Dec. 2006, 2006/962/EC. <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:EN:PDF>.
- *Învățând din trecut, ne proiectăm viitorul: patrimoniul cultural european prin eTwinning*. 2018. <https://www.etwinning.net/ro/pub/newsroom/highlights/learning-from-the-past-design.htm>
- National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCCE). 1999. *All Our Futures: Creativity, Culture and Education*. London: Department for Education and Employment. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED440037.pdf>.
- MEC. 2020. Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea curriculumului național. Cadru de referință al curriculumului național. București. <https://drive.google.com/file/d/10y3-dSBUThfYOyBl1FDuWMx13AjpIM1/edit>
- Ulrich Hygum, C. 2016. *Învățarea prin proiecte. Ghid pentru profesori*. București: Polirom.
- UNESCO. 2006. *Road Map for Arts education*. <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/arts-education/official-texts/road-map/>.
- UNESCO. 2006. *The KIT: World Heritage in Young Hands*, <http://whc.unesco.org/uploads/activities/documents/activity-54-11.pdf> (varianta în limba română: <http://edupatrimoniul.piscu.ro/resurse-diverse/>; [http://edupatrimoniul.piscu.ro/wp-content/uploads/2018/01/Traducere\\_Ghid\\_Unesco\\_A.pdf](http://edupatrimoniul.piscu.ro/wp-content/uploads/2018/01/Traducere_Ghid_Unesco_A.pdf)

**Autori**

Angelica Mihăilescu      Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de  
Cercetare în Educație

Adriana Scripcariu      Muzeul-Atelier Școala de la Piscu

**Anexa nr. 10**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***Text, deschide-te!***

**Clasa a VII-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru opționalul integrat *Text, deschide-te!* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii adresată elevilor de clasa a VII-a din învățământul gimnazial, având un buget de timp de o oră/săptămână.

Programa școlară este elaborată pe baza modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe și se raportează la recomandările cuprinse în documentele naționale și europene, precum:

- Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01));
- OME nr. 3238/2021 pentru aprobarea Metodologiei privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii;
- OME nr. 3239/2021 privind aprobarea documentului de politici educaționale Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului național.

Opționalul vizează competențele din profilul de formare al absolventului de gimnaziu, contribuind la dezvoltarea competențelor cheie europene pentru educația pe parcursul întregii vieți: a învăța să înveți; comunicare în limba maternă; sociale și civice; digitale; sensibilizare și exprimare culturală. În raport cu referențialul competențelor cheie din 2018, opționalul integrat vizează descriptorii ai următoarelor competențelor: competența de literație; competența personală, socială și de a învăța să înveți. Sunt avute în vedere, de asemenea, nevoi de învățare ale elevilor, rezultate din studiile PISA (2018), cu accent pe situații de învățare semnificative pentru: evaluarea credibilității surselor (înțelegerea diferențelor dintre fapte și opinii, a intențiilor manipulative etc.), schimbarea de perspectivă, reflecția critică și luarea de decizii personale, rezolvarea de probleme în contexte noi. Nu în ultimul rând, programa de față are în vedere crearea de ocazii care să le permită elevilor să identifice, să reflecteze și să remedieze probleme de învățare, astfel încât să-și poată consolida achizițiile și să fie pregătiți pentru evaluarea de sfârșit de ciclu gimnazial.

**Structura programei** de opțional integrat *Text, deschide-te!* include următoarele elemente:

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

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

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale și se formează pe durata unui an școlar. Pentru formarea 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** reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

**Sugestiile metodologice** includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, exemple de activități și resurse utile.

**Referințele bibliografice** includ o listă de lucrări relevante pentru domeniul de studiu respectiv, care sprijină cadrul didactic în aplicarea programei școlare.

## **Competențe generale**

- 1. Comunicarea proactivă pentru rezolvarea de probleme și dezvoltarea de proiecte de învățare/ documentare**
- 2. Proiectarea de scopuri/obiective în documentare și învățare**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Comunicarea proactivă pentru rezolvarea de probleme și dezvoltarea de proiecte de învățare/ documentare

<b>Clasa a VII-a</b>
<p><b>1.1. Analizarea unui text/ a mai multor texte pentru a diferenția faptele prezentate de opiniile împărtășite de către autori/</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>căutarea de surse digitale de informații cu focalizare pe aceeași tematică; exerciții de diferențiere între modalitățile de prezentare a unei teme în surse diferite</i></li> <li>- <i>realizarea de organizatoare grafice / completarea de tabele pentru a indica faptele și opiniile identificate în texte</i></li> <li>- <i>identificarea elementelor lingvistice/ discursive care sprijină diferențierea fapt/opinie</i></li> </ul>
<p><b>1.2. Explorarea informației prezentate într-un text din perspectiva unor criterii de calitate, pentru a asigura o documentare efectivă (actualitate, imparțialitate, precizie, relevanță)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>discutarea criteriilor de calitate a informației identificate în texte variate</i></li> <li>- <i>exerciții de analiză a modului în care autorii prezintă informații referitoare la o temă dată</i></li> <li>- <i>exerciții de depistare a surselor de informare părtinitoare/nepărtinitoare pe o temă dată</i></li> <li>- <i>identificarea de indicii care marchează părtinirea la nivelul surselor (perspectiva unică, imperativul, tehnici de persuasiune)</i></li> </ul>
<p><b>1.3. Detectarea diferențelor între punctele de vedere/ perspectivele exprimate de autori prin compararea mai multor texte, inclusiv digitale, care vizează o problematică asemănătoare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>completarea unei diagrame Venn pentru a stabili ceea ce este comun și diferit între texte pe o temă dată</i></li> <li>- <i>identificarea scopurilor autorilor în redactarea textului; exerciții de asociere între intenția autorului și modul de organizare/ prezentare a informației</i></li> <li>- <i>antrenarea în jocuri de perspectivă: schimbarea punctului de vedere în relatare (reповestirea unui basm din altă perspectivă decât aceea a naratorului)</i></li> </ul>
<p><b>1.4. Formularea de ipoteze în legătură cu diferențele de perspectivă/ puncte de vedere, pentru luarea de decizii avizate pentru rezolvarea conflictelor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>sesizarea conflictului între două texte pe o temă dată; izolarea elementelor care conduc la acest conflict</i></li> <li>- <i>rezolvarea conflictului între două perspective prin enunțarea unui punct de vedere personal; motivarea acestuia</i></li> </ul>

**2. Proiectarea de scopuri/ obiective în documentare și învățare**

<b>Clasa a VII-a</b>	
<b>2.1. Selectarea de surse de informare credibile și de resurse de învățare pertinente pentru rezolvarea unor probleme la școală/ în comunitate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>discutarea criteriilor de credibilitate a unei surse de informare</i></li> <li>- <i>prezentarea unei surse de informare de încredere, pe baza criteriilor agreeate</i></li> <li>- <i>realizarea în echip/grup a unor portofolii de documentare pe o temă de interes aleasă de elevi</i></li> </ul>
<b>2.2. Monitorizarea progresului personal cu privire la documentarea pe o temă dată, în vederea ameliorării și finalizării activității</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>elaborarea/ completarea unei diagrame pentru planificarea gestionării timpului alocat activităților la un proiect de documentare</i></li> <li>- <i>completarea de fișe de reflecție cu privire la punctele tari/ slabe identificate în demersul propriu de documentare pe o temă dată</i></li> <li>- <i>redactarea de paragrafe reflexive cu privire la modalități de depășire a dificultăților de învățare</i></li> </ul>

**Conținuturi**

<b>Domenii de conținut</b>	<b>Clasa a VII-a</b>
<b>Comunicare proactivă</b>	Ascultare activă Convenții de comunicare Rezolvarea conflictelor în comunicare – negociere, mediere
<b>Criterii de calitate a informației</b>	Informația actualizată Informația imparțială Informația precisă Informația pertinentă Indicii de detectare a informațiilor părtinitoare
<b>Criterii de credibilitate a surselor de informație</b>	Autoritatea sursei Perspectivă unică <i>versus</i> perspectivă multiplă Credibilitatea surselor media / social media Fapt <i>versus</i> Opinie

## Sugestii metodologice

Succesul unui opțional depinde în foarte mare măsură de relevanța acestuia pentru elevi. Programa *Text, deschide-te!* răspunde unei nevoi a cititorului în formare: aceea de a se raporta reflexiv la un text semnificativ pentru informare personală, școlară, profesională, pentru documentare în contexte formale sau nonformale sau pentru învățare pe tot parcursul vieții. În vederea aplicării programei la clasă, este util recursul la activități de proiect care contextualizează structurarea competențelor, care oferă un scop precis de învățare și care reprezintă totodată o modalitate prietenoasă de evaluare, cu multe componente metacognitive.

Ce fel de **proiecte** se pot propune elevilor?

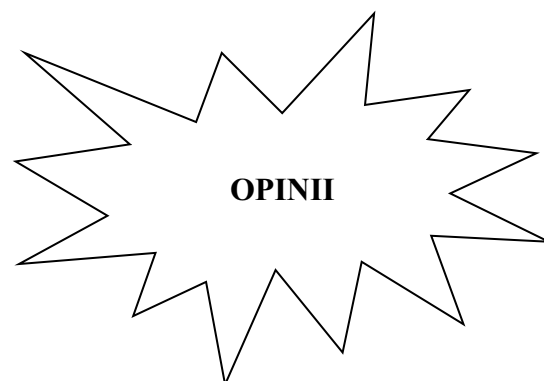
1) **Proiecte de documentare pe subiecte actuale/ controversate/ de interes** pentru elevi – sugerate de profesor sau alese la nivelul grupului de elevi, în funcție de interesele acestora, prin derularea de discuții în grup, brainstorming, votare.

Un exemplu: în contextul pandemiei se pot utiliza texte despre siguranța/ necesitatea/ rolul vaccinului, care oferă informații diferite, posibil contradictorii unele față de altele. Pe această temă sugerăm câteva surse de informare pentru elevi, al căror conținut este generos pentru activități de învățare ce vizează competențele specifice ale opționalului:

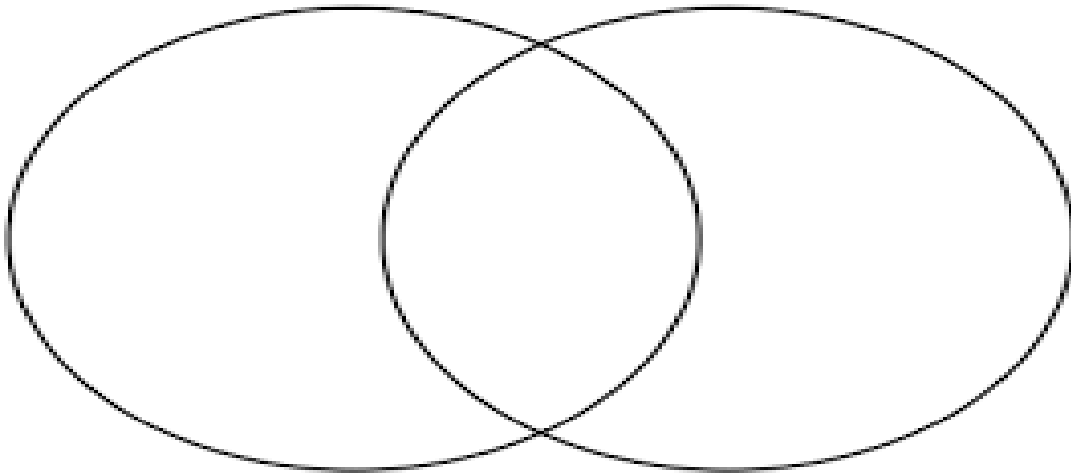
- <https://vaccinare-covid.gov.ro/vaccinarea-sars-cov-2/top-10-informatii-sigure/> (pct. 1-5);
- <https://vaccinare-covid.gov.ro/vaccinarea-sars-cov-2/top-10-informatii-inselatoare/> (pct. 1,2);
- <https://www.activenews.ro/stiri/Este-Simona-Halep-o-victima-tacuta-a-vaccinarii-anti-Covid-Sportiva-de-performanta-a-adunat-in-palmares-sase-retrageri-la-rand-de-la-competitii-internationale-inclusiv-Jocurile-Olimpice-de-la-Tokyo-167735> (integral sau secvențe la alegerea profesorului);
- <https://vaccinare-covid.gov.ro/comirnaty-pfizer/>, <https://www.digi24.ro/stiri/actualitate/ctp-despre-antivaccinisti-acesti-virusi-bipezi-periculosi-dezinformeaza-agresiv-e-de-discutat-daca-afecteaza-siguranta-nationala-1405030>.

Exemple de exerciții pe baza resurselor de mai sus:

- Completați organizatoarele de mai jos (COLȚURILE STELEI) cu fapte, respectiv opinii exprimate în articolul din penultimul link. (CS 1.1)



- Reluați exercițiul pentru articolul din ultimul link. Discutați eventualele divergențe apărute între informațiile selectate de colegi (CS 1.5). Cum ați diferențiat între fapte și opinii? (CS 1.1)
- Comparați cele două texte prin completarea unei diagrame Venn: Ce este diferit? Ce este asemănător? (CS 1.3)



- Cum prezintă autorii informația? Aceste texte sunt părintoare? Ce criterii propuneți pentru a aprecia calitatea unui text? (CS 1.2)
  - Căutați noi surse referitoare la vaccin și vaccinare – utilizați și informațiile puse la dispoziția publicului pe platforma de vaccinare <https://vaccinare-covid.gov.ro/> (CS 2.1). Motivați alegerile făcute. Ce criterii ați utilizat pentru selectarea surselor? (CS 2.1) Un blog este o sursă credibilă? Dar un cont de Facebook? Dar un grup Whatsapp?
  - Ce am aflat despre vaccinuri? Dar despre modalitățile prin care căutăm sursele de informare și prin care realizăm analiza textelor? Scrieți un paragraf, în cinci minute, în care să răspundeți la aceste întrebări. (CS 2.2)
  - Ce criterii de calitate a informației putem utiliza pentru a ne asigura că realizăm o informare corectă, consistentă, valoroasă? (CS 1.2)
- 2) **Proiecte de documentare pentru diverse tematici** la diferite discipline de studiu (în colaborare cu profesorii care predau respectivele discipline). De exemplu, un proiect referitor la încălzirea globală cu sprijinul profesorului de geografie, ar putea fi un interesant la început de an – elevii au amintiri dintr-o vacanță cu temperaturi ridicate, în care au putut vedea la știri incendiile de vegetație sau au lecturat diferite date referitoare la rapoarte tematice internaționale <https://www.dw.com/ro/raportul-ipcc-schimb%C4%83rile-climatice-generalizate-se-intensific%C4%83-rapid/a-58805775>
- 3) **Proiecte de explorare a temelor pentru evaluarea națională** (de exemplu, teme din programa de evaluare la Limba și literatura română; strategii de „a învăța să înveți” pentru examene, dar prin structurarea unor instrumente de lucru utile pe parcursul întregii vieți). Se structurează în jurul conceptelor cheie de aprofundat.

Pentru exemplele de proiecte 2 și 3, descrise mai sus, activitățile de învățare se pot realiza asemănător cu acelea prezentate la punctul 1.

Exemple de enunțuri autoevaluative (CS 2.2):


În cadrul proiectului .....
Am învățat .....
Cel mai util este.....
Cel mai greu a fost .....
Îmi propun să.....

- 4) **Ateliere de reflecție.** Activitatea urmărește să îi pună pe elevi în situația de evaluatori ai răspunsurilor colegilor de clasă/ai unor elevi din clase mai mici la o sarcină de lucru și are ca scop conștientizarea acestora în legătură cu relevanța unor criterii de apreciere/evaluare a unei informații/a unui răspuns și cu aplicarea acestora în propriile activități de informare/documentare (CS1.2., CS1.5). Discutând în grup despre modul în care au reflectat și rezolvat probleme, în calitate de evaluatori, elevii pot înțelege modalitățile de raportare la o informație dată și cauzele pentru care unele dintre aprecierile lor nu s-au corelat adecvat cu criteriul de evaluare a unei sarcini de lucru (CS2.2.). Profesorul poate interveni cu explicații în situațiile în care elevii sunt în dezacord unii față de ceilalți sau pentru a sublinia raționamentul corect/incorect în acordarea unui punctaj, făcând apel la interpretările din manualul de evaluare pe care profesorul îl va pune la dispoziția elevilor.

Un exemplu: elevii de clasa a VII-a (căroră se adresează acest opțional) pot fi puși în situația de a evalua răspunsurile; colegilor lor de clasa a IV-a un test de evaluare a competențelor.

- Profesorul discută cu elevii despre ce presupune rolul lor de evaluatori și ce condiții trebuie să îndeplinească: citesc textul și sarcinile la care au răspuns colegii de clasa a IV-a; discută despre cum se apreciază răspunsurile (ce punctaje/coduri sunt alocate în manualul de codificare).
- Elevii primesc fișe cu itemul pe care trebuie să-l evalueze și cu răspunsurile colegilor de clasa a IV-a; fiecare elev, analizează răspunsurile în funcție de grila din manualul de codificare pentru itemul respectiv și realizează evaluarea prin alocarea unui cod specificat de manual.
- Elevii se reunesc în grup și discută despre codurile alocate pentru a observa cum au procedat/au reflectat/au luat decizii: Au evaluat în mod similar? În caz contrar, care sunt argumentele lor pentru decizia luată? Care au fost dificultățile de interpretare pe care le-au întâmpinat? Care sunt elementele relevante de care vor ține cont, în urma discuțiilor în grup, pentru alte situații de evaluare? Cum s-au simțit? etc.

## - Un exemplu:

<p style="text-align: center;"><b>Ursul brun: recorduri românești</b></p> <p><b>Record de populație</b> Aproape jumătate din urși din Europa trăiesc în libertate în țara noastră. În condițiile în care ursul a dispărut din pădurile multor țări, România deține în prezent aproape 90% de exemplare care trăiesc în sălbăcie. Acest număr reprezintă un record remarcabil. Biologii ne spun că numărul urșilor din România indică o stare de sănătate a mediului, dar dacă nu suntem atenți, echilibrul poate dispărea așa cum s-a întâmplat în alte țări. Tăierea pădurilor, extinderea zonelor locuite de oameni, vânătoarea excesivă au condus la diminuarea masivă a numărului de urși bruni.</p> <p><b>Record de salvare a puilor orfanți</b> În județul Harghita, aproape de izvoarele Mureșului și Oltului, altfel zis, în „Inima munților”, există singurul orfanat de ursuleți din Europa. Aici sunt aduși puii rămași singuri, care, lipsiți de protecția mamei, nu ar putea supraviețui până cresc mari. Leo, Gabi și alți câțiva oameni simțeau că lucrează la acest centru de ajutorare a ursuleților respectând un program și reguli foarte stricte.</p> <p><b>Stilul de viață este ursul natural</b> – mâncarea este crudă (mere, semințe, ghindă...), tercurile sunt departe de zonele locuite și umbrite. Astfel, doar la început, când puii sunt foarte mici, îngrijitorii interacționează cu aceștia. Ulterior, hrana le este oferită de la distanță și doar atunci când este necesar. În plus, ca și în natură, puii de urs trebuie să „muncească” pentru mâncare, să se străduiască să și obțină porția. Iată de ce hrana este servită în oțet, ursuleții fiind nevoiți să se catară de la înălțimea containerului. În 2004, peste 100 de ursuleți au fost ajutați să crească aici și apoi au fost eliberați în altă parte a parcului.</p>  <p><small>Ursuleți la orfanatul din Harghita. Sursa: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6t9a-3u3aYk&amp;list=PLuK9n74qdk6Xtwr_UiYfzDXGvN2XVj3G/edit">https://www.youtube.com/watch?v=6t9a-3u3aYk&amp;list=PLuK9n74qdk6Xtwr_UiYfzDXGvN2XVj3G/edit</a></small></p>	<p>Elevii citesc textul despre ursul brun și parcurg/rezolvă sarcinile de lucru. Broșura 2, p.8, (resurse educaționale accesibile la adresa <a href="https://drive.google.com/file/d/1uK9n74qdk6Xtwr_UiYfzDXGvN2XVj3G/edit">https://drive.google.com/file/d/1uK9n74qdk6Xtwr_UiYfzDXGvN2XVj3G/edit</a>)</p>
<p>7. Persoanele care lucrează în rezervația de urși din județul Harghita, respectă reguli foarte stricte.</p> <p>a. Menționează două dintre regulile pe care, potrivit textului, trebuie să le respecte persoanele care lucrează în rezervație.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>b. Formulează un motiv al respectării regulilor de către persoanele care lucrează în rezervație.</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Elevii vor codifica răspunsurile pentru itemul 7.b, care are în vedere „exprimarea unor gânduri, păreri, emoții în cadrul unor mesaje simple în contexte familiare de comunicare”. Ei evaluează modul în care copiii din clasa a IV-a „formulează o părere personală, precum și exprimarea/corectitudinea”.</p>
<p>Exemple de răspunsuri de codificat:</p> <p><i>Trebuie să le respecte, deoarece urșii trebuie să se simtă ca acasă și să fie tratați ca atare. Este bună metoda de a îi hrăni. Persoanele care muncesc în rezervație respectă regulile deoarece iubesc animalele. Dacă nu respectă regulile ursuleții nu o să aibe grijă de ei singuri. Ca animalele să trăiască sănătoase. Ar trebui respectate regulile deoarece și animalele au suflet.</i></p>	<p>Codul 1: Explicația este coerentă și nu conține greșeli gramaticale, ortografice, de punctuație. Exemple: <i>Persoanele care lucrează în rezervație ar trebui să respecte natura și igiena. Oamenii trebuie să respecte acele reguli pentru că atunci când le vor da drumul nu vor fi pregătiți. Ca urșii să poată deveni urși adevărați. Pentru ca urșii să nu fie deranjați. Dacă nu ar respecta regulile poate urșii ar muri. Trebuie să respecte programul și regulile pentru a nu fi concediați.</i></p> <p>Codul 0: Explicația este confuză/vagă și conține greșeli gramaticale, ortografice, de punctuație. Exemple: <i>Să nu faci gălăgie să nu deranjeze animalele. Respectă toate regulile primite de ei. Trebuie să respecte regulile de urși îi poate ataca. Urși respectă regulile pentru a putea supraviețui. Ei nu trebuie să lucreze mereu. Să fii priceput</i></p> <p>Codul 9 – Niciun răspuns.</p>

Elevii pot participa la atelierul de evaluare, interpretând exemplele oferite de profesor, dar pot parcurge și tot procesul de evaluare, participând la aplicarea testelor la clasa a IV-a, evaluând rezultatele colegilor lor mai mici și explicându-le cum ar fi trebuit să fie rezolvate. Astfel, poate fi configurat un parteneriat între elevi mai mari și elevi mai mici, prin care să fie consolidată motivația pentru învățare.

Pentru derularea atelierelor de reflecție, profesorul are la dispoziție un set de teste de evaluare a competențelor cheie la clasa a IV-a (15 broșuri; setul de teste a fost realizat în cadrul proiectului CRED și sunt accesibile la adresa <https://digital.educred.ro/resurse-educationale/resurse-ise>.)

## Resurse utile

Itemii PISA publici – Unitatea 1 (competența de lectură). Varianta pentru elev, <https://www.ise.ro/itemi-pisa>

Itemii PISA publici – Unitatea 2 (competența de lectură). Varianta pentru elev, <https://www.ise.ro/itemi-pisa>

Itemii PISA publici – Unitatea 3 (competența de lectură). Varianta pentru elev, <https://www.ise.ro/itemi-pisa>

Set de teste pentru clasa a IV-a, <https://digital.educd.ro/resurse-educationale/resurse-ise>.

## Referințe bibliografice

Mancaș, A., Stoicescu, D., Sarivan, L. 2013. *Provocarea lecturii: ghid metodologic pentru dezvoltarea competenței de receptare a mesajului scris*. București: EDP. <https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2014/02/provoc-lectura2.pdf>.

Noveanu, G. (coord.) 2013. *Culegere de instrumente de test PIRLS*. București: EDP. <https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2014/02/PIRLS-culegere-instrumente.pdf>.

*PISA 2018. Itemii publici. Competența de lectură. Material resursă elaborat de ETS (traducere în limba română)* [https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2020/07/PISA\\_itemi\\_publici-lectura.pdf](https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2020/07/PISA_itemi_publici-lectura.pdf).

Sarivan, L., Mihăilescu, A. 2021. „Lectura pe ecran și aprofundarea surselor: ocazii de învățare online prin valorificarea materialelor PISA”, în *Revista de Pedagogie*, nr.1, LXVIII, p.137-153. [https://revped.ise.ro/wp-content/uploads/2021/07/RP\\_1\\_2021\\_8.pdf](https://revped.ise.ro/wp-content/uploads/2021/07/RP_1_2021_8.pdf).

Sarivan, L., Mihăilescu, A. 2020. „Învățând din experiențele PISA: antrenamente de lectură pentru explorarea informațiilor părintoare”, în *Revista de Pedagogie*, nr. 2, LXVIII, p.165-180. [https://revped.ise.ro/wp-content/uploads/2021/01/165-180\\_RevPed\\_LXVIII\\_2\\_2020-9.pdf](https://revped.ise.ro/wp-content/uploads/2021/01/165-180_RevPed_LXVIII_2_2020-9.pdf).

## Grup de lucru

Angelica Mihăilescu

Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație

Carmen Pleșa

Colegiul Național „Tudor Vianu” București

Anexa nr. 11

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opțional integrat**

***Etică aplicată***  
**Clasa a VII-a/a VIII-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru disciplina de opțional integrat *etică aplicată* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii adresată elevilor din clasa a VII-a/ a VIII-a din învățământul gimnazial, având un buget de timp de o oră/săptămână.

Opționalul integrat *etică aplicată* are un caracter transdisciplinar, situându-se, prin tematica abordată, în zona de intersecție a disciplinelor: Istorie, Geografie, Educație socială, Tehnologii, Consiliere și dezvoltare personală. Programa își propune să sprijine elevii să treacă de la o *mentalitate fixă* (care înseamnă să încerci să încadrezi ceea ce știi și ceea ce ți se întâmplă în situațiile din prezent, să încerci să le faci să corespundă unei realități date, să evaluezi și să trăiești prezentul prin convingerile deja existente, prin gândurile tale automate și prin siguranța comportamentelor rutinate) la o *mentalitate de creștere* (care implică să conștientizezi și să folosești în prezent ceea ce știi, să-ți evaluezi și să-ți îmbunătățești convingerile și comportamentele și să le activezi în direcția unui obiectiv). Programa contribuie la crearea unor contexte de învățare în care fiecare elev să găsească un spațiu de interogare, de reflecție și de exprimare a propriei personalități.

Etica aplicată reprezintă aplicarea principiilor morale și a valorilor în contexte ale realității cotidiene. Dacă *morala* poate fi definită ca un set de credințe și practici despre cum să trăiești o viață în care să faci bine, *etica* presupune raportarea la comportamente acceptate social și reflecția conștientă cu privire la convingerile noastre. Perspectiva pe care o propune disciplina opțională *etică aplicată* este, prin urmare, aceea de a oferi contexte de învățare plecând de la experiențe concrete de viață, în care elevii să-și dezvolte abilitățile de a lua decizii, pornind de la propriile convingeri și de la reflecția conștientă cu privire la implicațiile acestor decizii.

Programa vizează modelul de proiectare curriculară centrat pe competențe, care permite accentuarea dimensiunii aplicative, având în vedere:

- abordarea de tip transdisciplinar a unor probleme de actualitate din domenii precum: mediul, informația/mijloacele de informare, inteligența artificială, relațiile interumane, exercitarea unei activități/profesii, afacerile și antreprenoriatul, etica războiului;
- valorificarea, într-o manieră integratoare, a achizițiilor dobândite în cadrul altor discipline de studiu precum: Geografie (de exemplu, poluarea aerului și a apei, epuizarea resurselor naturale, încălzirea globală etc.), Educație socială (de exemplu, gândire critică – adresarea de întrebări și formularea de răspunsuri, exprimarea unui punct de vedere, argumentarea; drepturile copilului, diversitate culturală, mass-media etc.), Consiliere și dezvoltare personală (de exemplu, relațiile cu ceilalți, exprimarea emoțiilor, stil de viață sănătos, abilități de comunicare etc.);
- dezvoltarea abilităților elevilor de a-și exprima punctele de vedere, de a lua decizii în contexte variate ale realității cotidiene, bazate pe un proces care presupune: documentarea cu privire la tema respectivă, în vederea verificării propriilor opinii; adresarea unor întrebări și căutarea unor răspunsuri satisfăcătoare; analiza motivelor care stau la baza acestor opinii; exprimarea punctelor de vedere și disponibilitate de a înțelege opiniile celorlalți;
- dezvoltarea unor competențe ale elevilor care să permită acestora să se adapteze din punct de vedere etic, la o lume caracterizată prin schimbări rapide în domenii precum: mijloacele de informare, profesiile, provocările mediului și ale societății etc.;
- implicarea elevilor în propunerea unor soluții bazate pe principii etice, pentru problemele identificate, în cadrul unor proiecte individuale și de grup.

Prezenta programă școlară vizează competențele din profilul de formare al absolventului de gimnaziu, contribuind la formarea progresivă a competențelor cheie pentru educația pe parcursul întregii vieți: competențe sociale și civice, spirit de inițiativă și antreprenoriat, competență digitală.

Structura programei școlare include, pe lângă Nota de prezentare, următoarele elemente:

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

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

*Competențele generale* ale opționalului integrat *Etică aplicată* vizează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului din ciclul gimnazial.

*Competențele specifice* sunt derivate din competențele generale, reprezentând etape în dobândirea acestora. Sunt însoțite de *exemple de activități de învățare*, ca modalități concrete de organizare a activității didactice, cu scopul formării competențelor elevilor. Exemplele de activități de învățare sunt propuneri care nu au caracter obligatoriu și care pot fi adaptate, înlocuite, completate, în funcție de contextul de lucru.

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

*Sugestiile metodologice* au rolul de a orienta profesorul în utilizarea programei școlare, propunând o serie de strategii didactice care contribuie la dezvoltarea competențelor elevilor, în concordanță cu specificul disciplinei opționale.

Principala modalitate de desfășurare a cursului opțional o reprezintă dialogul argumentativ bazat pe cazuri reale, din viața curentă. În vederea apropierei procesului de predare-învățare-evaluare de viața reală și pentru o temeinică dezvoltare a competențelor elevilor de utilizare a dialogului argumentativ, programa de *Etică aplicată* propune utilizarea studiului de caz, ca modalitate funcțională de a rezolva probleme etice în contexte școlare, extrașcolare și profesionale.

Parcurgând acest curs opțional, elevii își vor dezvolta o serie de competențe utile în viața cotidiană, precum:

- manifestarea calității de bun cetățean prin autorefecție la propriile valori, comportamente, decizii etc;
- reflecția cu privire la comportamentele etice acceptate în plan social și adoptarea lor în urma unui proces intern de validare, în raport cu propriul sistem de valori;
- exprimarea opiniilor argumentate în raport cu variatele perspective etice existente în societate;
- aplicarea unor soluții etice în viața cotidiană, ca urmare a unui proces detaliat de explorare individuală și în grup a variatelor opțiuni pentru problemele identificate.

În concluzie, scopul acestui curs opțional nu este acela de a transmite elevilor anumite valori și norme etice pe care să le respecte, ci de a-i pune în situația de a reflecta, de a identifica propriile opțiuni, precum și de a fi capabili să revină asupra acestora, în acord cu dinamica unor situații de viață.

## **Competențe generale**

- 1. Formarea abilităților de gândire anticipativă și strategică cu privire la conexiunile cauză-efect din viața socială și din lumea naturală**
- 2. Asumarea conștientă a unor comportamente etice validate în plan social**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Formarea abilităților de gândire anticipativă și strategică cu privire la conexiunile cauză-efect din viața socială și din lumea naturală

Clasa a VII-a/ a VIII-a
<p><b>1.1. Analizarea consecințelor unor decizii și acțiuni umane în diverse domenii ale vieții sociale și ale lumii naturale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>observarea unor evenimente din mediul înconjurător și conștientizarea legăturilor dintre cauze și efecte ( de exemplu,, cauza – tăierea pădurilor; efectele – alunecări de teren, fenomene meteorologice extreme, secetă, migrarea animalelor sălbatice către locuințele oamenilor, devastarea recoltelor)</i></li> <li>- <i>formularea de întrebări pentru identificarea cauzelor generatoare de efecte nedorite în planul vieții sociale sau al lumii naturale</i></li> <li>- <i>discuții de grup pentru găsirea de soluții centrate pe comportamentul etic față de natură și față de societate</i></li> <li>- <i>exersarea reflecției cu privire la propriul rol și la motivațiile personale în contexte sociale diverse</i></li> <li>- <i>listarea de soluții pentru rezolvarea unor probleme sociale sau specifice lumii naturale, prin raportare la drepturile omului și la interesele oamenilor pe termen lung</i></li> <li>- <i>proiectarea unor perspective multiple – posibile, probabile, dezirabile – pornind de la situații sociale cotidiene sau de la situații specifice din lumea naturală, cu evaluarea consecințelor fiecărei acțiuni</i></li> <li>- <i>compararea valorilor de supraviețuire (vizibile în jurul spiritului de competiție: teamă, ostilitate, satisfacție etc.) și a valorilor de emancipare (încredere, altruism, civism, vinovăție etc.) în contexte sociale diverse</i></li> </ul>
<p><b>1.2. Inițierea de proiecte privind soluții viabile și echitabile care promovează dezvoltarea sustenabilă și comportamentul etic față de natură și societate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>participarea în echipe de dezbateri pentru găsirea de soluții etice în diverse domenii (robotică, tehnologia informației, mediu, viața politică, viața socială)</i></li> <li>- <i>exerciții de reflecție cu privire la comportamentul față de muncă și produsul muncii, respectul reciproc etc.</i></li> <li>- <i>elaborarea unor proiecte de intervenție pentru promovarea valorilor etice în comunitate (de exemplu, împăduriri, un stejar-un erou, ecologizarea unor cursuri de ape, marcarea de trasee turistice, valorificarea PET-urilor, a maculaturii, a sticlelor), cu participarea activă a elevilor</i></li> <li>- <i>elaborarea unor proiecte pentru conservarea și promovarea diversității culturale și a patrimoniului cultural și natural</i></li> </ul>

**2. Asumarea conștientă a unor comportamente etice validate în plan social**

<b>Clasa a VII-a/ a VIII-a</b>
<p><b>2.1. Identificarea unor aspecte specifice eticii aplicate în contexte concrete de viață cotidiană</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- observarea unor situații din mediul social cotidian și/sau analizarea unor fișe cu imagini care ilustrează atitudini și comportamente etice (de exemplu,, din viața clasei, a școlii, a comunității locale etc.)</li> <li>- formularea de întrebări cu privire la atitudini, comportamente și decizii ale copiilor/tinerilor în contexte cotidiene din viața publică și privată</li> <li>- compararea unor decizii/alegeri pe care oamenii le-au luat în domenii diverse (istorie, știință, artă, sport etc.) și a consecințelor acestora la nivelul naturii, al vieții sociale</li> <li>- identificarea de soluții alternative la probleme din sfera comportamentului etic manifestat în școală, familie, comunitate</li> <li>- elaborarea de proiecte pentru exprimarea spiritului antreprenorial, întreprinzător și pragmatic în activități sociale și profesionale, în vederea realizării unui „bine comun” la nivelul comunității/al societății în ansamblu</li> <li>- elaborarea unor proiecte, cu implicații de natură etică, care susțin și promovează diversitatea (de exemplu,, culturală, etnică)</li> </ul>
<p><b>2.2. Folosirea abilităților de gândire critică pentru a cerceta o problemă de etică</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- identificarea problemelor cu care se confruntă unii copii/ adulți din perspectiva aderării la valorile etice</li> <li>- analiza unor situații care implică decizii etice personale, pe baza unor scheme/algoritmi dați</li> <li>- exersarea abilităților de gândire critică în analiza situațiilor identificate anterior (de exemplu,, exprimarea propriei opinii, examinarea consecințelor încălcării unor drepturi etc.)</li> <li>- compararea unor puncte de vedere prin raportarea la un sistem de valori etice, comune</li> <li>- argumentarea ideilor proprii exprimate în cadrul unei dezbateri/unui dialog</li> <li>- exerciții de evaluare critică și reflexivă a contra-opiniilor exprimate în cadrul unei dezbateri/unui dialog</li> </ul>
<p><b>2.3. Participarea la rezolvarea problemelor de natură etică din mediul apropiat, prin manifestarea de atitudini și comportamente etice personale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- participarea la dezbateri pe tema unor probleme de etică, prin raportarea constructivă/pozitivă față de puncte de vedere diferite</li> <li>- formarea de grupuri autonome (la nivelul clasei sau al școlii) de inițiativă, dezbateri, dialog, decizie pe teme de etică aplicată</li> <li>- participarea la jocuri de rol în care elevii formulează soluții alternative la variate probleme cotidiene din sfera comportamentului etic în școală și societate</li> <li>- implicarea elevilor, la nivel de clasă/școală, în elaborarea unor proiecte care promovează valori etice în comunitatea locală</li> <li>- participarea activă (individuală și de grup) la punerea în practică a ideilor/jocurilor/proiectelor propuse, pentru promovarea valorilor etice în comunitate</li> </ul>

<b>Clasa a VII-a/ a VIII-a</b>
- implicarea elevilor în activități curente în vederea producerii de schimbări de natură etică în viața cotidiană școlară, profesională, socială (de exemplu,, stabilirea de reguli la nivelul clasei/al școlii, dezvoltarea unor rețele de sprijin între elevii din clasă/școală etc.)

## Conținuturi

<b>Domenii de conținut</b>	<b>Clasa a VII-a/ a VIII-a</b>
<b>Introducere</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce este <i>etica aplicată</i>?</li> <li>• Despre valorile morale</li> <li>• Incertitudinea și binele comun</li> </ul>
<b>Etica și inteligența artificială</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avantaje și limite ale „invaziei” inteligenței artificiale în viața cotidiană</li> </ul> Studii de caz: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Roboetica (etica pentru roboți); „Legile roboticii” (I. Asimov)</li> <li>- Persoana și robotul</li> <li>- <i>Device</i>-uri personale (proteze, Siri etc.)</li> <li>- <i>Hacking</i>-ul</li> <li>- Tehnologii de <i>machine learning</i></li> <li>- Roboții de război</li> </ul>
<b>Etica războiului</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemele morale ale războiului</li> </ul> Studii de caz: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terorismul; exemple din istorie și din lumea contemporană</li> <li>- Prizonierii de război și dreptul umanitar (<i>Convenția de la Geneva</i>)</li> <li>- Protecția bunurilor culturale</li> <li>- Armele chimice și bacteriologice</li> </ul>
<b>Mijloacele de informare / Informația</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etica informației: drepturi de autor, copyright, plagiat; aplicații în viața de școlar</li> </ul> Studii de caz: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Etica în spațiul online</li> <li>- Etica în cunoașterea academică (frauda intelectuală, plagiatul, drepturile de autor); exemple din viața școlară</li> <li>- Mass-media (adevăr – neadevăr, manipulare – echidistanță/imparțialitate)</li> <li>- Etica jurnalistică</li> </ul>
<b>Activității și profesii</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etică în practicarea meseriilor</li> </ul> Studii de caz: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Etica cercetării științifice</li> <li>- Bioetica / Biotehnologia</li> <li>- Codul de etică medical</li> <li>- Codul deontologic și etic al profesorului</li> </ul>
<b>Afacerile și antreprenoriatul</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etica afacerilor: de la <i>Codul lui Hammurabi</i> la economia concurențială</li> </ul>

	<p>Studii de caz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avantajele comportamentului etic în afaceri</li> <li>- Antreprenoriat și comunitate (protecția mediului, mecenatul, responsabilitatea socială); exemple din comunitatea locală</li> </ul>
<b>Etica mediului</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce ne oferă natura?</li> <li>• „Invazia” omului asupra naturii (scurt istoric)</li> </ul> <p>Studiu de caz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nevoi și interese umane <i>versus</i> distrugerea mediului natural</li> <li>- Efecte ale distrugerii mediului natural în țara noastră / în comunitatea locală</li> </ul>
<b>Relațiile dintre oameni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relațiile dintre oameni; tipuri de relații, aspecte etice; importanța comunicării</li> <li>• Relația cu instituțiile din comunitate</li> <li>• Egalitate de șanse și echitate</li> <li>• Discriminare <i>versus</i> toleranță</li> </ul> <p>Studii de caz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Persoanele defavorizate (economic, cu dizabilități etc.)</li> <li>- Migranții</li> <li>- Majoritate și minorități (naționale, religioase / confesionale etc.)</li> </ul>

Notă: Conținuturile și studiile de caz propuse sunt orientative. Acestea vor fi selectate și dezvoltate în acord cu competențele generale și specifice, în relație cu interesele de învățare ale elevilor, cu experiența lor de viață, cu aspecte specifice comunității locale.

### Sugestii metodologice

Programa școlară pentru disciplina opțională *etică aplicată* orientează profesorul atât în demersul de formare a competențelor specifice la elevi, cât și în procesul de planificare și proiectare a unei abordări didactice adecvate vârstei elevilor și diferitelor contexte de învățare.

Pentru formarea competențelor specifice disciplinei opționale *etică aplicată*, se recomandă strategii didactice și forme de organizare a activității cu un pronunțat caracter aplicativ, care să pună elevii în situația de a reflecta asupra unor valori și norme morale, proces care să genereze luarea deciziilor ce reglează propriul comportament în societate.

Termenul *etică* este derivat din grecescul „ethos”, care înseamnă *obicei, caracter*. Aceasta presupune că etica este o reflecție conștientă asupra propriilor noastre convingeri, practici, asupra propriilor reprezentări privind o viață de calitate, la nivel individual și de grup.

La nivel general, se poate afirma că rolul acestui opțional integrat converge cu rolul școlii în societate: de a oferi suport elevilor în procesul de a deveni buni cetățeni; de a-i deprinde pe elevi să acționeze într-un mod asumat din punct de vedere moral; de a-i sprijini pe elevi să ia decizii în mod liber, fără a se lăsa manipulați de ceilalți. Astfel, pe parcursul abordării acestui curs opțional, profesorii nu trebuie să-i învețe pe elevi reguli pe care să le aplice în mod automat, ci să-i determine să înțeleagă rolul regulilor în societate, în fiecare domeniu al vieții.

## Strategii didactice

Proiectarea didactică trebuie să aibă în vedere metode adecvate spiritului programei, deopotrivă clasice (precum dialogul, dezbateră) și moderne. Pentru abordarea conținuturilor din programa școlară sunt propuse studii de caz tematice.

**Studiul de caz** reprezintă o metodă prin care elevii interacționează direct cu o situație reală, considerată drept exemplu reprezentativ pentru un set de situații și evenimente problematice. Este o metodă interactivă, are caracter practic-aplicativ, având drept scop familiarizarea elevilor cu aspecte/situații posibile din realitate, pentru a dezvolta capacitățile decizionale și abilitățile de soluționare a problemelor.

Studiul de caz se poate realiza prin proiecte de grup format din 4-6 elevi. Etapele de lucru sunt următoarele:

- Elevii primesc din partea profesorului un caz/o temă, o bibliografie adaptată și sugestii sau sarcini de lucru concrete pentru abordarea cazului/temei.
- Urmează etapa de documentare a elevilor, din surse variate.
- Apoi aceștia realizează o prezentare generală a informațiilor relevante pentru cazul dat, în grupul clasei.
- Prezentarea va fi urmată de discuții cu toată clasa, în care se pot face comentarii, se pot exprima opinii, se cer lămuriri, se aduc contraargumente etc.
- Pe baza prezentării și a analizei informațiilor, sunt identificate și evaluate posibile soluții pentru cazul dat și este luată o decizie pentru soluționarea cazului.
- Profesorul va avea rol de moderator: „va incita” și „va provoca” procesul de rezolvare a cazului, având grijă să tempereze eventualele conflicte, fără însă a interveni direct în soluționarea cazului.

Studiul de caz este așadar o strategie de cercetare empirică a unei situații, care implică utilizarea unor metode și tehnici complementare. Prezentarea unui studiu de caz trebuie să îndeplinească câteva condiții: acesta să fie real, să fie semnificativ/relevant în raport cu preocupările elevilor, incitant și complect exemplu, Prezentăm în cele ce urmează câteva exemple de abordare a unor studii de caz propuse de programă.

Spre exemplu, domeniul de conținut **Relațiile dintre oameni** propune **studiul de caz Migranții**. Pașii de urmat în abordarea acestuia ar putea fi:

- Alegerea unei situații prezentate în media/social media cu privire la migrații;
- Cercetarea perspectivelor multiple asupra subiectului propus, prin colectarea de informații din surse variate (de exemplu, lectură unor surse bibliografice, vizionarea unor documentare, discuții cu migrații etc.);
- Formularea unor întrebări cu privire la alte situații asemănătoare;
- Discutarea și sintetizarea de informații despre: tipologia migrațiilor, geografia migrațiilor, consecințe demografice, economice, sociale, culturale și de civilizație în raport cu spațiul de origine al migrațiilor, cu spațiul de tranzit și de destinație al celor care migrează;
- Dezbateră perspectivelor etice diferite asupra fenomenului migrației, în funcție de impactul acesteia în raport cu modelul societății democratice;
- Analiza impactului emoțional al migrațiilor în lumea contemporană, la nivelul celor care migrează, al familiilor, al comunităților din care migrează și al comunităților în care migrează.

Acest model de abordare a unui studiu de caz poate fi utilizat și pentru alte exemple de studii de caz formulate în programă, cu adaptarea specifică a subiectului aflat în discuție. Este util

să li se ofere eleviilor situații de învățare care să-i ajute să observe perspective cât mai diverse asupra unor probleme cu implicații etice.

Pentru **domeniul de conținut *Etica mediului*** pot fi dezvoltate activități de învățare plecând de la resursele publice:

<https://www.oecd.org/pisa/test/other-languages/pisa-2018-global-competence-test-questions.htm>

Unitatea publică PISA *Etica hainelor (Ethical Clothing)* oferă ocazia explorării de către elevi a unui subiect cu implicații etice legate de fabricarea îmbrăcăminții. Întrebările legate de text vizează abilitățile elevilor de a evalua acțiuni și consecințele lor (CS 1.1.) și de a identifica și analiza perspective multiple (CS 2.2.). Profesorul are la dispoziție și explicații privind evaluarea răspunsurilor, ceea ce îl poate ajuta să organizeze noi activități pentru dezvoltarea spiritului critic.

Un alt exemplu face referire la abordarea **temei *Etica în spațiul online***, domeniul de conținut *Mijloacele de informare/Informația*.

Activitățile propuse elevilor pot explora concepte și situații concrete de identificare, selecție, utilizare a informațiilor din mediul online de către elevi. Dezvoltarea competențelor digitale și lucrul cu resurse digitale fac parte din *Recomandarea Consiliului European din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*. Elementele de inovație din planul științelor educației, coroborate cu inițiativele de politici europene și cele naționale, conduc inevitabil către zona digitală, către nevoia de dezvoltare a comportamentelor online ale nativilor digitali, inclusiv a aspectelor de etică în mediul online.

În cele ce urmează prezentăm câteva detalieri conceptuale și o serie de recomandări didactice.

- *Ce sunt resursele educaționale deschise (RED)?* În rețeaua World Wide Web se găsesc nenumărate resurse de informare. Acestea pot fi clasificate în funcție de tipurile de media reprezentate: text, imagine, video, audio și aplicații. Orice resursă din mediul online poate fi considerată o operă care are un autor. Utilizarea sau modificarea unei resurse trebuie să se facă cu respectarea drepturilor de autor. *Resursele Educaționale Deschise (RED)* reprezintă resurse online de învățare care sunt utilizabile, adaptabile la nevoile specifice ale procesului de învățare și care pot fi distribuite gratuit. Resursele educaționale deschise vin cu o serie de avantaje pe care este util să le cunoască atât profesorii, cât și elevii. Acestea permit: deținerea controlului asupra creației proprii; reutilizarea creațiilor altora, respectându-le drepturile de autor; revizuirea resurselor existente prin adaptare, ajustare, modificare, traducere; mixarea resurselor pentru a crea alte resurse noi; redistribuirea care permite reintroducerea în circuit a propriilor creații după ce s-a adăugat un nou nivel valoric.
- *Ce sunt „drepturile de autor”?* Relevantă este definiția oferită de Oficiul European pentru Drepturi de Autor: „dreptul de autor este o formă de protecție garantată de lege, a lucrărilor originale ale unui autor, prinse într-o formă tangibilă de exprimare”. Dreptul de autor acoperă atât lucrările publicate cât și cele nepublicate.
- *Ce înseamnă „protecția din oficiu” prin aplicarea legii?* Orice creație fie că este scrisă pe hârtie, fie că este redactată într-un fișier pe un computer, este protejată automat de legea privind dreptul de autor și drepturile conexe (Legea nr. 8/1996). Pentru marcarea unei opere care este protejată se folosește logo-ul © (caracterul C înscris într-un cerc).
- *Ce este „domeniu public”?* În momentul în care operele depășesc perioada de protecție stabilită prin lege, acestea sunt disponibile tuturor fără nicio restricție. Operele aflate în domeniul public nu necesită niciun pas suplimentar pentru a fi utilizate chiar și în scop comercial, dar cu menționarea autorului.

Un aspect de interes pentru elevi, dar și pentru profesori, care poate fi explorat în cadrul temei *Etica în spațiul online* este cel cu privire la recunoașterea și identificarea unui RED. Majoritatea

celor care au nevoie de resurse educaționale în format digital utilizează motoare de căutare. Chiar dacă resursele identificate astfel sunt protejate prin drepturi de autor, profesorii și elevii le pot utiliza în activitatea la clasă pentru că legislația permite acest lucru, prevăzând excepții pentru educație.

- *Cum modelăm sau remodelăm obișnuințele de căutare?* Aici se impun câteva etape:
  - Să presupunem că pentru realizarea unui proiect pentru școală, elevii au nevoie de resurse de tip imagine. Pasul următor este interogarea unui motor de căutare.
  - Pentru ilustrare, să presupunem că se utilizează Bing pentru materiale care tratează *Teorema lui Pitagora*. Accesând <https://www.bing.com> și interogând motorul după sintagma „teorema lui Pitagora”, apăsând pe opțiunea „Images”, elevul ar avea acces la toate resursele de imagine legate de subiectul căutării.
  - Elevii pot alege resursele care corespund cel mai bine criteriilor personale, prin descărcare și inserare.
  - Acești pași sunt utili, dar pentru a putea să se asigure că o resursă poate fi numită RED elevii trebuie să se filtreze toate rezultatele oferite de motorul de căutare în funcție de licență. În acest moment, selectând „Filter” și apoi „License”, din toate resursele găsite vor putea fi filtrate doar pe cele care se potrivesc exigențelor personale, prin opțiunile care sunt precizate chiar din meniu. În activitatea cu elevii la clasă se poate realiza cu elevii un scenariu de căutare cu Bing, apoi un scenariu de căutare cu Google. Același algoritm este ușor de urmat și în cazul celorlalte motoare de căutare.

Întărim prin acest exercițiu ideea că, din perspectiva eticii în spațiul online, este important să avem siguranța și libertatea de a folosi și refolosi *Resursele Educaționale Deschise*.

În ceea ce privește utilizarea de resurse de tip text, este nevoie să le fie prezentate elevilor textele originale, fie că vorbim de disciplinele științelor exacte sau de cele umaniste.

Pentru a căuta textele necesare, fiecare dintre domeniile de conținut propuse spre studiu în cadrul disciplinei Etica aplicată presupune o **schemă de analiză**:

- definirea domeniului (contexte din viața reală, perspective de abordare, diversitate de probleme și soluții);
- elemente de legalitate cu privire la domeniul respectiv;
- inventarierea unor studii de caz relevante pentru experiența de viață a elevilor;
- perspective de poziționare/evaluare etică cu privire la problema analizată: caracterul consensual și nedefinitiv al deciziilor etice; valori și principii; validarea culturală a unor principii/norme acceptate în societate.

Abordările de tip studiu de caz pot fi completate prin utilizarea altor **strategii euristice** (jocul de rol, analiza unor imagini, schimbul de opinii, dezbateră, conversația euristică, realizarea unor afișe, desene), dar și a unor **strategii algoritmice** (inițierea și derularea unor proiecte care să evidențieze măsura în care elevii și-au însușit anumite norme).

Este importantă utilizarea unor metode active, care să dea elevilor posibilitatea de a-și dezvolta spiritul critic, capacitatea de comunicare, de argumentare, de exprimare a opiniei, fără constrângeri. Toate acestea se pot manifesta într-un cadru educațional bazat pe încredere și respect pentru opinia celuilalt, pe ascultarea activă a altor puncte de vedere exprimate, pe înțelegerea de către elevi a drepturilor și responsabilităților ce le revin în spațiul social și în mediul natural.

Este important ca elevii să fie încurajați să-și folosească experiența anterioară, cunoștințele dobândite la alte discipline sau în viața de zi cu zi, pentru a descoperi soluții și răspunsuri la o serie de întrebări cu privire la fapte și realități sociale. Însușirea, interiorizarea și respectarea normelor sociale reprezintă un proces de durată care are legătură cu „umanizarea” adolescenților, cu obișnuința și credința acestora că „a face bine” celor din jur/naturii este un deziderat comun.

Abordarea unor teme mai sensibile (precum drama persoanelor dezavantajate, distrugerea planetei sau terorismul) nu are ca scop dramatizarea situației și înfricoșarea elevilor, ci sensibilizarea acestora cu privire la existența unor astfel de situații, dar și descoperirea/însușirea unor norme de conduită, toate asociate cu luarea unor decizii personale de acțiune etică în situații reale de viață.

Utilizarea calculatorului în activitatea didactică permite valorificarea oportunităților oferite de mediul digital de învățare (filme didactice, prezentări cu ajutorul noilor tehnologii etc.).

Pentru **evaluarea rezultatelor învățării**, cadrul didactic poate alege acele metode și instrumente de evaluare pe care le consideră adecvate:

- scopului pentru care face evaluarea;
- competențelor specifice propuse spre învățare/evaluare;
- activităților de învățare desfășurate;
- grupului de copii care învață.

În evaluare, profesorul trebuie să ia în calcul atât aspectele direct vizibile ale învățării (produsele elevilor: text, poster, desen, chestionar, dezbateri/dialog etc.), dar și atitudini și comportamente ale elevilor (gândire critică și argumentare, acceptarea diversității și dialogul cu celălalt, originalitate și creativitate, capacitate de autoevaluare și autodescoperire, clarificare de valori).

### Referințe bibliografice

- Linda Flanagan, What Students Gain From Learning Ethics in School, <https://www.kqed.org/mindshift/53701/what-students-gain-from-learning-ethics-in-school>
- Yeliz Gülcan. 2015. Discussing the importance of teaching ethics in education, Procedia - Social and Behavioral Sciences 174, [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)
- Darcia Narváez, Integrative Ethical Education: Putting Flourishing back into Character Education, University of Notre Dame, Center for Ethical Education and Development, [https://www.researchgate.net/publication/266352523\\_Integrative\\_Ethical\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/266352523_Integrative_Ethical_Education)
- Christina Osbeck, Olof Franck, Annika Lilja & Karin Sporre, Possible competences to be aimed at in ethics education – Ethical competences highlighted in educational research journals, Journal of Beliefs & Values Studies in Religion & Education, (Online) Journal homepage: <https://www.tandfonline.com/loi/cjbv20>
- <https://archive.org/projects/>
- <https://www.europeana.eu/en>
- <https://www.gutenberg.org/>
- <https://www.gutenberg.org/ebooks/35323>
- [https://ro.wikisource.org/wiki/Pagina\\_principal%C4%83](https://ro.wikisource.org/wiki/Pagina_principal%C4%83)
- <https://www.oecd.org/pisa/test/other-languages/pisa-2018-global-competence-test-questions.htm>
- <https://openlibrary.org/>
- <https://en.unesco.org/themes/building-knowledge-societies/oer>.
- <https://creativecommons.org/about/program-areas/education-oer/>

- <https://eur-lex.europa.eu/>
- <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1223&langId=en>
- <https://www.eucopyright.com/ro/ce-este-dreptul-de-autor>
- <https://legestart.ro/care-este-durata-drepturilor-de-autor/>

### Grup de lucru

Daniela Barbu	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Carmen Gabriela Bostan	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Laura Gunesch	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Angelica Mihăilescu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Angela Popescu	Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale
Mihai Stamatescu	Școala Gimnazială „Alethea” București

**Anexa nr. 12**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***În jurul mesei.  
Stiluri de viață și cultura alimentației***

**Clasa a VII-a**

**București, 2022**

## Nota de prezentare

Programa școlară pentru opționalul integrat *În jurul mesei. Stiluri de viață și cultura alimentației* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii care se adresează elevilor din clasa a VII-a, din învățământul gimnazial.

Programa școlară este elaborată pe baza modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe și se raportează la recomandările cuprinse în documentele naționale și europene, precum:

- Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01)); Metodologia privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii, aprobată prin OMEC nr. 5915 din 02.11.2020.

Studiul acestui opțional integrat contribuie la realizarea *Profilului de formare al absolventului de clasa a VIII-a*, în zona competenței cheie socială și civică și vizează, în principal, următoarele aspecte:

- operarea cu valori și norme de conduită relevante pentru viața personală și pentru interacțiunea cu ceilalți;
- relaționarea pozitivă cu ceilalți în contexte școlare și extrașcolare, prin exercitarea unor drepturi și asumarea de responsabilități;
- manifestarea disponibilității pentru participare civică în condițiile respectării regulilor grupului și valorizării diversității (etnoculturale, lingvistice, religioase etc.).

Alături de competența cheie socială și civică, opționalul vizează, de asemenea, formarea competenței de bază în științe și tehnologii și a competenței sensibilizare și exprimare culturală.

Din perspectivă epistemologică, a domeniilor de cunoaștere, opționalul integrat *În jurul mesei. Stiluri de viață și cultura alimentației* aparține nivelului de integrare curriculară de tip transdisciplinar. Disciplinele de trunchi comun implicate în dezvoltarea/implementarea la clasă a acestui opțional integrat sunt: Istorie, Geografie, Educație socială, Biologie, Fizică, Chimie, Consiliere și dezvoltare personală.

Opționalul integrat *În jurul mesei. Stiluri de viață și cultura alimentației* reprezintă un excurs în istorie și în cultură, urmărind tema preparării hranei de către oameni, a modurilor în care aceștia se așază la masă și o consumă, precum și a modurilor de structurare a relațiilor interpersonale și intergeneraționale. Interacțiunea oamenilor din jurul mesei, face parte din exercițiul cotidian de socializare, structurând relațiile dintre membrii unei comunități. De asemenea, aspecte precum dezvoltarea corpului uman (starea de sănătate, resursele de energie etc.), performanța sportivă sau academică, starea de spirit a oamenilor sunt influențate de hrana noastră.

Descoperim, astfel, faptul că: hrana, provine din activități economice; unele produse din gastronomia popoarelor au valoare simbolică (religioasă, socială etc.); clima, relieful, apele și, mai nou, tehnologia, generează noi feluri de mâncare etc. Prin urmare, studiul alimentației relevă moduri în care persoanele își definesc identitatea prin opțiunile/obiceiurile alimentare, prin

memoria și povestea mâncării, prin dimensiunea socială coagulată în jurul mesei, prin diversitatea culturală.

**Structura programei** de opțional integrat *În jurul mesei. Stiluri de viață și cultura alimentației* include următoarele elemente:

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

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

**Competențele generale** ale opționalului integrat *În jurul mesei. Stiluri de viață și cultura alimentației* vizează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului din ciclul gimnazial.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale și se formează 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** reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

**Sugestiile metodologice** includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, exemple de activități și resurse utile.

**Referințele bibliografice** includ o listă de lucrări relevante pentru domeniul de studiu respectiv, care sprijină cadrul didactic în aplicarea programei școlare.

**Competențe generale**

- 1. Manifestarea unor comportamente favorabile unui raport echilibrat între alimentație și activitățile cotidiene**
- 2. Relaționarea interpersonală pozitivă în familie, grupul de prieteni, mediul școlar, din perspectiva opțiunii pentru o viață echilibrată**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Manifestarea unor comportamente favorabile unui raport echilibrat între alimentație și activitățile cotidiene

<b>Clasa a VII-a</b>	
1.1.	<p><b>Adoptarea conștientă și rațională a unui comportament alimentar responsabil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studii de caz privind modelele alimentare în diferite epoci/societăți/culturi și factorii socio-culturali care le pot influența (transformarea obiceiurilor alimentare)</li> <li>- Vizionarea unor documentare privind: descoperirea unor surse de hrană și diversificarea ingredientelor din bucătărie; analiza influențelor gastronomice de la o regiune la alta; adaptarea tipului de alimentație la variate nevoi personale/individuale sau de grup, generate de contexte sociale diverse; asocierea tipului de hrană cu starea de sănătate a persoanei etc.</li> <li>- Discuții cu colegii referitoare la percepția senzorială a mâncării (gust, miros, culoare), plecând de la propriile amintiri sau experiențe culinare, utilizând informații despre muzeele gastronomice</li> <li>- Analizarea unor obiceiuri alimentare, a unor comportamente de rutină în servirea mesei în timpul unei zile (proprie, ale familiei, ale prietenilor, ale elevilor din școală, ale membrilor comunității locale etc.; de ex., Ce și cum mâncăm la școală?)</li> <li>- Realizarea unor anchete privind impactul consumului unor ingrediente asupra sănătății oamenilor (zahăr, sare, conservanți etc.)</li> </ul>
1.2.	<p><b>Formularea unor opinii privind gestionarea responsabilă a producerii, preparării și consumului hranei</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discuții privind opțiunile de gestiune alimentară de la o generație la alta, pe baza unor date colectate de elevi din surse variate (cărți, filme, documentare, discuții cu părinții și cu bunicii etc.)</li> <li>- Observarea vieții în familie și colectarea de date, pe durata unei săptămâni, cu privire la consumul de alimente, la risipă, la reciclarea deșeurilor (în forme variate, de ex. jurnal, tabel, benzi desenate etc.)</li> <li>- Compararea gospodăriei moderne cu cea tradițională, utilizând resurse digitale de informare</li> <li>- Discuții pe tema accesibilității hranei (resurse necesare pentru producerea hranei - materie primă, apă, combustibil, vase de gătit etc.)</li> <li>- Realizarea unor prezentări despre impactul social, economic și cultural al unor rute comerciale ale alimentelor</li> </ul>

## 2. Relaționarea interpersonală pozitivă în familie, în grupul de prieteni, în mediul școlar, din perspectiva opțiunii pentru o viață echilibrată

<b>Clasa a VII-a</b>
<p><b>2.1. Realizarea unor investigații privind rolul social al mâncării în diverse comunități și contexte de viață</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Realizarea unor interviuri în familie, în comunitate privind ceremonialul mesei în familie, cu prietenii, cu ocazia unor sărbători, evenimente importante etc.</i></li> <li>- <i>Discuții pe tema memoriei afective a mâncării și a relațiilor dintre oameni: împărtășirea unor rețete pentru gusturi de altădată, pentru noile experiențe gustative etc.</i></li> <li>- <i>Documentarea și realizarea unei reviste/blog de prezentarea a unor rețete, ceremonial al mesei, reguli de politețe, conversație la masă etc.</i></li> <li>- <i>Organizarea unor târguri cu mâncăruri specifice diferitelor generații (părinți, bunici) sau grupuri de la nivelul comunității</i></li> <li>- <i>Vizionarea unor secvențe video și discuții în grup, pe tema alegerilor/ preferințelor din perspectiva unei vieți echilibrate; a utilizării alimentației ca argument pentru incluziunea/excluziunea unor persoane</i></li> </ul>
<p><b>2.2. Manifestarea interesului de a pune sub semnul întrebării norme, practici, opinii și de a reflecta la propriile percepții, valori, acțiuni legate de domeniul hranei și al stilului de viață</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Formularea de argumente care să susțină/să combată opțiunile personale/ale altora în materie de hrană, pe baza colectării de informații din diverse surse</i></li> <li>- <i>Participarea la dezbateri pe diferite teme legate de hrană, stil de viață</i></li> <li>- <i>Enunțarea unor criterii de alegere a hranei, asumate personal</i></li> <li>- <i>Vizionarea unor documentare/lectura unor articole și discutarea, în grup, a gastronomiei în contexte de diversitate culturală (moștenirea înaintașilor, tradiții regionale și globalizare, obiceiuri laice/religioase etc.)</i></li> </ul>

## Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
<p><b>Alimentație și modele de viață</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Hrană și supraviețuire de-a lungul istoriei</i> – viața omului vânător-culegător, agricultor etc.; influența alimentației asupra dezvoltării/sănătății corpului uman; farmacia familiei</li> <li>• <i>Accesibilitatea hranei</i> – diversificarea rutelor comerciale; evoluția tehnologiei și calitatea hranei; lanțul alimentar industrial; risipa alimentară, excesul și dependența alimentară</li> <li>• <i>Diversitate culturală</i> – comerțul alimentar; diversificarea ingredientelor din bucătărie; influențe gastronomice; noi experiențe ale gustului; practici ceremoniale asociate anumitor mâncăruri</li> </ul> <p><b>Studii de caz (exemple)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Omul: carnivor sau vegetarian?</li> <li>- Alimentația vegană; Omul <i>raw vegan</i></li> <li>- Statutul social și ingredientele din bucătărie (zahărul)</li> <li>- Rute culturale: sarea, condimentele, cafeaua, ceaiul</li> <li>- Plantele și percepții asupra rolului lor (de la ornamental la utilitar; de la sănătate la dependență)</li> </ul>
<p><b>Dimensiunea socială a mâncării</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Cultura gastronomică</i> – explorarea gusturilor, mirosurilor, texturilor, culorilor și bucurii estetice asociate; valoarea de patrimoniu: tradiție și modernitate; memoria afectivă</li> <li>• <i>Scenografia mesei</i> – ritualuri, ceremonii, protagoniști; coduri vestimentare, reguli de servire a mesei; politețe și „arta conversației”; structurarea spațiului dedicat gătitului și servitului mesei (bucătărie, sufragerie, grădină, foișor etc.)</li> <li>• <i>Relații interpersonale și intergeneraționale</i> – masa în familie (mic dejun, prânz, cină; „împreună la masă” – pregătire, conversație, stare de bună dispoziție etc.); la masă cu prietenii (acasă, la restaurant, la picnic etc.); mese festive (sărbători, aniversări, alte evenimente, ritualuri etc.)</li> </ul> <p><b>Studii de caz (exemple)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bucătăria ca spațiul al casei și povestea ei în timp</li> <li>- Cum recuperăm gusturi de altădată?</li> <li>- Rețete locale și valoarea lor de patrimoniu</li> <li>- Cafeneaua, un spațiu pentru socializare, pentru exprimarea opiniilor?</li> <li>- Sărbători locale: ritual și protagoniști, obiceiuri alimentare</li> <li>- Muzeul gastronomic (porumb, cartof, ciocolată, condimente etc.)</li> <li>- Viața cotidiană văzută prin cartea de bucate</li> </ul>

## Sugestii metodologice

Opționalul integrat *În jurul mesei. Stiluri de viață și cultura alimentației* are în vedere perspectiva constructivismului, pentru care învățarea este un demers de descoperire, de construire de sensuri și semnificații, de asumare a propriei cunoașteri. În acest scop, **operarea cu un model de cunoaștere transdisciplinar** reprezintă „ceea ce se află în același timp și *între* discipline, și *înăuntrul* diverselor discipline, și *dincolo* de orice disciplină” (Nicolescu, 1999). Opționalul propune un demers aplicativ și valorifică situații concrete și experiențe directe ale elevilor legate de alimentație și comuniune, mâncarea reprezentând un conector social puternic.

Competențele generale și competențele specifice conțin reperele esențiale în funcție de care se realizează proiectarea demersului didactic, cuprinzând aspecte precum: responsabilitate, rațiune, echilibru, asumarea unui sistem de valori, înțelegerea importanței gastronomiei ca moștenire culturală, opțiunea pentru o viață sănătoasă și echilibrată, dezvoltarea propriului potențial fizic și mental, comportament alimentar responsabil, conștientizarea dimensiunii sociale a alimentației. În funcție de aceste ținte educaționale vor fi alese strategiile didactice adecvate nivelului de vârstă și de cunoaștere al elevilor.

**Exemple de activități de învățare** asociate competențelor specifice reprezintă sugestii care pot fi preluate de către profesor ca atare, pot fi dezvoltate, adaptate sau înlocuite cu cele mai potrivite situații și experiențe de învățare care să conducă la atingerea țăintelor educaționale propuse. Este important ca alegerea activităților să constituie un context de consultare între elev și profesor, astfel încât să fie stimulat interesul pentru participare și pentru învățare.

Pentru configurarea unor **proiecte** pentru elevi, în funcție de contextul local și de experiența de viață a elevilor, pot fi utilizate activități diverse:

- Realizarea unor liste de opțiuni/nevoi alimentare personale sau ale grupului de prieteni, ale familiei, într-un context anume etc.; de exemplu, cum organizez o petrecere/aniversare; fac sport de performanță și am nevoie de hrană care să-mi asigure nutriția adecvată pentru susținerea efortului, fizic și mental; cum pregătesc o întâlnire cu persoane care provin dintr-o altă cultură etc.
- Alcătuirea de bugete realiste în acord cu nevoile și contextele alimentare propuse
- Realizarea unei rețete culinare, noi sau tradiționale: gătit, pregătire, servire și discuții privind percepția participanților (este o experiență culinară nouă? este o rețetă tradițională într-o variantă apreciată în cadrul familiei sau este recuperată de la bunici? care sunt percepțiile cele mai intense pentru fiecare persoană – culoare, miros, gust? etc.)
- Organizarea unor sărbători culinare specifice comunității locale sau diverselor zone culturale din România, din Europa sau din lumea întreagă
- Activități de recunoaștere a ingredientelor din care este realizat un fel de mâncare și de descriere a propriilor experiențe, astfel încât elevii să-și poată transmite percepțiile/trăirile și celorlalți colegi

- Activități de recunoaștere a unor gusturi ale mâncărilor de altădată, plecând de la mirodeniile/condimentele folosite pentru mâncărurile dulci sau sărate etc.
- Experiențe de creativitate gastronomică în situația în care elevii „bucătari” au la dispoziție două-trei ingrediente
- Realizarea de experimente culinare utilizând tehnici și instrumente moderne și tradiționale, în vederea discutării diferențelor de gust percepute (sunt deosebiri semnificative? mâncarea are aceeași savoare? etc.)
- Întâlniri cu „chefi”
- Vizionarea de filme de prezentare pe teme precum realizarea de rețete, producerea ingredientelor, tehnologii moderne sau tradiționale utilizate în bucătărie
- Realizarea unui newsletter tematic pe baza documentării cu privire la muzeele tematice (dedicate gastronomiei, condimentelor, ciocolatei, zahărului, cafelei) sau muzee etnografice etc.
- Realizarea unor discuții în grup, plecând de la opinii și opțiuni referitoare la rolul mâncării în definirea unui stil de viață sănătos/echilibrat
- Utilizarea unor unități publice de lectură PISA pentru analiza perspectivelor multiple, identificarea surselor credibile de informare și reflecție asupra unor subiecte legate de sănătatea alimentației (în cazul de față, laptele de vacă), analizând opinii și date de cercetare (itemi\_publici\_PISA\_U2-varianta-elev, disponibili la adresa [https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2020/07/PISA\\_itemi\\_publici-lectura.pdf](https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2020/07/PISA_itemi_publici-lectura.pdf)).

### Conținuturile și studiile de caz

Conținuturile și studiile de caz recomandate au un caracter orientativ și pot fi selectate, împreună cu activitățile de învățare, astfel încât să sprijine efectiv formarea competențelor specifice. Având în vedere modelul de proiectare a curriculumului utilizat în prezent, o competență specifică poate fi formată printr-o diversitate de activități de învățare, selectând diferite conținuturi, în economia de timp a unui an de studiu.

### Evaluarea

Evaluarea în cadrul opționalului integrat *În jurul mesei. Stiluri de viață și cultura alimentației* are rolul:

- să valideze formarea competențelor specifice în cadrul unei activități de învățare;
- să cuantifice învățarea în raport cu o grilă de evaluare a achizițiilor învățării (formarea unei competențe);
- să stimuleze/creeze nevoi noi de cunoaștere;
- să consolideze experiențele reflexive elevului, prin utilizarea constantă a feedbackului, auto- și interevaluării.

Cadrul didactic poate alege metode și instrumente de evaluare variate, adecvate scopului pentru care face evaluarea, specifice competențelor propuse spre învățare și activităților de învățare și potrivite grupului de elevi. Este important ca modalitățile de evaluare să fie adecvate unui demers de învățare colaborativă, de tip perspective multiple, învățarea prin proiect,

rezolvarea de probleme, astfel încât elevul să aibă repere și experiențe reflexive și să poată face opțiuni sănătoase de viață, în viitor.

### Link-uri utile

<https://artsandculture.google.com/search?q=gastronomy>

<https://artsandculture.google.com/project/spanish-gastronomy>;

<https://artsandculture.google.com/project/russian-gastronomy-dishes>

[https://ec.europa.eu/food/safety/food\\_waste\\_en](https://ec.europa.eu/food/safety/food_waste_en).

<https://www.europeana.eu/en/europeana-classroom>

<http://www.ansvsa.ro/informatii-pentru-public/risipa-alimentara/>

[https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2020/07/PISA\\_itemi\\_publici-lectura.pdf](https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2020/07/PISA_itemi_publici-lectura.pdf)

### Referințe bibliografice

- Basarab Nicolescu. 1999. *Transdisciplinaritatea – manifest*. Iași: Editura Junimea.
- Michael Pollan. 2018. *Dilema omnivorului*. București: Editura Publica.
- Strategia națională pentru dezvoltarea durabilă a României 2030, adoptată prin H.G. nr. 877/2018; <http://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/despre/>
- *Transformarea lumii în care trăim: Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă* - Rezoluția Organizației Națiunilor Unite, adoptată de Adunarea Generală la 25 septembrie 2015; <http://www.mfaro.eu/node/35919>; <http://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/dd-onu/>

### Grup de lucru

Daniela Barbu	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Laura Gunesch	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Mihai Stamatescu	Școala Gimnazială „Alethea” București
Angelica Mihăilescu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație

**Anexa nr. 13**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***Migranți în lumea contemporană***

**Clasa a VII-a**

**București, 2022**

## Nota de prezentare

Programa școlară pentru opționalul integrat *Migranți în lumea contemporană* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii adresată elevilor din clasa a VII-a din învățământul gimnazial, având un buget de timp de 1 oră/săptămână.

Opționalul integrat *Migranți în lumea contemporană* răspunde unei realități actuale care implică fluxurile de mișcare a populației în lumea contemporană, ca parte din fenomenul complex al globalizării. Migrația trebuie analizată din perspective multiple: cauze, tipologie, implicații pentru migrant, pentru țara de origine și pentru locul de destinație (relația populației cu persoanele nou venite), rute de deplasare, drepturile omului, consecințe culturale, economice, social-politice etc. Reprezentările culturale și sociale ale migrației contemporane se suprapun peste cele generate de fenomenul migrației petrecut de-a lungul istoriei (care a condus la formarea minorităților naționale). Raportarea conștientă la procesele de migrație poate conferi confort psihologic și securitate vieții cotidiene, precum și o capacitate de adaptare rapidă la contexte istorice noi. Valorile cuprinse în *Declarația Universală a Drepturilor Omului* rămân reperele esențiale, adecvate secolului al XXI-lea, cu privire la relația cu ceilalți.

Programa școlară este elaborată pe baza modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe și se raportează la recomandările cuprinse în documentele naționale și europene, precum:

- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- Council of Europe (2020), *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at [www.coe.int/lang-cefr](http://www.coe.int/lang-cefr). <https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4>
- *Metodologia privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii*, aprobată prin OMEC nr. 5915 din 02.11.2020.

Din perspectiva domeniilor de cunoaștere implicate, opționalul integrat *Migranți în lumea contemporană* are un caracter interdisciplinar, situându-se, prin problematica abordată, în zona de intersecție a disciplinelor istorie, geografie, educație socială, religie, consiliere și dezvoltare personală.

Scopul prezentei programe școlare este acela de a genera înțelegerea proceselor de migrație, în vederea unei mai bune interrelaționări, în contexte sociale marcate de prezența migranților, și a raportării conștiente la problematica diversității etnice, sociale, culturale sau religioase.

Prezenta programă școlară vizează competențele din profilul de formare al absolventului de clasa a VIII-a, contribuind la dezvoltarea competențelor cheie europene pentru educația pe parcursul întregii vieți: competențe sociale și civice; sensibilizare și exprimare culturală. Raportarea la noul referențial european al competențelor cheie, din 2018, presupune focalizarea pe formarea competenței de multilingvism și a competenței civice.

**Structura programei** de opțional integrat *Migranți în lumea contemporană* include următoarele elemente:

- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare

- Conținuturi
- Sugestii metodologice
- Referințe bibliografice.

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

**Competențele generale** ale opționalului integrat *Migranți în lumea contemporană* vizează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului la finalul studierii acestei discipline.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale și se formează pe durata unui an școlar. Pentru formarea 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** reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

**Sugestiile metodologice** includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, exemple de activități și resurse utile.

**Referințele bibliografice** includ o listă de lucrări relevante pentru domeniul de studiu respectiv, care sprijină cadrul didactic în aplicarea programei școlare.

**Competențe generale**

- 1. Utilizarea gândirii critice pentru înțelegerea unor fenomene și procese sociale, în contexte pluriculturale generate de dinamica migrației populației**
- 2. Manifestarea interesului pentru relaționarea proactivă cu ceilalți, în contexte pluriculturale generate de dinamica migrației populației**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Utilizarea gândirii critice pentru înțelegerea unor fenomene și procese sociale, în contexte pluriculturale generate de dinamica migrației populației

<b>Clasa a VII-a</b>
<p><b>1.1. Identificarea unor aspecte caracteristice migrației persoanelor, în trecut și în prezent, care au generat schimbări de percepție la nivel social (identitar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plasarea unor evenimente/procese istorice pe axa cronologică, legate de migrația populației</li> <li>- Localizarea pe hărți istorice a popoarelor/grupurilor umane și a traseelor de migrație ale acestora; completarea unei „hărți mute”</li> <li>- Realizarea unor frize cronologice (listă cu repere cronologice) care asociază repere istorice generale cu cele specifice proceselor de migrație</li> <li>- Asocierea unor repere cronologice cu evenimente și procese istorice</li> <li>- Discuții de grup pe tema tipurilor de migrație (voluntară/forțată) / a cauzelor migrației unor grupuri sau populații în societatea contemporană (ex. migrația externă a românilor etc.)</li> </ul>
<p><b>1.2. Analizarea raporturilor dintre identitate și alteritate, identificate în diverse contexte pluriculturale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compararea practicilor sociale și culturale ale membrilor aceleiași comunități, pornind de la exemple din comunitatea locală</li> <li>- Identificarea diferențelor culturale / de civilizație dintre oamenii proveniți din spații istorice aflate la mare distanță, pe baza unor studii de caz</li> <li>- Analiza unor studii de caz din viața curentă, pentru a identifica efecte ale migrației sau repere comune de comunicare și dialog cu ceilalți</li> <li>- Alcătuirea unui text pe teme privind identitatea și alteritatea în contexte pluriculturale (eseu, reportaj - cu sprijinul profesorului, recenzie, articol etc.)</li> <li>- Realizarea unei prezentări pe tema relației cu ceilalți, utilizând mijloace diverse de exprimare: fotografie/afiș, interviu, chestionar, film, power-point, site, blog, grup de facebook etc.</li> </ul>
<p><b>1.3. Identificarea de informații din diverse surse multimedia privind mobilitatea și diversitatea culturală, în vederea evaluării calității și credibilității lor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exerciții de evaluare a dovezilor / stereotipurilor și prejudecăților / opiniilor subiective cu privire la definirea celuilalt, plecând de la experiențe proprii (colegi, prieteni etc.) sau de la evenimente despre care a citit</li> <li>- Studiul de caz pornind de la o situație de migrație contemporană, cu compararea veridicității informațiilor colectate din variate surse de informare</li> <li>- Vizitarea unui spațiu multicultural (muzeu, alte instituții culturale, instituție cu rol administrativ etc.)</li> </ul>

## 2. Manifestarea interesului pentru relaționarea proactivă cu ceilalți, în contexte pluriculturale generate de dinamica migrației populației

<b>Clasa a VII-a</b>	
<p><b>2.1. Formularea unor opinii cu privire la valori care pot fi împărtășite în comun de către participanți, în contexte pluriculturale de conviețuire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Exerciții de identificare a unor valori comune, plecând de la diverse evenimente observate direct/indirect în mediul propriu de viață sau relatate în presă, social media etc.</i></li> <li>- <i>Realizarea unor proiecte culturale care să exploreze aspecte ale conviețuirii dintre persoane/grupuri/populații diferite (expoziție, spectacol, revistă etc.)</i></li> <li>- <i>Alcătuirea unor spectacole de tip teatru-forum, flashmob, festival etc. pe tema importanței acceptării celorlalți</i></li> </ul>	
<p><b>2.2. Gestionarea situațiilor de risc, de criză sau conflict care pot apărea în viața cotidiană, în diverse contexte pluriculturale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Formularea de argumente care să susțină decizia de interacțiune cu persoane/ grupuri aparținând altor culturi (utilizarea tehnicii schimbării de perspectivă: Cum aș gândi dacă aș fi...?)</i></li> <li>- <i>Exerciții de elaborare a unor liste de reguli pentru comunicare constructivă și cooperare în contexte pluriculturale</i></li> <li>- <i>Vizionarea unor secvențe video pentru înțelegerea rolului de mediere/ de rezolvare a unei probleme din viața cotidiană</i></li> <li>- <i>Joc de rol pentru evidențierea unor tehnici de stingere/aplanare a unei situații conflictuale din grupul școlar, apărute ca urmare a diferențelor de opinii cu privire la o situație</i></li> </ul>	

### Conținuturi

<b>Domenii de conținut</b>	<b>Clasa a VII-a</b>
<p><b>Migrația populației în lumea contemporană</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobilitate voluntară – profesională, din motive economice, pentru studii</li> <li>- Mobilitate forțată – calamități naturale, război, purificare etnică, purificare religioasă</li> <li>- Schimbări sociale – relația grupului minoritar cu majoritatea, cu statul și instituțiile sale etc.</li> <li>- Consecințe ale migrației (în plan personal, familial, de grup, național): emoționale, de identitate, culturale, economice, demografice, politice</li> </ul>
<p><b>Conviețuire și comunicare în contexte pluriculturale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacțiunea pozitivă cu ceilalți; situații de comunicare ce presupun dificultăți, tensiuni, neînțelegeri, conflicte</li> <li>- Stereotipul cultural (dimensiunea lingvistică, culturală, socială)</li> <li>- Medierea comunicării în contexte pluriculturale formale/informale (prieteni, colegi etc.)</li> </ul>

	- Convențiile socioculturale de bază asociate interacțiunilor sociale din viața de zi cu zi, în contexte pluriculturale; strategii de rezolvare de conflicte în contexte pluriculturale
--	---

## Sugestii metodologice

Reperetele esențiale ale proiectării și organizării activităților de învățare propuse de programa *Migranți în lumea contemporană* sunt competențele generale și specifice. Pentru formarea competențelor specifice acestei discipline opționale, se recomandă strategii, mijloace și forme de organizare a activității cu un pronunțat caracter aplicativ, care să pună elevii în situația de a reflecta asupra problematicii migrației de-a lungul istoriei și în lumea contemporană, având consecințe asupra propriului comportament în societate.

Pentru derularea opționalului integrat *Migranți în lumea contemporană* poate fi utilizată învățarea prin intermediul studiului de caz, în situații concrete, pentru a-i sensibiliza și a-i determina pe elevi să se raporteze la ceilalți prin filtrul propriei gândiri, interpretând fenomenele de migrație în context istoric și contemporan.

Conținuturile pot fi abordate și structurate din mai multe **perspective**:

- Selecția informației trebuie să aibă în vedere **experiențele cotidiene** de cunoaștere, interesele și contextele concrete de viață ale elevilor (12 – 14 ani): familia, comunitatea, călătoria, mass media, social media. Pot fi observate și discutate aspecte privind:
  - o înțelegerea identităților sociale și culturale multiple; deschiderea către perspective diverse de observare a realității și a contextelor istorice;
  - o ilustrarea diversității de cultură și de civilizație din jurul nostru;
  - o identificarea tipologiei raporturilor dintre identitate și alteritate, ca model/exemplu (pozitiv sau negativ) de interacțiune umană etc.
- Conținuturile sunt abordate din perspectiva contribuției pe care o pot aduce la **dezvoltarea personală a elevilor**: respectarea drepturilor omului, dezvoltarea inteligenței emoționale, atitudini și comportamente adecvate social, toleranță, dialog, interacțiunea cu celălalt.

Abordarea unor contexte specifice de istorie, civilizație și cultură referitoare la relația dintre populația majoritară și grupurile migrante are în vedere:

- Interacțiunea pozitivă cu ceilalți, precum și gestionarea situațiilor de comunicare care presupun dificultăți, tensiuni, neînțelegeri, conflicte
- Stereotipurile culturale, paradigmele de relaționare cu celălalt dominate de prejudecăți, clișee de analiză și evaluare a celuilalt
- Mediarea comunicării în contexte pluriculturale formale/informale (prieteni, colegi etc.)
- Strategiile de rezolvare de conflicte în contexte pluriculturale, bazate pe acceptarea și înțelegerea diversității.

**Domeniul de conținut *Migrația populației în lumea contemporană*** se dezvoltă dintr-o perspectivă sociologică, adecvată vârstei elevilor, prin explorarea studiului de caz. Compararea cauzelor și a consecințelor mobilității populației în diverse perioade oferă un model de analiză care poate fi aplicat inclusiv în luarea unor decizii personale, în viitor. Referitor la problematica migrației în lumea contemporană, elevii pot observa în timp real astfel de evenimente și efectele lor asupra comunităților la nivel local sau global.

În funcție de contextul cultural și social al comunității în care funcționează școala, profesorul poate să aibă în vedere:

- Maniera în care migranții se definesc și se poziționează în raport cu majoritatea-gazdă; de exemplu: perspectiva migranților/minorității asupra culturii majoritare; toleranță (limitată la o acceptare indiferentă) *versus* comunicare și valorizarea celuilalt; mixarea culturală / interculturalitatea (familiile mixte, comunitățile care valorizează diversitatea etc); adaptare culturală *versus* izolare și autoexcludere
- Consecințele mobilității asupra majorității etnice și culturale a unui stat: influențe lingvistice sau/și în modificarea unor practici sociale (obiceiuri, legislație, rutina socială), schimbări în politică și în practicile economice (spre exemplu, refuzul unor meserii și ocupații, apariția unor grupuri politice noi etc)
- Atitudinea pozitivă față de schimbare, față de noile contexte social-istorice
- Schimbarea de perspectivă: experiențe specifice comunității locale (exemplu, comunitățile de frontieră); experiența mobilității în plan personal, în planul familiei.

**Domeniul de conținut *Conviețuire și comunicare în contexte pluriculturale*** poate fi abordat din perspectiva interacțiunii umane, valorificând exemple concrete din experiența proprie de viață a elevilor, a celor din jur sau a comunității locale, din lecturile citite, filmele vizionate sau din resursele mass-media (reportaje, articole, imagini etc.).

Este recomandat să fie abordată comunicarea atât ca mijloc pozitiv de interacțiune, cât și ca mijloc care duce la neînțelegeri interculturale sau conflicte; jocurile de rol (simularea unor situații în care apar probleme de comunicare și identificarea unor soluții) pot contribui la abordarea unor studii de caz inspirate din realitatea cotidiană. De asemenea, diferențierea comunicării intraculturale (între persoane din interiorul aceleiași culturi) de cea interculturală (între persoane care provin din culturi diferite) este utilă, tocmai pentru a înțelege dificultățile care apar în cadrul interacțiunii între persoane.

De exemplu, abordarea unui studiu de caz pe *tema migrației cetățenilor români* trebuie să vizeze atât aspecte de tip demografic sau consecințele acestora, cât și dificultatea comunicării interculturale în noile contexte, generată și de necunoașterea limbii, dar, mai ales, de experiențele culturale, reprezentările, așteptările diferite ale celor care interacționează. Astfel, profesorul are rolul de a-i pune pe elevi în situația de a conștientiza asemănările și diferențele dintre oamenii aparținând diferitelor culturi, de a-i apropia prin sensibilizare unii față de ceilalți, prin identificarea intereselor, nevoilor, aspirațiilor comune. În acest context, se poate ajunge la abordarea *temei privind medierea comunicării în contexte pluriculturale* formale/informale. Sunt recomandate lectura critică sau vizionarea unui film care au rolul de a media/ a rezolva o problemă din viața cotidiană.

Migranții participă la experiențe de viață atât în contexte formale (școală, serviciu) cât și în contexte informale (prieteni, vecini etc.). Elevii trebuie să fie puși în situația de a experimenta, prin joc sau studiu de caz, dublul rol:

- rolul de persoană aparținând culturii majoritare și cum poate facilita o mai ușoară comunicare cu alți copii migranți, cum îi poate ajuta pe aceștia să se integreze mai ușor;
- rolul în care este migrant român în altă țară, situație definită prin dificultăți, emoții și blocaje ce pot să apară în interacțiunea cu ceilalți.

Realizarea unui afiș, a unei expoziții sau a unei broșuri cu tema *Comunicarea interculturală (reguli care facilitează acest tip de comunicare)* poate fi o activitate care reunește concluziile experiențelor anterioare de învățare.

Pot fi abordate **studii de caz**, precum:

- Conviațuirea în comunități cu migranți; relația cu ceilalți, cu statul și instituțiile sale
- Situația și consecințele migrației cetățenilor români
- Contextul migrației în Europa: oportunități sau conflicte?
- Dezbateri contemporane în contextul migrației: egalitate; discriminare; drepturile omului nesiguranță socială; integrare sau incluziune?
- Cum interacționăm în contexte pluriculturale?

Pot fi dezvoltate activități de învățare plecând de la diverse **resurse publice**. Un exemplu este *PISA 2018 Global Competence test questions*, Unitatea *Refugee Olympians (Refugiații olimpici)*,

<https://www.oecd.org/pisa/test/other-languages/pisa-2018-global-competence-test-questions.htm>

Această unitate oferă ocazia explorării unor teme globale de către elevi: ce țară pot reprezenta sportivii refugiați care doresc să participe la Jocurile Olimpice? Întrebările legate de text vizează abilitățile elevilor de a evalua informații, de a formula argumente și a explica probleme/situații, de a identifica și a analiza o temă din perspective multiple. Activitatea sprijină formarea CS 1.3. *Identificarea de informații din diverse surse multimedia privind mobilitatea și diversitatea culturală, în vederea evaluării calității și credibilității lor* și a CS 2.1. *Formularea unor opinii cu privire la valori care pot fi împărtășite în comun de către participanți, în contexte pluriculturale de conviețuire*. Profesorul are la dispoziție și explicații privind evaluarea răspunsurilor, care îl pot ajuta să organizeze activități de învățare pentru dezvoltarea spiritului critic. Unitatea nu este tradusă în limba română, dar este disponibilă în diverse alte limbi străine; acest aspect poate fi valorificat de către profesor pentru a lansa o provocare elevilor de a utiliza cunoștințele lor lingvistice pentru a avea o variantă pe care să o înțeleagă cu toții. În contextul unor grupuri pluriculturale de elevi, se poate utiliza textul în diferite limbi străine pe care le cunosc membrii grupului .

### Evaluare

Scopul evaluării, în cazul disciplinei *Migranți în lumea contemporană*, nu este acela de a măsura nivelul cunoștințelor elevilor în materie de migrație/minorități, ci de a valida formarea la elevi a competențelor specifice formulate în programa școlară, prin intermediul unor activități care să ofere contexte de reflecție pentru înțelegerea lumii în care trăiesc. Este important ca profesorul să urmărească în ce măsură elevii conștientizează importanța utilizării unui limbaj adecvat în comunicarea cu ceilalți și își manifestă interesul pentru un comportament civic adaptat la diversitatea culturală, prin raportare la contextele specifice migrației.

Activitățile de învățare propun diferite produse și forme de organizare a evaluării (text, reportaj, eseu, poster, desen, expoziție, chestionar, dezbateri/dialog, alte forme de interacțiune în grup etc.). Este recomandat ca profesorul să mențină echilibrul între elemente ale evaluării obiective (ușor măsurabile) și aprecierea atitudinilor și a comportamentelor elevilor, prin raportare la competențele generale și specifice.

### Referințe bibliografice

- North, B., Piccardo, E. (2016). *Cadre europeen commun de reference pour les langues : apprendre, enseigner, evaluer elaborer des descripteurs pour illustrer les aspects de la mediation pour le CECR*, Programme des Politiques linguistiques Division <https://rm.coe.int/cadre-europeen-commun-de-reference-pour-les-langues-apprendre-enseigne/168073ff32>

- Candelier, M. (coord.). 2010. *FREPA/CARAP Framework of Reference for Pluralistic Approaches to Languages and Culture*. European Centre for Modern Languages (ECML) of the Council of Europe, <https://carap.ecml.at/Portals/11/documents/CARAP-version3-EN-28062010.pdf>
- *Tackling today's challenges together: Linguistic integration of adult migrants*, <http://www.coe.int/education>; <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants>

**Grup de lucru**

Daniela Barbu	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Laura Gunesch	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Mihai Stamatescu	Școala Gimnazială Aletheea București
Angelica Mihăilescu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație

**Anexa nr. 14**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***Educație pentru dezvoltare durabilă***

**Clasa a VIII-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară a disciplinei **Educație pentru dezvoltare durabilă** reprezintă o ofertă curriculară de opțional integrat pentru gimnaziu, proiectat pentru un buget de timp de 1 oră/săptămână, care poate fi studiat la clasa a VIII-a, pe durata unui singur an școlar.

Disciplina **Educație pentru dezvoltare durabilă** are un caracter transdisciplinar, situându-se, prin domeniu și problematică, în zona de intersecție a disciplinelor **Educație socială** și **Geografie** incluse în aria curriculară **Om și societate**, cu disciplina **Biologie** inclusă în aria curriculară **Matematică și științe ale naturii**.

Plecând de la înțelegerea conceptului de **dezvoltare durabilă**, definit ca „o nouă cale de dezvoltare care să susțină progresul uman pentru întreaga planetă și pentru un viitor îndelungat”, prezenta ofertă curriculară este în acord cu **Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)** și, respectiv, cu țintele corespunzătoare acestor obiective, incluse în documentul **Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă**, adoptat de Adunarea Generală a ONU la 25 septembrie 2015. În cadrul acestui document se subliniază necesitatea de „a asigura faptul că toți cei care urmează cursurile unei instituții de învățământ dobândesc cunoștințele și aptitudinile necesare pentru a promova dezvoltarea durabilă, inclusiv, printre altele, prin **educația pentru dezvoltare durabilă** și stiluri de viață durabile (...)”. În același timp, programa școlară a disciplinei **Educație pentru dezvoltare durabilă** este în concordanță cu recomandările privind **Educația pentru Dezvoltare Durabilă (EDD)** ale UNESCO, care afirmă că educația pentru dezvoltare durabilă este un element integrant al unei educații de calitate și un factor favorizant principal pentru toate celelalte obiective de dezvoltare durabilă. Educația pentru dezvoltare durabilă „are nevoie de o pedagogie orientată către acțiune, transformatoare, care susține învățarea auto-direcționată, participarea și colaborarea, orientarea către probleme, inter- și transdisciplinaritatea și conexiunea dintre învățarea formală și cea informală. Doar astfel de abordări pedagogice fac posibilă dezvoltarea competențelor cheie necesare pentru promovarea dezvoltării sustenabile” (*Educație pentru Obiectivele Dezvoltării Durabile. Obiective de învățare*, UNESCO 2017).

Programa școlară este structurată în raport cu tema *dezvoltare durabilă*, ca domeniu și problematică integratoare, având în vedere:

- abordarea de tip transdisciplinar a unor probleme de actualitate specifice dezvoltării durabile și Obiectivelor Dezvoltării Durabile (ODD), în contextul manifestării diferitelor forme de globalizare care caracterizează lumea contemporană;
- valorificarea în manieră integratoare a achizițiilor dobândite/în curs de dobândire din cadrul unor discipline de studiu din ariile curriculare *Om și societate* și *Matematică și științe ale naturii*;
- abordarea din mai multe perspective, a realității complexe a lumii contemporane (multi-perspectivitatea);
- pregătirea elevilor pentru înțelegerea impactului problemelor care se manifestă la nivel global asupra dezvoltării la nivel individual, de grup și comunitar;
- propunerea unui set de competențe care să permită elevilor să se adapteze în mod flexibil la o lume caracterizată prin schimbare rapidă și prin interconectare profundă;
- implicarea elevilor în propunerea unor soluții la problemele identificate, în special prin elaborarea și aplicarea/simularea aplicării unor proiecte pentru dezvoltare durabilă;
- promovarea unui comportament adecvat la provocările specifice dezvoltării durabile, în contextul globalizării.

Conform documentelor de politică educațională din România care prevăd centrarea învățământului pe dezvoltarea și diversificarea competențelor cheie, programa școlară se raportează la *Recomandarea Consiliului Uniunii Europene privind competențele-cheie pentru învățarea pe parcursul întregii vieți* (2018/C 189/01).

În elaborarea acestei oferte curriculare au fost valorificate elementele și recomandările conținute în următoarele documente internaționale, europene și naționale:

- Rezoluția Organizației Națiunilor Unite *Transformarea lumii în care trăim: Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă*, adoptată de Adunarea Generală la 25 septembrie 2015.

- Comunicarea Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor *Pașii următori pentru o viitoare acțiune europeană durabilă pentru sustenabilitate* (COM/2016/739 final)
- *Declarație comună a Consiliului și a reprezentanților guvernelor statelor membre reunite în cadrul Consiliului, a Parlamentului European și a Comisiei Europene* (2017/C 210/01)
- *Educație pentru Obiectivele Dezvoltării Durabile. Obiective de învățare*, UNESCO 2017
- *Strategia națională pentru dezvoltarea durabilă a României 2030*, adoptată prin HG nr. 877/2018.

Structura prezentei programe școlare respectă structura formală a programelor școlare de la nivelul ciclului gimnazial pentru disciplinele de trunchi comun, aflate în vigoare, incluzând pe lângă *Nota de prezentare*, următoarele elemente:

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

**Competențele generale** ale programei sunt construite, în principal, prin adaptarea competențelor generale ale programei disciplinei *Educație socială* la tema dezvoltarea durabilă, ca domeniu și problematică integratoare și prin circumscrierea lor explicită la unele discipline din aria curriculară *Om și societate* și *Matematică și științe ale naturii*.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale și sunt însoțite de exemple de **activități de învățare**, care constituie modalități de organizare a activității didactice în scopul formării competențelor la elevi. Cadrul didactic are libertatea de a utiliza exemplele de activități de învățare pe care le propune programa școlară, de a le completa sau de a le înlocui, astfel încât acestea să asigure un demers didactic adecvat situației concrete de la clasă.

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

**Sugestiile metodologice** au rolul de a orienta cadrul didactic în utilizarea programei școlare pentru realizarea activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul disciplinei și cu particularitățile de vârstă ale elevilor.

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

În spiritul implicării elevilor în propria învățare, programa școlară consacră un rol special proiectului educațional. Este creat, în acest fel, un cadru educațional care apropie procesul de predare-învățare-evaluare de viața reală, în care proiectul este un instrument de lucru necesar pentru desfășurarea activității în toate domeniile social-economice. Acest cadru educațional permite *învățarea participării prin participare* și nu doar discutând *despre participare*. Este facilitată, de asemenea, dezvoltarea abilităților necesare secolului al XXI-lea: creativitate, gândire critică și sistemică, abilități de comunicare și de colaborare, capacitate de adaptare, responsabilitate, spirit de echipă. Bugetul de timp alocat proiectului reprezintă 25-30% din bugetul total de timp alocat acestei discipline de studiu. Programa școlară depășește astfel *învățarea despre* (care, din perspectiva elevului, corespunde nivelului cognitiv, informativ al învățării, nivel necesar, dar nu și suficient); *învățarea este realizată ca învățare prin* (nivel care corespunde participării, implicării active a elevului) și ca *învățare pentru* (ceea ce corespunde unui nivel al reflectării învățării în valorile promovate, în atitudini și în comportamente).

Lectura integrală și personalizată a programei școlare și înțelegerea logicii interne a acesteia reprezintă condiții indispensabile atât în vederea proiectării întregii activități didactice, cât și în procesul de elaborare a resurselor educaționale.

Profesorii își pot concentra atenția, în mod diferit, asupra activităților de învățare și asupra practicilor didactice. Diversitatea situațiilor concrete face posibilă și necesară o diversitate de

soluții didactice. Din această perspectivă, propunerile programei nu trebuie privite ca rețetare inflexibile. În planul activității didactice, echilibrul între diferite abordări și moduri de lucru trebuie să fie rezultatul proiectării didactice personale și al cooperării cu elevii fiecărei clase în parte.

În ceea ce privește resursele educaționale, este necesar să fie menținut un echilibru între resursele concepute în format clasic și cele în format digital, incluzând resursele educaționale deschise (RED). Modul de structurare și susținere a învățării trebuie să se concretizeze în realizarea unor instrumente de lucru utile pentru fiecare elev, programa școlară fiind concepută astfel încât să încurajeze creativitatea didactică și adecvarea demersurilor didactice la particularitățile elevilor.

## Competențe generale

1. Raportarea critică a fapte, evenimente, idei, procese din viața personală și a diferitelor grupuri și comunități, cu relevanță pentru domeniul dezvoltării durabile, prin utilizarea unor achiziții specifice disciplinelor din ariile curriculare *Om și societate* și *Matematică și științe ale naturii*
2. Cooperarea pentru realizarea unor activități și pentru investigarea unor probleme privind dezvoltarea durabilă, prin asumarea unor valori, principii și norme specifice
3. Manifestarea unui comportament social, civic, economic și de protecție a mediului înconjurător, adecvat provocărilor și obiectivelor specifice dezvoltării durabile, prin participarea responsabilă la luarea deciziilor și prin exercitarea spiritului de inițiativă

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Raportarea critică la fapte, evenimente, idei, procese din viața personală și a diferitelor grupuri și comunități, cu relevanță pentru domeniul dezvoltării durabile, prin utilizarea unor achiziții specifice disciplinelor din ariile curriculare Om și societate și Matematică și științe ale naturii

Clasa a VIII-a
<p><b>1.1. Utilizarea corectă a termenilor specifici educației pentru dezvoltare durabilă cu referire la fapte/evenimente/procese din societatea contemporană, în contextul globalizării</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>exerciții de descoperire și de clarificare, în contexte relevante, a unor termeni specifici domeniului, precum: dezvoltare durabilă, sustenabilitate, Obiectivele Dezvoltării Durabile (ODD), globalizare, cetățenie globală, mediu înconjurător, biodiversitate, încălzire globală, schimbări climatice, parteneriat global</i></li> <li>- <i>exerciții de completare/de continuare a unui text, de comentare a unor afirmații/enunțuri referitoare la diferite aspecte privind dezvoltarea durabilă</i></li> <li>- <i>realizarea unui mic dicționar cu termenii cheie din domeniul educației pentru dezvoltare durabilă</i></li> <li>- <i>realizarea unei hărți conceptuale cu termeni definitorii pentru domeniu</i></li> <li>- <i>redactarea unui text tematic, plecând de la un număr de termeni dați, specifici domeniului</i></li> </ul> <p><b>1.2. Analizarea unor situații în acord/dezacord cu valorile, principiile, normele și obiectivele specifice dezvoltării durabile</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>recunoașterea principiilor, valorilor și obiectivelor dezvoltării durabile în contextul globalizării, pornind de la imagini date, filme adecvate vârstei elevilor, relatări din mass-media; identificarea de către elevi a unor informații circumscrise domeniului atât în format letric, cât și digital</i></li> <li>- <i>exemplificarea unor situații din viața curentă/din lumea contemporană care implică respectarea principiilor, valorilor și normelor dezvoltării durabile și, respectiv, nerespectarea acestora</i></li> <li>- <i>exemplificarea unor situații în care anumite practici economice au condus la degradarea mediului înconjurător, la supraexploatarea rezervelor biologice, la schimbări climatice cu efecte negative</i></li> <li>- <i>exemplificarea unor situații în care practicile economice contribuie la atingerea obiectivelor specifice dezvoltării durabile</i></li> <li>- <i>analizarea efectelor unor pandemii manifestate la scară planetară și/sau regională asupra realizării obiectivelor dezvoltării durabile, la nivel local, regional, național, global</i></li> <li>- <i>prezentarea și discutarea unor studii de caz, plecând de la relatări din mass-media, referitoare la dezastre ecologice, schimbări climatice/efectul de seră</i></li> <li>- <i>analizarea corelațiilor dintre unele drepturi ale omului și îndatoririle fundamentale (de exemplu, corelația dintre asigurarea dreptului la un mediu sănătos și îndatorirea de a nu polua mediul înconjurător)</i></li> <li>- <i>analizarea consecințelor pozitive și a celor negative ale stilurilor de viață ale oamenilor în ceea ce privește dezvoltarea durabilă, cu exemplificări din viața curentă a elevilor</i></li> </ul> <p><b>1.3. Argumentarea în favoarea respectării valorilor, principiilor și practicilor care pot asigura dezvoltarea durabilă</b></p>

**Clasa a VIII-a**

- formularea de avantaje/dezavantaje ale amplificării fenomenului migrațiilor în lumea contemporană, ale introducerii de noi specii, ale continuării industrializării, în raport cu asigurarea caracterului durabil al dezvoltării
- susținerea cu argumente simple a necesității respectării valorilor, principiilor și practicilor care pot asigura atingerea obiectivelor dezvoltării durabile
- discutarea modalităților concrete în care se respectă valorile și principiile dezvoltării durabile, la nivelul comunității locale de apartenență a elevilor
- realizarea unor colaje/postere, inclusiv în format digital, filme scurte, jocuri de rol, scenete, care ilustrează problematica globalizării, a dezvoltării durabile și a cetățeniei globale

## **2. Cooperarea pentru realizarea unor activități și pentru investigarea unor probleme privind dezvoltarea durabilă, prin asumarea unor valori, principii și norme specifice**

**Clasa a VIII-a**

### **2.1. Elaborarea, în echipă, a unui proiect dedicat problemelor referitoare la dezvoltarea durabilă**

- stabilirea temei proiectului, prin realizarea unei liste cuprinzând probleme de interes referitoare la dezvoltarea durabilă, pentru diferite comunități (la nivel local/regional/național/ internațional)
- implicarea elevilor în echipa de proiect, pe diferite teme dedicate rezolvării unor probleme referitoare la dezvoltarea durabilă, prin: alegerea temei, formularea unor alternative de soluționare, alegerea unei soluții dezirabile, identificarea unor resurse relevante

### **2.2. Participarea la realizarea proiectelor propuse, potrivit sarcinilor de lucru asumate/atribuite**

- participarea activă la realizarea proiectelor propuse, pe diferite teme (de exemplu: oportunități și provocări pentru dezvoltarea durabilă în lumea contemporană; cetățenia globală; Obiectivele Dezvoltării Durabile (ODD); efectul unor pandemii asupra realizării obiectivelor specifice dezvoltării durabile; „Să gândim global, să acționăm local”; o problemă concretă privind dezvoltarea durabilă la nivelul comunității locale/regionale/naționale/ internaționale; problema încălzirii globale și a schimbărilor climatice; localități/orașe inteligente)
- realizarea unor proiecte de diferite tipuri, prin implicarea unor parteneri din afara școlii (de exemplu: autorități locale, organizații non-guvernamentale specializate în abordarea diferitelor probleme ale dezvoltării durabile)

### **2.3. Rezolvarea în echipă/perechi a unor sarcini de lucru referitoare la problematica dezvoltării durabile, în contextul manifestării fenomenului de globalizare**

- exerciții de identificare, în cadrul unor activități în perechi/echipă, a formelor de manifestare a globalizării, în imagini, texte sau în cazuri date
- analiza unor studii de caz, în grupuri mici, pentru discutarea consecințelor favorabile/nefavorabile asupra dezvoltării durabile, ca urmare a existenței unor realități precum: contrastele economice la scară globală (raportul Nord-Sud), diferite tipuri de migrație, pandemii la scară planetară, activități umane cu impact pozitiv/negativ asupra mediului natural
- realizarea, prin activități în perechi/echipă, a unor afișe/colaje/desene în format letric sau electronic, care să exemplifice diferite aspecte ale dezvoltării durabile

- participarea la jocuri de rol care vizează organizarea unor campanii de sensibilizare cu privire la protecția mediului natural, încălzirea globală și schimbările climatice, existența contrastelor economice etc.
- simularea unor situații în care nu ar mai exista niciun tip de reglementare care să vizeze efectele activităților umane asupra mediului natural, cu analiza efectelor
- exerciții de scriere/concepere a unor reguli de conduită ecologică

### **3. Manifestarea unui comportament social, civic, economic și de protecție a mediului înconjurător, adecvat provocărilor și obiectivelor specifice dezvoltării durabile, prin participarea responsabilă la luarea deciziilor și prin exercitarea spiritului de inițiativă**

#### **Clasa a VIII-a**

##### **3.1. Manifestarea unei atitudini pozitive față de problematica dezvoltării durabile și a unor comportamente adecvate în raport cu provocările și obiectivele dezvoltării durabile**

- discuții în grupuri mici sau la nivelul clasei pe marginea principiului „Gândim global, acționăm local”, dezbateri la nivelul clasei a rolurilor pe care persoanele este necesar să și le asume în calitate de „cetățeni al lumii”
- realizarea de portofolii pe teme specifice educației pentru dezvoltare durabilă
- exerciții de reflecție asupra responsabilităților copiilor față de mediul înconjurător și față de modul de utilizare a resurselor
- elaborarea unui cod de conduită pentru acțiuni sustenabile de protecție a mediului înconjurător, la nivelul clasei/școlii/comunității locale
- realizarea unor postere/articole/publicații/ un website/ scurt film, în cadrul cărora să fie prezentate cele 17 Obiective ale Dezvoltării Durabile (ODD), incluse în cadrul documentului „Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă”

##### **3.2. Participarea la rezolvarea problemelor comunității, prin exercitarea spiritului de inițiativă**

- dezbateri despre cazuri preluate din mass-media referitoare la problemele grupurilor de apartenență și ale comunității/analizarea calității mediului înconjurător din cadrul comunității în care trăiesc elevii, ca punct de plecare pentru inițiative de participare civică
- invitarea în activitățile din clasă a unor reprezentanți ai unor instituții publice și organizații civice care desfășoară activități în domeniul dezvoltării durabile, în vederea cunoașterii tipurilor de activitate/proiectelor desfășurate de acestea, a posibilităților de implicare a elevilor în activități de voluntariat
- discuții referitoare la activitățile și proiectele unor instituții publice și ONG-uri, ca urmare a unor vizite realizate la sediul acestora, în vederea realizării unor acțiuni civice dedicate dezvoltării sustenabile la nivel local/regional/național/internațional
- inițierea de acțiuni de sensibilizare/campanii la nivelul școlii, pe teme care au în vedere educația pentru dezvoltare durabilă, precum: „Gândim global, acționăm local!” „Școala noastră ca loc de învățare și experimentare a dezvoltării durabile!”, „Să învățăm să trăim împreună!”, „Planeta la control”, „Planeta – sat planetar?”
- activități specifice de celebrare a unor evenimente precum: „Ziua Pământului” (22 aprilie), „Ziua Mondială a Mediului” (5 iunie), „Ziua Internațională a Diversității Biologice” (22 mai), „Ziua Internațională a Pădurilor” (21 martie), „Ziua Internațională a Oceanelor” (8 iunie), „Ziua Internațională a Mării Negre” (31 octombrie), „Ziua Rezervației Biosferei Delta Dunării” (1 septembrie)

## Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi*
<b>Cetățenie globală și dezvoltare durabilă</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globalizarea și problemele sale. Forme de manifestare a globalizării</li> <li>• Cetățenie globală</li> <li>• Dezvoltare durabilă. Obiectivele Dezvoltării Durabile (ODD)</li> <li>• Cooperare și conflict într-o lume globală               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Marile ansambluri economice</li> <li>- Contraste economice (raportul Nord-Sud)</li> <li>- Migrațiile în lumea contemporană</li> </ul> </li> </ul>
<b>Mediul înconjurător și dezvoltarea durabilă</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efectele activităților umane asupra mediului înconjurător               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Marile aglomerări urbane, industrializarea – avantaje și riscuri</li> <li>- Degradarea mediului înconjurător (deteriorarea mediului prin poluare fizică, chimică, biologică)</li> <li>- Supraexploatarea rezervelor biologice (defrișare, suprapășunat, pescuit, vânătoare, comerț cu specii sălbatice)</li> <li>- Introducerea de specii noi</li> </ul> </li> <li>• Problema încălzirii globale și a schimbărilor climatice</li> <li>• Parteneriatul global pentru conservarea biodiversității și resurselor planetei. Gândim global, acționăm local</li> </ul>
<b>Elaborarea și derularea/simularea derulării unui proiect educațional pentru dezvoltare durabilă</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alegerea temei</li> <li>• Elaborarea fișei de proiect</li> <li>• Derularea/simularea derulării proiectului propus</li> <li>• Evaluarea proiectului propus</li> </ul>

**\*Notă:** Conținuturile vor fi abordate din perspectiva competențelor specifice.

## Sugestii metodologice

Sugestiile metodologice vizează modul de organizare și de proiectare a activității didactice în vederea formării la elevi a competențelor prevăzute de programa școlară.

### Planificarea și proiectarea didactică

În elaborarea planificării calendaristice anuale și a proiectării didactice, programa școlară reprezintă documentul de referință.

**Elaborarea planificării calendaristice** presupune parcurgerea următoarelor etape:

1. asocierea competențelor specifice și a conținuturilor prezentate în programa școlară;
2. stabilirea unităților de învățare;
3. stabilirea succesiunii parcurgerii unităților de învățare;
4. stabilirea bugetului de timp necesar pentru fiecare unitate de învățare.

**Proiectarea demersului didactic** pentru o unitate de învățare începe cu lectura personalizată a programei școlare. Lectura se realizează în succesiunea următoare: de la competențe generale la competențe specifice și la conținuturi, de la acestea din urmă la activități de învățare, fiind necesar să se răspundă succesiv la un set de întrebări.

Spre exemplu, proiectarea demersului didactic pentru unitatea de învățare *Dezvoltare durabilă. Obiectivele Dezvoltării Durabile (ODD)* implică următoarele posibile răspunsuri, la întrebările formulate, mai jos:

- **În ce scop voi face?** – poate fi vizată competența specifică 3.1. *Manifestarea unei atitudini pozitive față de problematica dezvoltării durabile și a unor comportamente adecvate în raport cu provocările și obiectivele dezvoltării durabile.*
- **Ce conținuturi voi folosi?** – pot fi selectate, de exemplu, conținuturile:
  - *Dezvoltare durabilă*
  - *Obiectivele Dezvoltării Durabile (ODD).*
- **Cum voi face?** – pentru exemplul considerat pot fi alese cel puțin două activități de învățare, dintre cele propuse de programa școlară:
  - *realizarea unor postere/articole/publicații/ un website/ scurt film, în cadrul cărora să fie prezentate cele 17 Obiective ale Dezvoltării Durabile (ODD), incluse în cadrul documentului „Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă”;*
  - *discuții, în grupuri mici sau la nivelul clasei, pe marginea principiului „Gândim global, acționăm local”, dezbateri la nivelul clasei a rolurilor pe care persoanele este necesar să și le asume în calitate de „cetățeni al lumii”.*

Cadrul didactic poate propune și alte activități de învățare sau le poate modifica pe cele existente. Spre exemplu, celor două activități propuse în programa școlară li se poate adăuga următoarea activitate de învățare: *exercițiu de clarificare a înțelesului conceptului de dezvoltare durabilă, utilizând metoda Turul galeriei.*
- **Cu ce voi face?** – în cazul în care se optează pentru realizarea unor postere pentru prezentarea celor 17 *Obiective ale Dezvoltării Durabile (ODD)*, pot fi utilizate:
  - resurse materiale: pentru formatul letric – coli de desen, hârtie colorată, markere, creioane colorate/culori tempera/guașe/acrilice, lipici, foarfecă; pentru formatul digital/electronic – calculator/laptop/tabletă, imprimantă;
  - resurse de timp: 4 ore;
  - forme de organizare a clasei de elevi: pe grupe (constituirea a cel puțin 4 grupe de elevi).
- **Cât s-a realizat?** – evaluarea unității de învățare poate fi realizată, de exemplu, prin:
  - interevaluare, prin prezentarea posterelor realizate în cadrul unei expoziții, care este organizată utilizând formatul metodei *Turul galeriei*, astfel încât posterul realizat/posterele realizate de fiecare grupă pot fi apreciate de membrii celorlalte grupe de elevi;
  - autoevaluare propusă elevilor, realizată prin intermediul unui set de enunțuri metacognitive, astfel:

- cea mai importantă lecție învățată a fost ...;
- mi-a plăcut ... ;
- mi s-a părut mai puțin atractiv ...;
- voi ține cont de ... ;
- nu am înțeles ... .

Schimbarea modului de realizare a învățării presupune și un altfel de demers didactic, respectiv organizarea sau reorganizarea demersului didactic. Acest lucru se poate realiza prin utilizarea unor metode active în care elevul este implicat direct în procesul de dobândire a competențelor, în care învață participarea *prin* participare și nu doar învățând *despre* participare. Acest demers are un avantaj suplimentar: constituie o premisă a pregătirii elevilor *pentru* participări viitoare, în alte contexte.

*Turul galeriei* este o metodă bazată pe colaborarea între elevi, care sunt puși în situația de a găsi soluții de rezolvare a unor probleme și de a realiza o activitate de evaluare interactivă (interevaluare) a produselor realizate de grupurile de elevi.

Metoda *Turul galeriei* poate fi utilizată în cadrul temei *Dezvoltare durabilă. Obiectivele Dezvoltării Durabile (ODD)*, competența specifică vizată fiind 3.1. *Manifestarea unei atitudini pozitive față de problematica dezvoltării durabile și a unor comportamente adecvate în raport cu provocările și obiectivele dezvoltării durabile.* Etapele de lucru pot fi următoarele:

- La nivelul clasei se constituie cel puțin patru grupuri de elevi.
- Fiecare grup primește de la profesor materiale informative sau sau le sunt indicate surse de informare referitoare la conceptul de *dezvoltare durabilă* și la *Obiectivele Dezvoltării Durabile (ODD)*.
- După parcurgerea materialelor, o primă sarcină de lucru solicitată fiecărui grup este de a realiza o *hartă conceptuală* de tip *pânză de păianjen*, în cadrul căreia conceptul central îl reprezintă *dezvoltarea durabilă*.
- Hărțile conceptuale realizate de fiecare grup se expun pe pereții clasei, transformați într-o veritabilă galerie.
- Un elev din fiecare grup rămâne în postura de *ghid* așteptând *vizitatorii* (elevi din celelalte grupuri). La semnalul profesorului, ceilalți elevi din grupuri grupurile trec pe rând, pe la fiecare hartă pentru a examina soluțiile propuse de colegi. Aceștia vin, pun întrebări, notează comentarii, idei, critici și soluții pe o foaie de hârtie care însoțește harta conceptuală expusă.
- La încheierea *turului galeriei*, fiecare echipă își reexaminează rezultatele prin comparație cu soluțiile văzute la ceilalți, prin utilizarea listei de comentarii făcute de cei care au vizitat *standul* lor și încercă să valorifice comentariile *vizitatorilor* pentru a-și îmbunătăți produsul.

Aceași metodă poate fi utilizată și în raport cu problematica *Obiectivele Dezvoltării Durabile (ODD)*.

- Aceleași grupuri sau altele noi constituite primesc drept sarcină de lucru realizarea unor postere de prezentare pentru un număr de *Obiective ale Dezvoltării Durabile (ODD)*.
- După realizarea de către fiecare echipă a posterelor, grupurile își expun lucrările, ca într-o galerie de artă.
- Elevii care au rolul de *ghid* se vor plasa în locul unde sunt expuse posterele grupului lor și vor realiza o prezentare a acestora, răspunzând întrebărilor adresate de către grupurile vizitatoare.
- Membrii grupurilor vizitatoare examinează fiecare poster, adresează întrebări de clarificare, ghidului și pot face comentarii și aprecieri pe care le consemnează, pe o foaie de hârtie, așezată sub fiecare poster realizat.
- La final, fiecare grup își reexaminează propriile postere realizate, valorificând comentariile *vizitatorilor* și ideile colectate în urma vizitării celorlalte postere.

Un alt exemplu de metodă care poate fi utilizată în activitatea cu elevii este **studiul de caz**. Utilizarea acestei metode este în relație cu unul dintre exemplele de activitate de învățare recomandate de programa școlară (*prezentarea și discutarea unor studii de caz, plecând de la relatări din mass-media, referitoare la schimbări climatice/efectul de seră*), realizat pentru dobândirea de către elevi a competenței specifice 1.2. (*Analizarea unor situații în acord/dezacord*

cu valorile, principiile, normele și obiectivele specifice dezvoltării durabile). Tema vizată este *Problema încălzirii globale și a schimbărilor climatice*.

Aplicarea metodei studiului de caz presupune parcurgerea mai multor pași, astfel:

- Alegerea *cazului* care urmează să fie supus dezbaterii. Cazul poate fi unul real, preluat de exemplu din presă, poate fi o poveste sau un document relevant din perspectiva discuției care urmează să fie purtată.

În acest exemplu de aplicare a metodei, cazul este reprezentat de *încălzirea globală*, considerată din două perspective: pe de o parte, ca *realitate a prezentului*, pe de altă parte, ca *problemă pentru viitor*, așa cum rezultă din date de cercetare. Pentru prima perspectivă de abordare, li se propune elevilor să urmărească un scurt film *Încălzirea globală - un inamic silențios*, preluat de pe youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=DmSUuAwTeNs>). Scopul prezentării filmului este de a susține, prin imagini de actualitate, realitatea și dramatismul fenomenului de încălzire globală. Pentru cea de-a doua perspectivă este oferit elevilor spre lectură un material suport (un exemplar pentru fiecare elev). Acest material (inclus în caseta de mai jos) reprezintă o succintă prezentare, preluată din presă, referitoare la un studiu realizat de o echipă de cercetători de la Universitatea ETH Zurich, cu privire la schimbările climatice și la încălzirea globală.

În 2050, clima la Londra va fi asemănătoare cu cea de la Madrid de acum. La Stockholm va fi ca la Budapesta, iar la Paris ca la Canberra, conform unui studiu dat publicității [,,].

[,,] Orașe mari precum Kuala Lumpur, Jakarta și Singapore vor suferi din ce în ce mai des din cauza fenomenelor meteo extreme, conform studiului publicat de revista științifică PLOS ONE, realizat de o echipă de cercetători de la Universitatea ETH Zurich.

Aceștia au studiat vremea din 520 de mari orașe din întreaga lume, luând în calcul 19 variabile, printre care temperatura și precipitațiile. Pentru aceste estimări, oamenii de știință de la universitatea elvețiană au folosit în mod deliberat perspectiva optimistă, adică cea în care emisiile de dioxid de carbon se vor stabili până la mijlocul secolului pentru a putea limita creșterea temperaturii medii a globului la 1,4 grade Celsius [...].

Echipa a comparat apoi rezultatele obținute pentru marile orașe [...]. În 2050, orașele din emisfera nordică vor semăna din punct de vedere climatic cu cele care se situează acum, față de ele, la 1.000 km înspre sud. Cele care se găsesc la Ecuator nu vor resimți o încălzire majoră a climei dar, în schimb, vor avea parte de mai multă secetă și de ploi. Autorii studiului au ajuns la concluzia că 77% din orașele planetei vor suferi schimbări *frapante* ale climei, iar restul se vor confrunta cu *noutăți* în domeniul climei. Europa va avea veri și ierni mai calde, în medie cu 3,5 - 4,7 grade Celsius.

*Obiectivul articolului urmărește ca toată lumea să înțeleagă consecințele schimbărilor climatice*, a subliniat Jean-François Bastin (cercetător belgian care face parte din echipa care a realizat studiul - n.n).

(Sursa: Agerpres - <https://www.agerpres.ro/planeta/2019/07/11/in-2050-vremea-la-paris-va-fi-ca-aceea-de-la-canberra-acum-studiu--339627>) - 11.07.2019

Următorii pași de parcurs în aplicarea metodei includ:

- Lectura individuală a materialului suport.
- Analizarea cazului din perspectiva realității pe care o prezintă filmul și a datelor de cercetare. Discutarea frontală a unor aspecte precum:
  - Cum se manifestă în prezent fenomenul încălzirii globale? Dați exemple din filmul urmărit.

- Care este scopul articolului referitor la studiul întreprins de echipa de cercetători de la Universitatea ETH Zurich?
  - În ce a constat cercetarea realizată de echipa de cercetători?
  - Ce prevăd datele de cercetare cu privire la consecințele încălzirii globale pentru viitor?
  - Care sunt cauzele la care se raportează (fie și optimist) oamenii de știință de la universitatea elvețiană?
  - Ce consecințe ar avea neluarea în considerare a studiului întreprins de echipa de cercetători?
- Lucru în echipe de câte 5-6 elevi pentru soluționarea cazului, prin explorarea unor răspunsuri pe următoarele coordonate: a) cauzele încălzirii globale; b) efectele încălzirii globale; c) niveluri de soluționare a cazului; c) modalități de intervenție în sensul rezolvării cazului.
- Răspunsurile date de elevi pot include, potrivit coordonatelor:
- a) cauzele încălzirii globale, de exemplu: creșterea cantității de gaze cu efect de seră, îndeosebi a dioxidului de carbon, ca rezultat al activității umane (dioxidul de carbon crește efectul de seră, crescând temperatura pe Pământ), prin arderea de petrol, cărbune, gaze naturale, în scopul obținerii de energie; conducerea de mașini; poluarea determinată de fabrici; tăierea copacilor (copacii absorb dioxidul de carbon și îl elimină din atmosferă), suprapășunat;
  - b) efectele încălzirii globale, de exemplu: extreme climatice (furtuni, uragane), topirea ghețarilor, ridicarea nivelului mării, secetă, deșertificare, influențe negative asupra sănătății oamenilor, extincția a numeroase specii;
  - c) nivelurile de soluționare a cazului, de exemplu: local, regional, național, global;
  - d) modalități de intervenție la nivel local, regional, național, global.
- Exemple de modalități de intervenție la nivel local, regional, național care vizează activitatea umană, de exemplu: reducerea cantității de dioxid de carbon, care este emisă în atmosferă, prin utilizarea energiei din surse regenerabile, prin reducerea poluării; utilizarea unor tehnologii moderne care au un consum mai mic de energie, utilizarea energiei alternative (energia solară, energia eoliană).
- Exemple de modalități de intervenție la nivel local la care fiecare dintre noi poate contribui, prin ceea ce face, la soluționarea cazului, de exemplu, prin: mersul pe jos, pe bicicletă; evitarea risipirii apei potabile a cărei producere presupune consum de energie; închiderea televizorului, computerului atunci când nu le utilizăm; stingerea luminii atunci când părăsim o încăpere; reciclarea obiectelor care pot fi reciclate.
- Exemple de modalități de intervenție la nivel global, de exemplu: cooperarea între țări în sensul reducerii cantității de dioxid de carbon pe care o produc, inclusiv prin finanțare internațională.
- Formularea concluziilor privind soluționarea cazului, de exemplu, prin punerea modalităților de intervenție în relație cu obiective ale dezvoltării durabile, respectiv, în relație cu:
- asigurarea disponibilității și managementului durabil al apei;
  - asigurarea accesului tuturor la energie la prețuri accesibile, într-un mod sigur, durabil;
  - creșterea economică sustenabilă;
  - dezvoltarea orașelor și a așezărilor umane pentru ca acestea să fie deschise tuturor, sigure, reziliente și durabile;
  - gestionarea durabilă a pădurilor, combaterea deșertificării, stoparea și repararea degradării solului, a pierderilor de biodiversitate.

### Proiectul educațional

Programa școlară prevede realizarea de proiecte educaționale care vizează problematica dezvoltării durabile. Proiectul educațional este vizat explicit în cadrul disciplinei *Educație pentru dezvoltare durabilă*, la nivelul competențelor specifice, al activităților de învățare și al conținuturilor, având alocat un buget de timp de 25-30% din bugetul total de timp.

În elaborarea și derularea proiectului educațional, sub coordonarea profesorului, elevii vor parcurge următoarele **etape**:

- Alegerea temei
- Elaborarea fișei de proiect

- Derularea proiectului propus
- Evaluarea proiectului propus.

Profesorul și elevii pot opta – în baza unei analize și evaluări realiste a resurselor, a oportunităților existente și a posibilității de a finaliza proiectul – fie pentru varianta realizării proiectului numai la nivelul clasei, fără partener (varianta A), fie pentru varianta proiectului cu partener din alte clase/școli (varianta B). În cazul opțiunii pentru varianta B, care este o variantă mai complexă, inclusiv din perspectiva elementelor care privesc comunicarea, recomandăm parcurgerea următorilor pași:

- Prezentarea reciprocă a claselor partenere (pot fi din aceeași localitate, din altă localitate sau chiar din altă țară)
- Alegerea temei și elaborarea fișei de proiect, pe baza acordului comun dintre parteneri;
- Colaborarea și feedbackul permanent între parteneri pe parcursul derulării activităților din cadrul proiectului
- Reflecția comună și schimbul de impresii asupra întregii experiențe, asupra achizițiilor dobândite (cunoștințe, abilități, atitudini).

Indiferent de opțiunea pentru varianta A sau B, prezentăm mai jos, cu titlu orientativ, **exemple de teme** care pot fi abordate în cadrul proiectelor:

- *Să gândim global, să acționăm local*, ca problemă concretă privind dezvoltarea durabilă la nivelul comunității locale/regional/național/comunității internaționale
- *Obiectivele Dezvoltării Durabile (ODD)*, pentru proiecte dedicate unuia sau mai multor obiective ale dezvoltării durabile
- *Să învățăm să trăim, împreună!*, *Planeta la control*, *Planeta - sat planetar?*, pentru proiecte dedicate acțiunilor de sensibilizare/ unor campanii la nivelul școlii, pe teme care au în vedere educația pentru dezvoltare durabilă
- *Ziua Pământului* (22 aprilie), *Ziua Mondială a Mediului* (5 iunie), *Ziua Internațională a Diversității Biologice* (22 mai), *Ziua Internațională a Pădurilor* (21 martie), *Ziua Internațională a Oceanelor* (8 iunie), *Ziua Internațională a Mării Negre* (31 octombrie), *Ziua Rezervației Biosferei Delta Dunării* (1 septembrie), pentru proiecte dedicate celebrării unor zile care au drept numitor comun protecția mediului și dezvoltarea durabilă.

**Produsele** proiectelor pot fi:

- un website;
- un material video, un joc video sau un joc online;
- un memoriu către autorități;
- postere, expoziție de postere;
- articole, o publicație;
- un concurs gen *Cine știe, câștigă*;
- un spectacol de teatru/teatru forum etc.

**Evaluarea** proiectului propus este necesar să se realizeze pe parcursul realizării proiectului, dar și la finalizarea acestuia, cu scopul de a oferi elevilor ocazia de a verifica raporturile calitative dintre ceea ce s-a realizat și ceea ce s-a proiectat, precum și pentru a-și îmbunătăți modul de învățare. Evaluarea proiectului trebuie să reprezinte în principal o activitate de autoevaluare, în cadrul căreia elevii să aibă posibilitatea să reflecteze asupra măsurii în care proiectul a avut succes, să evalueze gradul de reușită și posibilitățile de îmbunătățire a unei asemenea activități.

Pe parcursul proiectului și la finalul acestuia, elevii pot redacta un jurnal autoreflexiv, în cadrul căruia vor prezenta experiența dobândită și vor răspunde la întrebări precum:

- *Cât am reușit să mă implic?*
- *Ce rol mi s-a potrivit? Ce rol mi s-a părut greu de realizat?*
- *Ce mi-a plăcut astăzi în cadrul activității desfășurate? Ce dificultăți am întâmpinat?*
- *Cât de cooperant am fost?*
- *Ce am aflat despre colegii mei?*
- *Ce am aflat despre mine la finalul activității?*

## Alte recomandări privind evaluarea

Procesul de învățământ se realizează ca proces de predare-învățare-evaluare. Evaluarea reprezintă o componentă organică a procesului de învățare.

Potrivit modelului de proiectare pe competențe, procesul de învățare constă în dobândirea de competențe. În mod corespunzător, este necesar ca evaluarea să fie centrată pe competențe. De asemenea, este necesar ca procesul de evaluare să pună accent pe valorizarea rezultatelor învățării, prin raportarea la progresul școlar al fiecărui elev, precum și pe recunoașterea, la nivelul evaluării, a experiențelor de învățare și a competențelor dobândite în contexte nonformale sau informale.

În perspectiva unui demers educațional centrat pe competențe, se recomandă utilizarea cu preponderență a evaluării continue, formative. Alături de formele și instrumentele clasice de evaluare, recomandăm utilizarea unor metode și instrumente complementare, cum sunt: proiectul (realizat ca activitate tip proiect sau ca proiect educațional, așa cum este promovat în prezenta programă), portofoliul, autoevaluarea, evaluarea în perechi, interevaluarea, observarea sistematică a activității și a comportamentului elevilor.

**Autoevaluarea** reprezintă evaluarea pe care elevii o fac propriei învățări; avantajul acestei metode de evaluare este legat de raportarea elevilor la propria activitate de învățare, pe care o pot analiza din perspectiva progresului realizat și pe care o pot adapta, potrivit concluziilor la care au ajuns și dificultăților cu care se confruntă. Autoevaluarea prin completarea unui set de enunțuri metacognitive este ilustrată în paragrafele anterioare din prezenta secțiune (referirile la secțiunea *Cât s-a realizat?* din exemplul de proiectare a unui demers didactic).

**Evaluarea în perechi** este o evaluare între egali și implică ca un elev să ofere feedback unui coleg, să primească feedback de la colegul lui și să discute împreună acest feedback. Evaluarea realizată între elevi poate lua și forma interevaluării (ilustrată, de asemenea, în secțiunea *Cât s-a realizat?* din exemplul de proiectare a unui demers didactic).

**Observarea sistematică a activității și a comportamentului elevilor**, manifestate în rezolvarea unor sarcini de lucru, este utilă din perspectiva observării modului efectiv de lucru, a gradului de implicare a elevilor, a sentimentelor și atitudinilor care le însoțesc activitatea. Exemplele de activități de învățare incluse în programă, care presupun lucru în perechi sau pe echipe, pot fi evaluate prin observarea sistematică a activității și a comportamentului elevilor.

Recomandarea prezentei programe școlare pentru utilizarea evaluării formative prin metode complementare ține de prioritatea acordată învățării *prin și pentru* participare, care este reflectată în toate propunerile privind activitatea de predare-învățare-evaluare. Pentru cadrul didactic, aplicarea unor astfel de metode de evaluare, dar și reflecția critică asupra aplicării acestora sunt generatoare de noi idei pentru proiectarea unor activități atractive, care să răspundă cu adevărat nevoilor și intereselor elevilor.

## Repere bibliografice

- *Transformarea lumii în care trăim: Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă* - Rezoluția Organizației Națiunilor Unite, adoptată de Adunarea Generală la 25 septembrie 2015; <http://www.mfaro.eu/node/35919>; <http://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/dd-onu/>
- Comunicarea Comisiei către Parlamentul European, Consiliu, Comitetul Economic și Social European și Comitetul Regiunilor *Pașii următori pentru o viitoare acțiune europeană durabilă pentru sustenabilitate* (COM/2016/739 final) / Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions *Next steps for a sustainable European future European action for sustainability* (COM/2016/739 final); <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2016%3A739%3AFIN>

- *Declarație comună a Consiliului și a reprezentanților guvernelor statelor membre reuniți în cadrul Consiliului, a Parlamentului European și a Comisiei Europene (2017/C 210/01);* [http://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/wp-content/uploads/2018/05/CELEX\\_42017Y063001\\_RO\\_TXT.pdf](http://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/wp-content/uploads/2018/05/CELEX_42017Y063001_RO_TXT.pdf)
- *Educație pentru Obiectivele Dezvoltării Durabile. Obiective de învățare (2017) UNESCO;* <http://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/wp-content/uploads/2017/12/manual-UNESCO.pdf>
- *Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning (2006/962/EC). In: Official Journal of the European Union, L 394/10, 2006;* <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32006H0962>
- *Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (2018/C 189/01). In: Official Journal of the European Union C 189/1, 2018;* [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C\\_.2018.189.01.0001.01.ENG](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.C_.2018.189.01.0001.01.ENG)
- *Strategia națională pentru dezvoltarea durabilă a României 2030, adoptată prin HG nr. 877/2018;* <http://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/despre/>
- Dinu, M., Socol, C., Marinaș, M.C. (2008). *Economie europeană. O prezentare sinoptică.* București: Editura Economică.
- Ionașcu, Ghe., Constantinescu, I, Moțatu, A. (2019). *Dezvoltare durabilă și civilizație. Dezvoltare durabilă și multilingvism.* București: Editura Milena Press.
- Pătrașcu, R., Damian, A., Minciuc, E. (2015). *Problematici fundamentale privind dezvoltarea durabilă.* București: Editura AGIR.
- Valchev, R., Stoica, E., Teșileanu, A. (2012). *Global Education. Teacher's manual.* Sofia: Open Education Centre.

## **Autori**

Eugen Stoica – Ministerul Educației Naționale

Angela Teșileanu –Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație, Unitatea de Cercetare în Educație

**Anexa nr. 15**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

**Cultură digitală**

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

**București, 2022**

## Notă de prezentare

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Structura programei școlare** include următoarele elemente:

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

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

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

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

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

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

## **Competențe generale**

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

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

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

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

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

### Clasa a VII-a/a VIII-a

#### 2.1. Realizarea unor produse în formate digitale, pe teme relevante, plecând de la cunoștințe, perspective și sentimente diverse

- participarea la întâlniri cu diferite persoane care au experiență în realizarea de produse în formate digitale (*storytelling, book-trailer, sketch, documentar observațional, galerie fotografică etc.*)
- realizarea unor demersuri de informare cu privire la modalitățile de elaborare a produselor digitale
- realizarea unui *storytelling (narațiuni/scenariu narativ)/digital storytelling (narațiuni digitalizate), individual sau în colaborare*
- realizarea unui *book-trailer, individual sau în colaborare*
- realizarea unui *sketch, individual sau în colaborare*
- realizarea unor documentare observaționale, a unor galerii fotografice (*spațiu fizic/virtual*) concentrate pe cultura locală, însoțite de un scurt text jurnalistic
- realizarea unui documentar, a unui proiect tematic cu privire la variante ale operei de artă/diferite modalități de receptare a operei de artă

#### 2.2. Adaptarea mesajului la contexte variate de comunicare, specifice multiliterăției

- exerciții de elaborare a unui mesaj cu relevanță educațională prin corelarea a diferite resurse multimedia
- transmiterea în formate inovative a unui mesaj prin îmbinarea diferitelor tipuri de limbaje, specifice unor culturi/moduri de manifestare culturală diferite
- valorificarea produselor digitale realizate de elevi, prin publicarea lor pe platforme online (*blog personal, blogul clasei, site-ul școlii, cont YouTube, Instagram, Reddit etc.*)
- exerciții de comunicare creativă în diferite limbi, în funcție de obiectul de artă analizat/creat

#### 2.3. Utilizarea tehnologiei și a mijloacelor de comunicare audiovideo în vederea creării unui produs cultural digital

- selectarea, prin discuții în grup, a unor tehnici de exprimare literară, picturală, arhitecturală etc.
- observarea efectelor speciale într-un produs cinematografic
- alegerea coloanei sonore/realizarea fondului sonor a/al produsului audiovideo
- identificare și aplicarea unor tehnici specifice pentru a realiza corespondența între viziunea scriitorului/artistului plastic și viziunea regizorală etc.

## Conținuturi

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

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

## Sugestii metodologice

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

Inovațiile pe care le aduce acest opțional constau în:

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

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

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

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

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

## Referințe bibliografice

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

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

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

### Grupul de lucru

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

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

Bogdan Rațiu

**Anexa nr. 16**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

***Științele și patrimoniul***

**Clasa a VIII-a**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru disciplina de opțional integrat *Științele și patrimoniul* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii care se adresează elevilor din clasa a VIII-a din învățământul gimnazial și este proiectată pentru un buget de timp de o oră/săptămână, pe durata unui an școlar. Programă școlară este elaborată pe baza modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe.

Scopul programei de opțional integrat este cel de **sensibilizare** a elevilor de gimnaziu cu privire la nevoia de păstrare a patrimoniului ca valoare reprezentativă pentru comunitate și la nevoia de intervenție responsabilă, bazată pe evidențe științifice.

Prin structura sa, opționalul contribuie la dezvoltarea profilului de formare al elevului din ciclul gimnazial, vizând următoarele competențe cheie: *sensibilizare și exprimare culturală; competențe de bază în științe și tehnologii; competențe digitale; competențe sociale și civice.*

În procesul de elaborare a programei, s-au avut în vedere următoarele documente:

- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01));
- *Educație pentru obiectivele dezvoltării durabile: Obiective de învățare*, 2017, UNESCO, <http://dezvoltaredurabila.gov.ro/web/wp-content/uploads/2017/12/manual-UNESCO.pdf>

Programa de opțional integrat *Științele și patrimoniul* se întemeiază pe analize privind relevanța acestei arii de oportunitate, în raport cu disciplinele din trunchiul comun și cu profilul de formare al elevului de gimnaziu din România. De asemenea, au fost luate în considerare rezultatele unor studii europene care focalizează atenția asupra impactului pozitiv al activităților educative din domeniul artelor, culturii și patrimoniului asupra motivării pentru învățare și a calității climatului școlar.

Opționalul presupune o abordare de tip interdisciplinar, plecând de la domenii de cunoaștere din aria științifică și din cea socială și explorând metodologii specifice cercetării, adaptate la contexte educative. Acesta propune o ocazie de abordare integrată a științelor, oferind posibilitatea de activare a achizițiilor elevilor acumulate treptat din învățământul primar și până în clasa a VIII-a. Prin realizarea legăturii dintre patrimoniu și științe, artefactele vor fi observate de către elevi într-un context inovativ, al „cercetătorului”, oferind perspective noi de cunoaștere atât celor preocupați de artă cât și celor atrași de știință. Elevii vor avea ocazia să reflecteze asupra contribuției patrimoniului la structurarea identității socioculturale a comunităților, la nivel local și global, să-și susțină un punct de vedere argumentat și să manifeste interes/motivație pentru un comportament responsabil. Astfel, opționalul oferă elevilor oportunități reale de valorificare a propriilor experiențe de învățare produse în contexte formale, nonformale și informale, întărite de caracterul participativ și colaborativ al demersului metodologic.

**Structura programei școlare** include următoarele elemente:

- Notă de prezentare

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

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

**Competențele generale** ale opționalului integrat *Științele și patrimoniul* vizează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului din ciclul gimnazial.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale, 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** reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor.

**Sugestiile metodologice** includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, exemple de activități și resurse utile.

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

Opționalul integrat *Științele și patrimoniul* valorifică noile abordări metodologice manifestate în prezent în diferite comunități profesionale de cercetare. Astfel, se configurează domenii noi de cunoaștere care sunt generate de potențialul interdisciplinar, complementar al studiilor și demersurilor de cercetare și care presupun întâlnirea perspectivei științelor cu cea sociumană sau inginerească. Aceste preocupări relevă un potențial semnificativ de sensibilizare și de creare a unor punți noi între științele sociumane și științele exacte. Amintim aici modul în care sunt administrate și conservate peisaje, clădiri și artefacte, astfel încât să poată fi admirate și de generațiile viitoare. De asemenea, sunt reluate experiențe de utilizare a unor tehnologii vechi, pentru a rezolva în mod adecvat probleme legate de patrimoniu, în situații concrete, în prezent. Sunt oferite, astfel, răspunsuri fundamentate cu privire la modul în care trebuie administrat și protejat patrimoniul cultural. Științele arheologice, științele de conservare, ingineria și tehnicile de reprezentare în imagini a unor realități greu accesibile observației directe sau intangibile fundamentează investigații tehnologice și cercetări științifice de care poate beneficia și domeniul patrimoniului (prin identificarea unor decizii de gestionare, o înțelegere mai bună a valorii culturale sau prin implicarea comunității, ca beneficiar direct).

## **Competențe generale**

- 1. Analizarea unor aspecte științifice asociate patrimoniului cultural și conservării acestuia**
- 2. Participarea la identificarea unor soluții privind păstrarea patrimoniului, pe baza unor date/argumente științifice**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Analizarea unor aspecte științifice asociate patrimoniului cultural și conservării acestuia

<b>Clasa a VIII-a</b>
<p><b>1.1. Identificarea informațiilor cu conținut științific cu privire la un obiect/sit de patrimoniu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Participarea la discuții de grup pe tema unor proprietăți și condiții ce caracterizează obiectele de patrimoniu (alcătuire, realizare și utilizare) dintr-o realitate observată direct sau indirect (suport video) și formularea ipotezelor de lucru</i></li> <li>- <i>Vizionarea unor documentare scurte pe tema amenințărilor asupra obiectelor/siturilor de patrimoniu</i></li> <li>- <i>Utilizarea informațiilor obținute prin investigarea obiectelor/siturilor de patrimoniu în diferite reconstituiri (socioculturale, de mediu, sănătate, evoluție etc.)</i></li> </ul>
<p><b>1.2. Explorarea unor metode de investigație utilizate în analiza unui obiect cultural</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Realizarea unei liste cu metode de investigație identificate de elevi din diferite surse (documentare, filme, vizite la muzeu etc.), în urma activităților/ studiilor de caz derulate</i></li> <li>- <i>Discutarea tehnicilor și metodelor științifice utilizate în investigarea obiectelor și siturilor de patrimoniu (schimbări pe care le suferă materialele, semne de degradare vizibile pe obiecte din diferite tipuri de materiale), plecând de la diverse situații concrete observate de elevi</i></li> <li>- <i>Vizionarea unor scurte documentare care prezintă exemple de explorare a unor zone greu accesibile (subacvatice, subterane etc.)</i></li> <li>- <i>Realizarea de experimente pentru evidențierea unor aspecte științifice asociate obiectelor/siturilor de patrimoniu, prin activități practice și aplicații specifice TIC</i></li> <li>- <i>Colectarea informațiilor cu privire la metodele de conservare (nanoparticule, straturi protectoare pentru diferite materiale etc.), plecând de la diverse situații concrete observate de elevi</i></li> </ul>
<p><b>1.3. Formularea unor concluzii pe baza aplicării metodelor și tehnicilor de investigare, în situații simple, referitoare la un obiect/sit de patrimoniu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Realizarea unor discuții în grup privind consecințele degradării obiectelor de patrimoniu, oportunitatea unui plan de intervenție, caracterul etic al unei decizii etc.</i></li> <li>- <i>Realizarea unor liste de probleme, plecând de la aspecte pozitive și negative observate prin analizele derulate, ca bază pentru continuarea activităților investigative</i></li> </ul>

## 2. Participarea la identificarea unor soluții privind păstrarea patrimoniului pe baza unor date/argumente științifice

<b>Clasa a VIII-a</b>
<p><b>2.1. Argumentarea unui punct de vedere, utilizând date științifice, în diverse situații problematice referitoare la patrimoniu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Dezbateri pe o anumită temă în legătură cu un subiect controversat din domeniul științelor și patrimoniului, plecând de la evenimente cotidiene (revolte sociale, distrugerii de război, pandemii, demolări, cutremure etc.)</i></li> <li>- <i>Discuții în grup plecând de la diverse cazuri mediatizate de încălcare a unor legi ale patrimoniului</i></li> <li>- <i>Elaborarea, individual sau în grup, a unor materiale de prezentare a unor situații problematice tematice</i></li> </ul>
<p><b>2.2. Manifestarea unui comportament proactiv în vederea păstrării patrimoniului</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Realizarea unor vizite de documentare pentru identificarea elementelor de patrimoniu de la nivelul comunității locale / nivel județean / nivel național</i></li> <li>- <i>Exprimarea unor opinii și prezentarea modului de acțiune în cazul identificării unui obiect cu potențial de patrimoniu</i></li> <li>- <i>Exersarea și simularea unor comportamente preventive pentru evitarea distrugerii unor obiecte de patrimoniu</i></li> <li>- <i>Realizarea de interviuri cu specialiști din domeniul culturii și artei</i></li> <li>- <i>Realizarea de materiale informative și participarea la evenimente care promovează patrimoniul</i></li> <li>- <i>Elaborarea unor materiale de promovare a elementelor de patrimoniu cultural local/regional/național, în forme variate (de exemplu, expoziție cu afișe, revistă cu desene ale elementelor de patrimoniu, filme tematice, postări pe site-ul/blogul/pagina de facebook a școlii etc.)</i></li> </ul>

## Conținuturi

<b>Domenii de conținut</b>	<b>Clasa a VIII-a</b>
	<p><b>Înțelegerea patrimoniului existent</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mijloace de examinare și analiză a obiectelor de patrimoniu prin tehnici științifice non-destructive (neinvazive) sau micro-destructive</li> <li>• Contribuții ale tehnicilor analitice de investigare a materialelor și pigmentilor din obiectele de patrimoniu</li> <li>• Modalități de datare a obiectelor/siturilor de patrimoniu</li> </ul>

<p><b>Cunoașterea patrimoniului cultural din perspectiva științelor</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Evaluarea potențialelor informații obținute prin investigarea obiectelor/siturilor de patrimoniu</li> <li>● Metode de analiză și echipamente mobile pentru investigații nedistructive asupra artefactelor (de exemplu, microscopie, fotografie în lumină naturală și UV etc.)</li> </ul> <p><b>Descoperirea unor noi aspecte legate de patrimoniu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Informații obținute prin investigarea obiectelor/siturilor de patrimoniu în diferite reconstituiri (socioculturale, de mediu, sănătate, evoluție etc.)</li> <li>● Informații obținute din explorarea unor zone greu accesibile (subacvatice, picturi murale ascunse, patrimoniu ascuns sub pământ)</li> </ul>
<p><b>Conservarea și protejarea patrimoniului</b></p>	<p><b>Amenințări asupra obiectelor/siturilor de patrimoniu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Factori fizico-chimici ai mediului (de exemplu, temperatura, umiditatea etc.)</li> <li>● Fenomene naturale și efecte ale schimbărilor climatice și de mediu (de exemplu, cutremure, inundații, incendii, ploai acide etc.)</li> <li>● Agenți chimici naturali ai aerului și apei sau datorati poluării (de exemplu, oxizi de azot, dioxid de sulf, hidrogen sulfurat și compuși organici volatili)</li> <li>● Agenți biologici (de exemplu, mucegai, viermi și alți dăunători)</li> <li>● Factorul antropic (de exemplu, manipulare, construcție, vandalism /conflicte sociale, armate, furt)</li> <li>● Materiale și metode de conservare (nanoparticule, straturi protectoare pentru diferite materiale etc.)</li> </ul>

**Obs.** Conținuturile propuse sunt orientative și vor fi selectate și dezvoltate, în acord cu competențele generale și specifice, precum și cu interesele de învățare și nivelul elevilor, susținând scopul opționalului integrat, anume sensibilizarea elevilor față de problematica identificării și păstrării patrimoniului, pe baza evidențelor științifice.

## Sugestii metodologice

Sugestiile metodologice orientează organizarea activităților de învățare în vederea formării la elevi a competențelor specifice menționate în programa școlară. Neavând un caracter obligatoriu, cadrul didactic poate alege acele strategii didactice, metode și instrumente care

corespund cel mai bine specificului vârstei și nevoilor de învățare ale elevilor, experiențelor acestora legate de elemente de patrimoniu local/regional/național.

În cadrul acestui opțional, **modelul investigației științifice structurate** (investigarea, explicarea, interpretarea, rezolvarea problemei/situației problemă) poate fi utilizat pentru structurarea unităților de învățare. Utilizarea demersului investigativ pentru organizarea activităților de învățare oferă elevului ocazii concrete de învățare și de valorificare a achizițiilor de la alte discipline, prin modul în care:

- formulează problema de investigat;
- realizează estimări și predicții;
- descrie modul și metodele de lucru;
- parcurge etapele de lucru și cooperează cu ceilalți;
- formulează concluzii și prezintă rezultatele demersului investigativ în cadrul diferitelor activități organizate la nivelul clasei sau al școlii.

Aceste procese vizează investigația științifică, dar și argumentarea ideilor în spațiul public.

Se recomandă ca activitățile propuse să aibă un caracter activ-participativ, atât în caracterizarea obiectelor/elementelor de artă, patrimoniu și a cadrului în care acestea există, cât și în observarea, analiza și evaluarea stării de conservare a acestor obiecte/elemente și a riscurilor de deteriorare care pot să apară. Astfel, activitățile colaborative, schimburile de informații între elevi, documentarea individuală sau în grup/echipă, investigația devin elemente importante ale procesului didactic. De asemenea, sesiunile de discuție sunt foarte utile în familiarizarea elevilor cu tema conservării patrimoniului cultural și încurajarea participării lor active în procesul atât de important al păstrării acestuia.

**Învățarea experiențială** reprezintă o altă dimensiune de organizarea a demersului didactic în acest opțional. Implicarea elevilor în diverse activități practice stimulează motivația pentru învățare, creativitatea elevilor, imaginația, aptitudinea de rezolvare a problemelor, interesul pentru dimensiunea estetică a vieții etc. Vor fi valorificate cunoștințele și experiențele elevilor dobândite în contexte educative formale, nonformale sau informale de învățare. Elevul va fi sprijinit în identificarea legăturilor dintre obiectele/elementele de artă, patrimoniu alese pentru a fi studiate și știința din spatele acestora.

Activitățile de învățare care vizează dimensiunea de descoperire a unor noi aspecte legate de patrimoniu pot fi derulate prin **utilizarea resurselor digitale** (de exemplu, pagini online dedicate descoperirii patrimoniului, aplicații digitale exploratorii sau jocuri). Aceste resurse ajută la crearea unui context stimulat și atractiv pentru observarea legăturilor imediate dintre știință și patrimoniu. Ulterior, pot fi create punți pentru focalizarea interesului elevilor pe metode simple de cercetare, precum căutarea și analiza informației, enunțarea concluziilor sau formularea sugestiilor de intervenție concretă în ceea ce privește conservarea patrimoniului. Câteva exemple:

Descriere resursă	Link
Utilizarea colecțiilor de fotografii aeriene (satelitare) și/sau în comparație cu hărți vechi, digitalizate (de exemplu, proiectul	<a href="https://www.stem.org.uk/resources/collection/3621/take-flight-aviation-heritage-lincolnshire">https://www.stem.org.uk/resources/collection/3621/take-flight-aviation-heritage-lincolnshire</a>

<p>NASA pentru descoperirea granițelor imperiului roman sau a siturilor arheologice; „space archaeology”).</p> <p>Imaginile pot pune în valoare modul în care tehnicile de investigație bazate pe fotografiile aeriene sau imagini din satelit au transformat înțelegerea trecutului.</p>	<p><a href="https://historicengland.org.uk/images-books/archive/collections/aerial-photos/">https://historicengland.org.uk/images-books/archive/collections/aerial-photos/</a></p> <p><a href="https://historicengland.org.uk/whats-new/research/50-years-flying/">https://historicengland.org.uk/whats-new/research/50-years-flying/</a></p> <p><a href="https://historicengland.org.uk/whats-new/news/aerial-technology-transforming-understanding-of-past/">https://historicengland.org.uk/whats-new/news/aerial-technology-transforming-understanding-of-past/</a></p>
<p>Animații realizate de tineri pentru tineri, în care patrimoniul universal este prezentat prin prisma descoperirilor moderne (inclusiv tehnici și metode științifice utilizate pentru descoperirea și conservarea acestuia).</p>	<p><a href="https://whc.unesco.org/en/patrimoniito">https://whc.unesco.org/en/patrimoniito</a></p> <p><a href="https://whc.unesco.org/en/wheducation/">https://whc.unesco.org/en/wheducation/</a></p>
<p>Colecția de resurse digitale Europeana conține activități ce pot ușor să facă legătura între metodele științifice utilizate în investigarea obiectelor de patrimoniu și informațiile pe care acestea ni le pot furniza.</p>	<p><a href="https://www.europeana.eu/en/europeana-classroom">https://www.europeana.eu/en/europeana-classroom</a></p>
<p>Resurse digitale oferite de muzee din întreaga lume, ce pun în valoare utilitatea tehnologiilor de scanare 3D și digitizare (tehnici neinvazive) pentru vizualizarea unor obiecte de patrimoniu, altfel imposibil de accesat.</p>	<p><a href="https://learning.sciencemuseumgroup.org.uk/resourcetype/classroom-resource/">https://learning.sciencemuseumgroup.org.uk/resourcetype/classroom-resource/</a></p>
<p>Aplicații digitale și jocuri ce pun în valoare relația dintre științe și patrimoniu, prin implicarea elevului într-o acțiune investigativă (de exemplu, cercetător, arheolog, medic, inginer, detectiv), cu scopul de a descoperi informații despre patrimoniu.</p>	<p><a href="https://europa.eu/cultural-heritage/toolkits/toolkit-teachers_en.html">https://europa.eu/cultural-heritage/toolkits/toolkit-teachers_en.html</a></p> <p><a href="https://europa.eu/cultural-heritage/toolkits/culture-heritage-detectives_en.html">https://europa.eu/cultural-heritage/toolkits/culture-heritage-detectives_en.html</a></p>

Prezentăm mai jos o serie de exemple de activități de laborator și mici experimente, însoțite de studii de caz ce pot sta la baza unei activități de tip *discuție-experiment-soluție* (obs. activitățile vor fi adaptate în funcție de resursele materiale ale școlii):

#### Lucrări de laborator:

- Prezentarea microscopului optic, a lupei (componente, mod de utilizare), a altor instrumente de lucru în laboratorul de fizică/biologie și pe teren
- Studiarea unor ecosisteme din apropierea școlii: înregistrarea unor factori abiotici (de exemplu, temperatură, precipitații, curenți de aer) și a unor factori biotici (de exemplu,

fotografierea organismelor, numărarea, separarea organismelor animale/vegetale din substrat) - influența în degradarea obiectelor

- Observarea mucegaiului/ciupercilor care influențează degradarea obiectelor de patrimoniu
- Realizarea de observații microscopice a unor obiecte degradate - pânză/ hârtie
- Realizarea unor observații de lungă durată pentru evidențierea influenței factorilor de mediu asupra obiectelor de patrimoniu
- Observații microscopice asupra țesuturilor vegetale și animale pe preparate fixe.

**Experimente și aplicații:** construirea și utilizarea unor dispozitive rudimentare cu senzori de măsurare a intensității luminii sau umidității ca punct de pornire al unor discuții despre modul și intensitatea (pragul de valori) de la care acești parametri devin factori de degradare ai obiectelor de patrimoniu. Problemei îi poate fi alăturată o soluție, atâta timp cât expunerea ei (preferabil, prin demonstrare) poate fi adaptată nivelului de înțelegere al elevului. Exemple:

- Cazul 1: Cum păstrăm în condiții optime sau intervenim pentru a controla umiditatea documentele aflate în spații cu umezeală mare sau care au fost deteriorate în urma unor inundații? Cum pot fi acestea tratate și recuperate, pornind de la înțelegerea modului în care materialele reacționează în contact cu apa?
- Cazul 2: Cum putem folosi microfotografiile pentru a analiza modul în care produsele bacteriilor - numite „ex-polimeri lipicioși” - se combină cu umezeala și calcitul din particulele de praf pentru a „lega” praful de suprafețele obiectelor istorice? Cum această analiză a condus la o metoda de observare a cantității de praf generat de vizitatori în zonele muzeale și, astfel, la programarea calendarului optim de curățare a spațiilor (deopotrivă, de conservare și de eficientizare a consumului de energie)?
- Cazul 3: Cum pot fi alese sistemele de încălzire pentru incintele în care se păstrează artefactele, pe baza datelor de temperatură și umiditate?

Abordarea integrată, interdisciplinară, caracteristică opționalului propus încurajează **profesorii de discipline diferite** (precum istorie, geografie, biologie, fizică, chimie etc.) să colaboreze, să realizeze proiecte comune și să introducă în procesul educațional elemente relevante pentru studiul patrimoniului în relație cu știința. Se recomandă, de asemenea, ca profesorii să colaboreze cu **specialiști din domeniul culturii și artei**, precum și cu specialiști, cadre didactice universitare, cercetători științifici sau chiar părinți care lucrează în aceste domenii. Experiențele de lucru interactiv în format online pot fi favorabile, în egală măsură, organizării predării în colaborare.

Este important ca activitățile opționalului să fie realizate în prezența obiectelor/elementelor de patrimoniu, a siturilor cu valoare de patrimoniu vizate. Acesta este motivul pentru care se recomandă vizite la muzee, excursii la situri arheologice, monumente aflate pe lista Patrimoniului Mondial UNESCO etc. Totuși, deoarece nu întotdeauna este posibilă această mobilitate, complementar, sunt recomandate sesiuni vizuale care au la baza materiale foto-video, pagini de internet (vezi resursele menționate).

Pentru un impact optim, vizitele solicită o planificare atentă, organizare eficientă și activități de *follow-up*. Experiențele altor țări care realizează educație pentru patrimoniu au arătat că o vizită la un sit de patrimoniu reprezintă o experiență cu un mare impact atât în planul învățării cât și în cel emoțional. Opționalul integrat *Științele și patrimoniul* favorizează recursul la aceste **contexte educative concrete**, care presupun vizite la diverse obiective de patrimoniu (inclusiv monumente din România, incluse în patrimoniul UNESCO), având în vedere și aceste tipuri de beneficii pentru învățare.

Pentru realizarea unor activități de învățare/proiecte care presupun organizarea unor vizite la obiective/situri de patrimoniu, pot fi urmărite exemplele propuse în *Ghidul Unesco - The KIT: World Heritage in Young Hands* (vezi exemplul de mai jos).

### Cadrul general al activității

*Pregătirea vizitei* este o condiție prealabilă care asigură succesul vizitei. Aceasta implică:

- *Pregătirea unui chestionar* care să fie aplicat elevilor înainte de vizită și după vizită, pentru observarea unor aspecte relevante pentru învățare (cunoștințe, atitudini, atitudini legate de tema vizitei)
- O *vizită pregătitoare* a profesorilor la sit (în măsura posibilității și a disponibilității) sau pregătirea informațiilor considerate a fi utile elevilor, de o echipă interdisciplinară de profesori: de exemplu, profesorul de istorie ar putea oferi informații despre obiectiv/sit în diferitele lui perioade istorice, profesorul de geografie ar putea scoate în evidență diferite particularități ale zonei de amplasare a obiectivului/sitului și trăsăturile geografice caracteristice; profesorul de educație plastică ar putea defini o cerință către elevi, privind realizarea unui desen la scară a obiectivului/sitului sau, în funcție de aptitudinile artistice ale elevului, surprinderea într-o pictură a unui aspect marcant al obiectivului/sitului din perspectiva elevului; profesorii de științe (biologie, fizică, chimie) ar putea furniza informațiile științifice implicate de obiectiv/sit și posibilele amenințări la adresa acestuia venite dinspre turism, poluare, neglijență umană
- *Pregătirea elevilor* pentru derularea vizitei și pentru diferitele tipuri de activități pe care urmează să le desfășoare (parcurgerea împreună cu elevii, înainte de vizită, a unor materiale educaționale despre obiectiv/sit, pregătirea unei fișe de activitate pentru elevi, care urmează să fie completată pe durata vizitei etc.) *Planificarea sarcinilor* pe care elevii vor fi nevoiți să le realizeze, ca *follow-up* pentru vizita lor.

În cadrul *vizitei propriu-zise* la obiectiv/sit se poate derula o gamă largă de activități, cum ar fi:

- Observarea și discutarea particularităților obiectivului/sitului
- Analiza stării de conservare și a amenințărilor posibile
- Realizarea unor desene sau fotografii

- Realizarea unor interviuri (cu ghizii sau membrii ai personalului sitului, cu elevii participanți)
- Pregătirea de către elevi a unui jurnal personal al vizitei
- Realizarea de înregistrări video.

*Follow-up vizitei* la obiectiv/sit are ca scop să ofere elevilor ocazia de a reflecta la propria experiență și să discute cu colegii despre aceasta. Pot fi realizate activități precum:

- Discuții cu elevii despre ce au văzut și învățat (inclusiv despre ceea ce le-a plăcut cel mai mult și cel mai puțin)
- Alegerea, în urma unor discuții în grup, a unor proiecte de cercetare, cum ar fi: cum să se îmbunătățească starea obiectivului/sitului, soluții posibile pentru amenințările observate; propuneri pentru ghizi care să ajute la identificarea informațiilor care ar fi de interes pentru colegii lor mai mici și a realizării unor prezentări care să le capteze atenția, să fie pe înțelesul lor etc.
- Organizarea de expoziții cu fotografii, desene, picturi ale elevilor realizate cu ocazia vizitei, prezentări pentru profesori, părinți etc.
- Redactarea de către elevi a unor articole informative, de promovare a obiectivelor vizitate, care să fie trimise către colegii din alte școli, către comunitatea locală, ziare locale/naționale etc.

**Jocul de rol** poate fi folosit ca metodă de captare a interesului față de patrimoniu. Etapele de lucru pot fi următoarele:

- Clasa este împărțită pe grupe, sunt distribuite roluri specifice.
- În vederea realizării scenariului pentru rolul primit, fiecare grup urmează să cerceteze care sunt reacțiile unor persoane față de diverse subiecte (de exemplu, alegerea diferitelor metode și materiale de conservare sau de verificare a sitului; construcții nepotrivite lângă obiecte de patrimoniu; comportamente responsabile etc.).
- Ulterior, câțiva membri vor interpreta rolurile pe care le-au documentat.
- Elevi pot să discute, să dezbate, utilizând un format simplu (provocarea - argumentarea pro/contra - reluarea succintă a principalelor argumente prezentate - votarea unei soluții care ar fi acceptată de mai mulți participanți).

Alte posibile abordări în cadrul opționalului:

<b>Contexte de aplicare</b>
-----------------------------

Pornind de la o succintă clasificare a obiectelor de patrimoniu și a mediilor unde au fost cel mai des descoperite, ne punem întrebările: Cum putem investiga zonele în care se găsesc obiecte de patrimoniu
--

(prin ce metode, cu ce instrumente)? Dar pe acelea situate dincolo de capacitatea noastră de observare directă?

Ca resursă, se poate urmări o serie de filmulețe din colecția *Património*.

Se aduce în discuție capacitatea unor instrumente de a prospecta și a aduce informații din medii opace, îngropate sau invizibile.

Se pot aduce exemple din viața reală (sonarul, tomograful, radarul, detectorul de metale, aparatele cu vedere în infraroșu).

Se face legătura dintre echipament și categoria de obiecte ce pot fi identificate (din ce sunt alcătuite, ce dimensiuni au etc.).

Se aduce în discuție avantajul folosirii unor astfel de tehnici/instrumente, cu referire la caracterul lor neinvaziv (minim distructiv).

În derularea activității de învățare, se pornește de la analiza vizuală a unor obiecte de patrimoniu în diferite stadii de degradare (de exemplu, statui, clădiri). Alegerea obiectelor poate să servească și unei activități suplimentare de geo-localizare.

Ulterior, elevii pot realiza o succintă descriere a mediului în care artefactul este amplasat (de exemplu, zona litorală) cu trimitere către identificarea factorilor ce pot contribui la degradare (de exemplu, căldură, umiditate) și, în final, materialul din care este alcătuit.

Pentru anumite cazuri se pot realiza și experimente simple pentru validarea ipotezei.

Elevii vor discuta despre posibilele măsuri de protecție sau decizii menite să limiteze sau să oprească complet degradarea obiectelor (de exemplu, mutarea într-un loc nou). Se face o evaluare de tip beneficii *versus* riscuri.

Activitățile de învățare presupun observarea unor artefacte în care se pot vedea imagini cu organisme vii sau rămășițe surprinse, respectiv păstrate în diferite medii și perioade istorice (de exemplu, imaginile cu oameni și animale preistorice din picturile rupestre, mumii din piramide).

Plecând de la aceste contexte, pot fi realizate discuții plecând de la analiza comparativă a sistemului osos și muscular, despre funcția scheletului și modul în care aceasta s-a schimbat în timp (de exemplu, impactul tipului de activități, a muncii fizice, a climatului). Se poate face astfel trecerea la o discuție în grup privind natura umană, exploatarea resurselor și mediile de viață din trecut.

Elevii pot colecta informații pentru reconstituirea unor moduri de viață (ce au mâncat oamenii; exploatarea resurselor sălbatice; domesticirea și gestionarea resurselor animale și vegetale; schimbări în comerțul și aprovizionarea cu alimente; modificări ale bunăstării și statutului individual prin dietă; rolul plantelor și animalelor în activitățile ceremoniale).

Pentru derularea acestor activități pot fi avute în vedere achiziții ale elevilor dinspre alte discipline, precum:

- Educație interculturală (clasa a VI-a) - informații despre patrimoniu cultural
- TIC - căutarea de informații pe internet, crearea - editarea - salvarea de documente în format electronic
- Istorie - documentare istorică sau geografică
- Matematica - calcule, reprezentări grafice
- Limbi moderne - traduceri

- Limba română - formularea unor texte funcționale (cereri, petiții).

### Evaluarea învățării

Pentru identificarea progresului în învățare, în cadrul opționalului integrat *Științele și patrimoniul* pot fi utilizate metode alternative, precum: autoevaluarea; interevaluarea; jurnalul reflexiv al elevului; portofoliul; proiectul; chestionare de tip quiz realizate de elevi sau de profesor, utilizând resurse digitale (de exemplu, Google Forms, Kahoot, Microsoft TEAMS etc.). De asemenea, ar fi potrivită utilizarea, în contextul opționalului și a altor metode atractive de evaluare precum metoda Bărcuței, metoda Palmelor, metoda Cadranelor. De asemenea, modalitățile de evaluare pot fi cele și clasice: evaluarea orală: conversația de verificare (întrebări și răspunsuri); evaluarea scrisă: teste și chestionare cuprinzând itemi obiectivi.

### Referințe bibliografice

- Bamford, A.; Wimmer, M. (2012). *The Role of Arts Education in Enhancing School Attractiveness: a literature review*. EENC Paper. <http://www.interarts.net/descargas/interarts2548.pdf>.
- Council of Europe. (2005). *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. <http://conventions.coe.int/Treaty/Commun/QueVoulezVous.asp?NT=199 &CM=8&CL=FRE>.
- EACEA. (2009). *Education artistique et culturelle à l'école en Europe/ Arts and Cultural Education at School in Europe/ Educația artistică și culturală în școala europeană*. Bruxelles: Eurydice. [http://eacea.ec.europa.eu/Education/eurydice/documents/thematic\\_reports/113FR.pdf](http://eacea.ec.europa.eu/Education/eurydice/documents/thematic_reports/113FR.pdf)
- Horikoshi, Ryo. (2020). *Teaching introductory chemistry through world cultural heritage history*. *Chemistry Teacher International*.
- Iacob, M.; Mihăilescu, A. (coord). (2016). *Arta în școală: concepte și practici*. București: Editura Universitară. [http://www.editurauniversitara.ro/cartel/pedagogie-95/arta\\_in\\_scoala\\_concepte\\_si\\_practici/11465](http://www.editurauniversitara.ro/cartel/pedagogie-95/arta_in_scoala_concepte_si_practici/11465).
- Mihăilescu, A., Iacob, M. (coord.). (2016). *Lecțiile patrimoniului. Scenarii educaționale pentru ciclul gimnazial*. București: Asociația Metrucub-resurse pentru cultură (ISBN 978-973-0-22929-5).
- UNESCO. (2006). *Road Map for Arts education*. <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/arts-education/official-texts/road-map/>.
- UNESCO. (2006). *The KIT: World Heritage in Young Hands*, <http://whc.unesco.org/uploads/activities/documents/activity-54-11.pdf> (varianta în limba română: <http://edupatrimoniu.piscu.ro/resurse-diverse/>; [http://edupatrimoniu.piscu.ro/wp-content/uploads/2018/01/Traducere\\_Ghid\\_Unesco\\_A.pdf](http://edupatrimoniu.piscu.ro/wp-content/uploads/2018/01/Traducere_Ghid_Unesco_A.pdf)).

**Grup de lucru**

<b>Nume</b>	<b>Instituție de apartenență</b>
Nicoleta Brișan	Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj Napoca – Facultatea de Știința și Ingineria Mediului
Carmen Gabriela Bostan	Centrul Național pentru Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Angelica Mihăilescu	Centrul Național pentru Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Dragoș Tătaru	Institutul Național de Cercetare-Dezvoltare pentru Fizica Pământului Măgurele

**Anexa nr. 17****MINISTERUL EDUCAȚIEI****Programa școlară  
pentru opționalul integrat****Lumea cotidiană într-un an****Clasa a VIII-a****București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară *Lumea cotidiană într-un an* reprezintă o ofertă de opțional integrat care se adresează elevilor de clasa a VIII-a din învățământul gimnazial și are alocată o oră/săptămână.

Programa școlară este realizată din perspectiva modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe și vizează ansamblul competențelor cheie din profilul de formare al absolventului de clasa a VIII-a. Opționalul poate fi dezvoltat, în principal, în cadrul ariilor curriculare Limbă și comunicare, Matematică și științe ale naturii și Om și societate, dar și în cadrul altor arii curriculare – în condițiile în care opționalul presupune o abordare transversală a evenimentelor variate din viața cotidiană (socială, culturală, economică, civică, personală), cu accent pe învățarea bazată pe proiect.

Pentru structurarea acestui demers, au fost luate în considerare următoarele documente:

- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- OECD (2019). *PISA 2018 - Assessment and Analytical Framework*. [https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-assessment-and-analytical-framework\\_b25efab8-en](https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-assessment-and-analytical-framework_b25efab8-en)
- *The European Digital Competence Framework for Citizens*. <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&furtherPubs=yes&pubId=7898&langId=en&>.

Opționalul își propune să-i pună pe elevi în situații de învățare conectate la realitatea din viața de zi cu zi, în contextul existenței școlare și sociale cotidiene, care să-i ajute să observe și să înțeleagă evenimente naturale, culturale, economice și social-politice identificate de ei pe dura anului școlar respectiv. Astfel, având în vedere o abordare bazată pe investigație în derularea activităților de învățare, axată pe selectarea unor evenimente al căror ecou pătrunde în universul existențial zilnic al elevilor, opționalul integrat *Lumea cotidiană într-un an* oferă oportunități de valorificare a dimensiunii de autoangajare, în contexte flexibile, participative și reflexive, prin care elevii să aibă ocazia de a cunoaște și înțelege realitatea cotidiană.

Temele abordate în activitatea la clasă vor fi identificate și selectate pe baza discuției dintre elevi, plecând de la modul în care aceștia percep relevanța, importanța și semnificația unor evenimente din realitatea cotidiană.

Având în vedere circulația amplă a informațiilor, care ne oferă tuturor sentimentul de implicare directă, prin opționalul de față, elevii au ocazia de a afla, a analiza și a înțelege evenimente din domenii variate care se petrec în plan local, dar și global. Utilizarea investigației ca metodă de abordare favorizează crearea unor situații autentice de învățare, care stimulează motivația elevului și angajarea lui în propria formare, prin construirea unui sistem de „autoînvățare”, alimentat factual de universul existențial cotidian. Învățarea se produce predominant prin activități investigative, de informare, exploratorii, prin analiză și reflecție personală. Cadrul didactic are rol de facilitator, în sensul oferirii unui suport procedural și informațional. Opționalul facilitează dezvoltarea spiritului de observație al elevilor cu privire la perceperea relevanței unor evenimente atât din orizontul local apropiat, cât și din afara acestuia, putând oferi o perspectivă asupra lumii ca întreg.

Structura programei de opțional integrat *Lumea cotidiană într-un an* include următoarele elemente:

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

### **Competențe generale**

- 1. Explorarea unor evenimente manifestate în viața cotidiană, urmărind impactul acestora din diferite perspective (socială, culturală, economică, civică, personală)**
- 2. Valorificarea abilităților de gândire critică pentru a investiga diversitatea de fapte/opinii asociate evenimentelor produse în viața cotidiană**

## Competențe specifice și activități de învățare

### 1. Explorarea unor evenimente manifestate în viața cotidiană, urmărind impactul acestora din diferite perspective (socială, culturală, economică, civică, personală)

Clasa a VIII-a	
<b>1.1. Manifestarea interesului pentru identificarea și observarea evoluției în timp a unor evenimente reprezentative în planul existenței cotidiene</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Observarea existenței cotidiene, în vederea identificării/înregistrării evenimentelor naturale, sociale, culturale etc.</i></li> <li>- <i>Vizionarea de filme, documentare etc. cu privire la evenimente importante din viața cotidiană</i></li> <li>- <i>Utilizarea surselor de informare variate (mass-media, online) în vederea documentării cu privire la diferite evenimente din viața cotidiană</i></li> <li>- <i>Selectarea unor evenimente, fenomene și experiențe semnificative la nivel social și realizarea unei clasificări, plecând de la modul în care sunt percepute de elevi ca fiind importante</i></li> <li>- <i>Realizarea unor discuții în grup, pentru identificarea criteriilor pe baza cărora se poate stabili importanța unui eveniment la nivel personal / la nivelul comunității locale / la nivel social larg</i></li> <li>- <i>Discutarea în grup a modului în care un eveniment poate influența mediul de viață al altor persoane (percepția efectelor în spațiu și timp; inventarierea unor teme cu impact global etc.)</i></li> </ul>
<b>1.2. Formularea unor explicații/opinii personale cu privire la impactul unui eveniment analizat asupra calității vieții oamenilor, utilizând argumente bazate pe date concrete</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Identificarea informațiilor relevante din sursele de documentare consultate</i></li> <li>- <i>Participarea la ateliere de lucru în grup, pentru verificarea utilității informațiilor selectate și pentru clarificarea unor întrebări (prin consultarea altor surse de informare, a colegilor, a profesorilor)</i></li> <li>- <i>Descrierea fenomenului selectat, așa cum îl percep elevii</i></li> <li>- <i>Prezentarea în grup a informațiilor referitoare la un eveniment din viața cotidiană, în forme diferite (prezentare orală, text scris, filmuleț etc.)</i></li> <li>- <i>Realizarea în grup a unor activități de documentare și de analiză a informațiilor, utilizând achizițiile școlare din domeniile științifice și socioumane</i></li> <li>- <i>Analizarea consecințelor unor evenimente asupra vieții oamenilor; discutarea pașilor de urmat pentru diminuarea unor efecte negative, utilizând date/argumente științifice</i></li> </ul>

### 2. Valorificarea abilităților de gândire critică pentru a investiga diversitatea de fapte/opinii asociate evenimentelor produse în viața cotidiană

Clasa a VIII-a	
<b>2.1. Analizarea informațiilor identificate în diverse surse multimedia, în vederea evaluării calității și credibilității lor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Identificarea criteriilor în funcție de care vor fi selectate sursele de informare (de autoritate în raport cu problematica evenimentului, actualizate, prezentate de specialiști etc.)</i></li> </ul>

<b>Clasa a VIII-a</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Lectura documentelor selectate pentru a verifica dacă informația dintr-un text este de încredere, imparțială, precisă, din perspectivă științifică (credibilitatea surselor)</i></li> <li>- <i>Analiza în comun a datelor culese de elevi pentru a verifica validitatea informațiilor în raport cu mai multe surse</i></li> <li>- <i>Identificarea/diferențierea enunțurilor de opinie de cele care transmit nemijlocit informații (de exemplu, emisiunile transmise de reporterii de teren; filmulețe postate de martori oculari)</i></li> </ul>
<p><b>2.2. Realizarea de prezentări ale unor evenimente, respectând criteriile de calitate și de credibilitate a surselor de informare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Discutarea în grup a criteriilor de calitate în redactarea unor texte și a comportamentului etic în situații de exprimare în spațiul public (de exemplu, ce înseamnă să fii jurnalist?; ce înseamnă să fii blogger sau comentator al unui articol online? etc.)</i></li> <li>- <i>Realizarea în grup a unor hărți conceptuale pe tema unui eveniment cotidian analizat</i></li> <li>- <i>Redactarea unor articole cu caracter jurnalistic pe tema unor evenimente analizate (un newsletter al clasei/școlii)</i></li> <li>- <i>Împărtășirea experiențelor de lucru în grup, către alți colegi, pentru înțelegerea consecințelor pe care unele evenimente cotidiene le au asupra oamenilor (tipul de eveniment – cultural, științific etc.; planul în care produce efecte; natura evenimentului – predictibil/impredictibil; consecințe imediate/vizibile – pe termen mediu sau lung etc.)</i></li> <li>- <i>Realizarea unor prezentări pentru colegi, legate de evenimentul pe care grupul îl documentează și formularea unor explicații, în funcție de interesele/întrebările lor</i></li> </ul>

## Conținuturi

<b>Domeniu de conținut</b>	<b>Clasa a VIII-a</b>
<p><b>Elemente pentru investigarea evenimentelor din viața cotidiană</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evenimente naturale, sociale, culturale; previzibile/imprevizibile; grad de risc/relevanță/interes pentru persoană/grup/comunitate etc.</li> <li>• Documentarea evenimentului: studiu de caz; fișă de observare științifică; colectare de date direct/indirect; mărturia unor persoane; rolul de jurnalist/cercetător etc.</li> <li>• Surse de informare – calitatea și credibilitatea surselor; criteriile de verificare a credibilității; date științifice; citarea surselor și a autorilor: rolul de jurnalist etc.</li> <li>• Tipuri de texte - informare, avertizare, promovare, științific etc.; conținutul și forma textului – scop, argumente, diverse perspective și puncte de vedere; relevanța datelor, autenticitatea experiențelor directe; personaje-martor, diversitatea publicului (avizat, neavizat) etc.</li> </ul>

Observație: Conținuturile de învățare vor fi selectate în funcție de subiectele alese de elevi.

## Sugestii metodologice

Opționalul integrat *Lumea cotidiană într-un an* are în vedere o abordare transdisciplinară. Temele abordate cu elevii sunt reprezentate de **evenimente din spațiul public**, așa cum sunt acestea percepute de elevi. Metodologia de abordare este centrată pe **lucrul în grup** și vizează activități de investigație, coparticipare și feedback prin care sunt procesate și validate informații privind evenimentele analizate. Ca într-o redacție, elevii se documentează și utilizează instrumente critice pentru validarea informațiilor colectate cu privire la evenimente relevante pentru ei. În acest sens, competențele specifice au în vedere abilitarea elevilor de a distinge între fapte și opinii, de a căuta surse credibile de informare. Nu în ultimul rând, elevii vor avea ocazia să reflecteze la implicațiile pe care informațiilor inexacte/incorecte/nereale le pot avea în luarea unor decizii cu efect negativ în plan personal și social.

În constituirea parcursului didactic, profesorul va avea în vedere **metode participative**, care să sprijine discuțiile în grup, formularea unor ținte de investigat de către elevi, prelucrarea surselor, modelelor, datelor identificate etc. Pentru atingerea scopurilor formulate de elevi, profesorul va crea situații semnificative de învățare, adecvate intereselor semnalate de elevi, în care nevoia de clarificare a unor informații va fi susținută prin recursul la cele învățate la diferite discipline.

Preocuparea principală a cadrelor didactice trebuie să o reprezinte stimularea interesului elevilor pentru înțelegerea evenimentelor/fenomenelor investigate și pentru dezvoltarea abilităților de gândire critică. În acest context participativ, elevii vor avea ocazia să-și valideze (prin discuții de grup și cu profesorul) modul în care rezolvă o problemă și să discute despre ce au reușit și ce a reprezentat o dificultate. Opționalul propus oferă, astfel, un suport pentru dezvoltarea competențelor de **a învăța să înveți**.

Exemplele de activități de învățare menționate în programă au un caracter orientativ, profesorul având posibilitatea de a le extinde și diversifica.

Fiecare eveniment sau fenomen studiat va putea activa achizițiile de învățare din diverse domenii disciplinare, care pot fi astfel conectate cu tema abordată, oferind elevilor posibilitate de transfer de competențe în alte situații de învățare.

### Exemple de evenimente, fenomene sau elemente relevante (din perioada 2020-2021):

- Lansarea, în luna mai, a unui echipaj american spre stația interanțională, fiind prima lansare după mai mult timp; proiecte actuale de cercetare a spațiului cosmic apropiat (țări și inițiative); activități pe stația internațională
- Ieșirea UK din Uniunea Europeană: impact economic și social
- Apariția cărții „Specia rebelă”
- Conjunția planetelor Saturn și Jupiter
- Răspândirea virusului SARS-COV 2; influență asupra societății, dileme de opinie, etice și medicale
- Coborârea unui modul lansat de China pe suprafața planetei Marte
- Listarea companiei UI – Path la bursa din New York
- Războiul din Orientul Apropiat (mai 2021)
- Utilizarea monedelor virtuale (criptomonede) în tranzacții financiare și comerciale
- Eșuarea în Canalul Suez a unui vapor de mari dimensiuni; analiza factorilor, a consecințelor economice și geopolitice
- Concursul internațional „George Enescu” în București

Având în vedere diversitatea evenimentelor din viața cotidiană și amploarea lor variată, profesorul poate alocă analizei unui eveniment o oră sau mai multe. **Organizarea pe grupuri de lucru**, care să investigheze evenimente diferite și să comunice informații colegilor, poate conferi activităților de învățare dinamismul schimbului de idei specific unei agenții de știri, a unei redacții de revistă etc.

**Câteva repere pentru organizarea activităților de învățare:**

- Elevii împreună cu profesorul urmăresc săptămâna în care se află din perspectiva evenimentelor din viața cotidiană, din domenii variate și cu amplori variate, cu caracter previzibil sau imprevizibil. În acest sens, sunt consultate surse diverse de informare, precum: știri din media/din mediul online, publicații, documentare etc..
- Elevii, cu sprijinul profesorului, identifică și selectează evenimentele principale. Acestea ar putea fi:
  - pătrunderea unor mase de aer rece, polar, spre Sahara (aceasta a determinat formarea zăpezii, care este un fenomen foarte rar în această zonă);
  - deplasarea unor ambarcațiuni improvizate din nordul Africii, spre sudul Europei;
  - erupția vulcanului Krakatoa și a vulcanului Etna;
  - producerea unui cutremur în Antarctica;
  - existența unor demonstrații în țări europene;
  - turneul de tenis (cu spectatori) de la Sydney și următoarele;
  - descoperirea unor artefacte faraonice în Egipt;
  - formarea unui pod de gheață pe Dunăre, între Giurgiu și Ruse (fenomen foarte rar);
  - dimensiunea actuală a pandemiei epidemiologice;
  - inițiative noi în domeniul modificărilor climatice;
  - arderi în pădurile amazoniene, inundații în Australia etc.
- Pentru a facilita implicarea activă a elevilor în identificarea și selectarea temelor, se pot constitui grupuri de elevi, care, în funcție de preferințe, vor urmări anumite evenimente/fenomene săptămânal, pe anumite domenii.
- Elevii pot propune teme care, ulterior, vor fi documentate și prezentate colegilor în moduri și forme diferite.

Situațiile de învățare trebuie să pornească de la **experiențele și cunoștințele anterioare ale elevilor** care pot fi consolidate sau adaptate/completate/modificate, în funcție de provocările pe care le lansează profesorul. În demersul didactic propus, profesorul poate să pornească de la mai multe elemente, cu rol de focalizare a atenției, prin:

- formularea unei afirmații care să contrarieze, să contrazică convingeri anterioare;
- vizionarea unei imagini sau secvențe video;
- citirea unui paragraf dintr-un text, articol de ziar, reportaj care semnalează noutatea informației, caracterul de urgență etc.

Abordarea temelor se poate realiza fie prin dialog, dezbateri, fie în cadrul unui „meci argumentativ”, fie prin joc de rol sau prin analize comparative ale diverselor evenimente/fenomene etc. Situațiile de învățare bazate pe cooperare sunt mult mai eficiente, ceea ce înseamnă că abordarea frontală a clasei de elevi va avea o pondere limitată. Prin urmare, având în vedere focalizarea opționalului pe **strategiile interactive, participative**, rolurile profesorului vor fi selectate în acord cu aceste aspecte (de exemplu, coordonare, feedback, monitorizare etc.).

Este indicat ca profesorul să creeze contexte de învățare cu accent pe dimensiunea interactivă și colaborativă, care să-l pună pe elev în situația de a-și exprima opinia, de a formula argumente, de a-și reevalua propriile reprezentări cu privire la un eveniment/fenomen sau de a se familiariza cu modalități variate de a face față unor evenimente/fenomene (de exemplu, cutremure, pandemii etc.).

**Abordarea temelor** se poate face din perspectiva consecințelor acestora, a corelării cu alte evenimente/fenomene, a repetitivității și multiplicării acestora, a punerii lor în noi contexte. Pentru prezentarea rezultatelor, vor fi organizate activități care să-i ajute pe elevi să-și comunice experiențele prin intermediul resurselor digitale: prezentare, poster, video, wiki, blog, podcast (v. resursele pentru profesori din Council of Europe, 2020, p.65).

Opțiunea pentru metodele participative și colaborative se susține prin însuși scopul acestui opțional, anume de a oferi ocazii de **exersare a perspectivelor multiple, a gândirii critice și a rezolvării de probleme** pentru înțelegerea conceptelor și a ideilor, pentru dezvoltarea competențelor de

comunicare și relaționare, (ex: dezbateră, jocul de rol), dar și stimularea gândirii și a creativității. Totodată, elevii vor fi puși în situații de învățare care să-i determine să găsească soluții pentru diferite probleme, să emită judecăți de valoare, să compare și să analizeze evenimente/fenomene date (de exemplu, studiul de caz, rezolvarea de probleme etc.).

### **Un exemplu de proiect: Va dispărea Veneția?**

Acest exemplu poate fi organizat ca un proiect pilot. Activitățile propuse vizează toate competențele specifice și au în vedere familiarizarea elevilor cu principalele aspecte legate de identificarea, interpretarea și prezentarea unui eveniment într-o nouă formă.

**Debutul activităților.** Profesorul discută împreună cu elevii despre schimbările climatice și realizează o listă de evenimente, de probleme, despre care au aflat elevii de la școală, de la părinți, de pe internet, de la televizor, din alte surse. Ulterior, vor încerca să facă o clasificare a importanței acestora, elevii explicând argumentele pe care se bazează alegerea lor (ce anume i-a impresionat?; ce aspecte concrete au luat în calcul? etc.). Activitatea contribuie la formarea CS1.1.

**Pasul 1.** Profesorul le propune elevilor o activitate individuală: aceștia citesc și răspund la întrebările din unitatea PISA *Creșterea nivelului mărilor - Rising Sea Levels* (unitatea face parte din resursele publice PISA și este accesibilă în mai multe limbi la adresa <https://www.oecd.org/pisa/test/>). Unitatea poate fi citită de elevi într-o limbă modernă pe care aceștia o cunosc mai bine sau poate fi tradusă în limba română de către profesor (cu ajutorul unui coleg, dacă este cazul). Elevii vor răspunde la întrebările formulate, urmând să discute împreună rezultatele obținute. Analizând răspunsurile date, elevii vor discuta, implicit, și despre amenințările legate de creșterea nivelului mărilor și al oceanelor pentru oameni.

Unitatea *Creșterea nivelului mărilor* cuprinde cinci întrebări care vizează abilitățile elevilor de a evalua acțiuni și consecințele lor (CS1.2.), a evalua informații (CS2.1.), a formula argumente și a explica situații/ probleme complexe (CS1.2.) și de a identifica și analiza perspective multiple (CS2.1.). Profesorul are la dispoziție și explicații privind evaluarea răspunsurilor, ceea ce îl poate ajuta să organizeze noi activități pentru dezvoltarea spiritului critic.

Realizarea unor activități de învățare de acest tip oferă elevilor ocazii de lectură și de exersare a abilităților de selectare a unor surse de informare credibile, de prelucrare de date. Exersarea capacităților elevilor de reflecție critică asupra calității unor surse oferă experiențe necesare pentru ca aceștia să fie capabili să distingă între fapte și opinii care circulă în spațiul media.

**Pasul 2.** Profesorul îi pune pe elevi în situația de a analiza un eveniment: de ce se inunda Veneția? În acest scop, face o scurtă prezentare a Veneției, utilizând imagini proiectate (format PPT) și explicând succint diverse aspecte (arhitectură, date istorice reprezentative, turism, probleme de conservare a orașului etc.). Aduce în discuție evenimente critice din viața orașului generate de fenomene/circumstanțe naturale, referindu-se la două evenimente semnalate în presă: o știre din august 2021 (<https://www.digi24.ro/stiri/externe/venetia-a-fost-inundata-fenomen-rar-pentru-mijlocul-lunii-august-in-piata-san-marco-turistii-s-au-plimbat-si-au-dansat-prin-apa-1628655>) și o alta din 2008 (<https://science.hotnews.ro/stiri-terra-5211171-video-inunda-venetia.htm>). După această introducere succintă, elevii citesc cele două texte în echipă și identifică informațiile de bază care pot argumenta că inundarea ciclică a Veneției poate fi considerată un eveniment de interes public. Ulterior, ei prezintă aspectele identificate de echipă – acestea sunt trecute de profesor pe tablă/ pe o fișă de flipchart. Discuțiile continuă pentru organizarea informațiilor alese de elevi pe diverse categorii. De exemplu: care este impactul inundațiilor asupra omului (obiecte de patrimoniu deteriorate; persoane accidentate; inundarea locuințelor și deteriorarea unor bunuri personale etc.); date și explicații din surse științifice/ oficiale privind riscurile și măsurile de prevenire; ordinea

informațiilor în cadrul știrii din punctul de vedere al interesului pe care l-ar putea trezi în cititor; rezumarea știrii pentru captarea atenției cititorului.

Ca temă pentru acasă, elevii identifică informațiile din primul paragraf al articolului „De ce se inundă Veneția?” (<https://science.hotnews.ro/stiri-terra-5211171-video-inunda-venetia.htm>) care le-au captat lor atenția (interes pentru un fenomen natural, preocupare, curiozitate, interes pentru a citi mai departe etc.) și formulează o opinie în legătură cu funcția pe care o are ultima frază din paragraf. Activitatea contribuie la formarea CS1.2.

**Pasul 3.** Elevii sunt rugați să verifice, până la următoarea oră de curs, dacă au mai apărut știri despre inundațiile din Veneția. În cazul în care au găsit astfel de exemple, le comunică și colegilor, urmând să fie citite și discutate datele noi. De exemplu, la știrea din august 2021, se adaugă o alta din noiembrie 2021, în care se discută despre activarea sistemului de protecție MOSE. (v. <https://www.digi24.ro/stiri/externe/venetia-activeaza-sistemul-mose-de-protectie-la-inundatii-hidrologii-spun-ca-nivelul-apei-va-creste-cu-14-metri-1723197>). Activitatea contribuie la formarea CS1.1.

**Pasul 4.** Profesorul și elevii discută despre informațiile selectate din paragraful citit (tema pentru acasă) și își prezintă opiniile. Rolul activității de învățare constă în a le oferi elevilor o ocazie de a identifica și a organiza informațiile în rețele, astfel încât să înțeleagă cum se structurează un astfel de text care vrea să atragă atenția, în mod credibil, asupra unui eveniment.

Ulterior, se discută despre noutățile legate de inundarea Veneției. Profesorul îi invită pe elevi să facă un rezumat; colegii completează informațiile prezentate, dacă a fost omis un aspect relevant. Profesorul lansează o provocare elevilor: să realizeze oral o prezentare a evenimentului, recapitulând informațiile cele mai importante din știrile citite. Prezentarea poate să fie realizată ca produs de grup, fiecare elev formulând pe rând, în șir, câte o frază pe care o consideră importantă pentru a-l atrage pe cititor. Activitățile contribuie la formarea CS2.2.

**Pasul 5.** Profesorul și elevii discută despre diverse evenimente din săptămâna în curs și identifică una sau mai multe teme de documentat pentru ora următoare. Numărul de teme este determinat de forma de organizare a elevilor. Pentru mai multă diversitate, elevii pot fi organizați pe echipe, astfel încât să fie motivați să se implice în activități de tip investigativ.

## Elemente ale evaluării

Evaluarea achizițiilor elevilor în cadrul acestui opțional se va axa pe metode alternative (autoevaluare, interevaluare) și pe furnizarea de feedback de parcurs. Pot fi realizate evaluări prin metode alternative (proiect, portofoliu, referat, jurnal) sau prin observarea directă a activității elevilor (nivel de implicare, asumarea de responsabilități, îndeplinirea sarcinilor, cooperarea cu colegii de grup).

## Referințe bibliografice

- Bremmer, J. (2021). *Noi versus ei – eșecul globalismului*. București: Corint Books.
- Bryson, B. (2015). *Despre toate care sunt*. Iași: Editura Polirom.
- Council of Europe. (2020). *Digital Resistance. An empowering handbook for teachers on how to support their students to recognise fake news and false information found in the online environment*, <https://rm.coe.int/digital-resistance-handbook-for-teachers-eng/16809f7e53>
- Flannery, T. (2016). *Stăpânii climei*. București: Editura Seneca.

- Institutul Intercultural Timișoara. (2019). *Ghid de educație interculturală*. Timișoara <https://www.intercultural.ro/wp-content/uploads/2020/02/Ghid-Educatie-Interculturala-web.pdf>; <https://www.intercultural.ro/resurse/>
- Mândruț, O. (2020). *Cunoașterea Terrei prin realitatea augmentată* (aplicație digitală E. Drăgan). București: Editura Corint.
- Marga, A. (2018). *După globalizare*. București: Meteor Press.
- OECD. (2018) *PISA Competența de lectură. Itemi publici*. [http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2020/07/PISA\\_itemi\\_publici-lectura.pdf](http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2020/07/PISA_itemi_publici-lectura.pdf)
- OECD. (2018) *PISA Assessment and Analytical Framework*. [https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-assessment-and-analytical-framework\\_b25efab8-en](https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-assessment-and-analytical-framework_b25efab8-en)
- Rader, A. (2021). *Dincolo de lumea cunoscută*. București: Corint Books.
- Sagan, C. (2013). *Lumea și demonii ei*. București: Editura Herald.
- Schneider, K., Reichenau, T.G., Gierlich, Ch. (2021). *Manualul de materiale educaționale al proiectului PULCHRA*, [https://platform.pulchra-schools.eu/wp-content/uploads/2021/04/Educational-Material\\_RO\\_updated-version.pdf](https://platform.pulchra-schools.eu/wp-content/uploads/2021/04/Educational-Material_RO_updated-version.pdf)
- Susskind, J. (2020). *Politica viitorului*. București: Corint Books.
- Von Däniken, E. (2018). *Zeii nu ne-au părăsit niciodată*. București: Editura Lifestyle.
- Wallace Wells, D. (2019). *Pământul nelocuit*. București: Editura Litera.

#### Grup de lucru

Octavian Mândruț	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Angelica Mihăilescu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Daniela Barbu	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Steluța Dan	Ministerul Educației

**Anexa nr. 18**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

**Sănătate și integrare în familie și comunitate**

**Programul „A doua șansă” - învățământ secundar**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru opționalul integrată *Sănătate și integrare în familie și comunitate* reprezintă o ofertă de opțional integrat care se adresează cursanților înscriși în Programul „A doua șansă” – învățământ secundar, având alocată 1 oră/săptămână, pe parcursul unui an școlar. Acest opțional poate fi ales în ultimul an de studiu al oricărui traseu educațional de învățământ secundar prevăzut de metodologia în vigoare.

Programa școlară a fost elaborată în conformitate cu:

- *Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene
- *Repere pentru proiectarea și actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului Național*, aprobat prin OME nr. 3239/2021
- *Metodologia privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii*, aprobată prin OME nr. 3238/2021
- *Metodologia privind organizarea Programului „A doua șansă” — învățământ secundar*, aprobate prin OME nr. 3062/2022.

Prezenta programă școlară a fost elaborată în acord cu specificul Programului „A doua șansă” pentru învățământul secundar, așa cum sunt acestea precizate în *Metodologia privind organizarea Programului „A doua șansă” — învățământ secundar*, respectiv: orientarea spre nevoile de învățare și de cunoaștere ale cursanților; caracterul practic-aplicativ; stabilirea conținuturilor prin corelarea competențelor cu nevoile cursanților; proiectarea unor parcursuri de învățare personalizate, adaptate la particularitățile de vârstă ale cursanților; valorizarea competențelor dobândite anterior de către aceștia, în contexte formale, nonformale și informale; transferul și mobilizarea, prin competențe, a cunoștințelor și a abilităților în contexte noi; posibilitatea diminuării perioadei de studiu.

Structura programei școlare include, pe lângă *Nota de prezentare*, următoarele componente:

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

**Competența generală** se realizează într-o manieră integratoare și vizează dezvoltarea cunoștințelor, abilităților și atitudinilor de care cursanții au nevoie pentru evoluția personală, emoțională, socială și fizică sănătoasă, acum și în viitor.

**Competențele specifice** sunt derivate din competența generală, reprezentând etape în dobândirea acesteia. Sunt însoțite de exemple de activități de învățare, ca modalități concrete de organizare a activității didactice în scopul formării competențelor cursanților. Exemplele de activități de învățare sunt propuneri care nu au caracter obligatoriu și care pot fi adaptate, înlocuite, completate, în funcție de contextul de lucru, de nevoile și interesele specifice ale cursanților, de relevanța lor în raport cu mediul de viață al acestora.

**Conținuturile învățării** sunt organizate pe trei domenii tematice, respectiv *Sănătate și igienă*, *Sănătatea în familie* și *Activ și implicat în comunitate*, și constituie suportul tematic integrator prin care se urmărește dezvoltarea competențelor cursanților.

**Sugestiile metodologice** au rolul de a orienta profesorul în utilizarea programei școlare, propunând o serie de strategii didactice în concordanță cu specificul disciplinei opționale.

Prezenta programă de opțional integrat se adresează atât cursanților care intenționează să-și consolideze dezvoltarea personală și profesională și să acceseze piața muncii, cât și celor care doresc să-și consolideze dezvoltarea personală și să își continue studiile în ciclul superior al liceului.

În implementarea programei școlare vor fi luate în considerare aspectele de dezvoltare psihofizică ale cursanților, nevoile individuale ale acestora, precum și contextul social și al comunității din care aceștia provin.

Dezvoltarea abilităților de a fi rezilient și de a face față diferitelor probleme apărute pe parcursul vieții sunt extrem de importante pentru cursanții din medii dezavantajate care urmează programul *A doua șansă*, pentru că mulți dintre aceștia încearcă să facă față școlii și vieții și au nevoi emoționale și sociale care sunt o provocare pentru personalul didactic. Prezenta programă își propune să contribuie la dezvoltarea rezilienței cursanților, pentru că un elev rezilient poate rezista situațiilor dificile, grele, poate să facă față nesiguranței și poate să se recupereze după evenimente sau episoade dificile ori traumatice.

Sănătatea emoțională, socială și fizică sunt esențiale atât pentru învățarea de tip școlar, cât și pentru viața personală, profesională și socială. Aceste aspecte se pot dezvolta doar într-un mediu de învățare care presupune siguranță, grijă, atenție, sprijin, sens - ceea ce-i va ajuta și învăța pe cursanți să dezvolte relații bazate pe respect reciproc.

Prin implementarea prezentei programe școlare, cursanții vor exersa strategii de menținere a sănătății în plan personal, familial și al comunității din care fac parte. De asemenea, își vor dezvolta abilități de planificare și de luare a deciziilor privind sănătatea și relațiile sociale, care îi vor pregăti pentru următoarele stadii ale vieții, își vor dezvolta acele abilități care îi vor sprijini să vadă oportunitățile și să construiască planuri de dezvoltare personală dincolo de școală.

Vor fi oferite activități și experiențe practice care vor presupune munca individuală, în echipe, în grupuri mici sau în grupuri mai largi, bazate pe utilizarea resurselor fizice, emoționale și sociale de care dispun cursanții. Învățarea, în contextul prezentei programe, va produce rezultate dacă activitățile vor fi semnificative pentru experiențele de viață ale cursanților, progresive, plăcute, vor implica mișcare și interacțiune reală, implicare activă a cursanților.

Această programă de opțional integrat asigură complementaritatea cu modulele tematice dezvoltate în cadrul disciplinei *Consiliere și orientare* și a disciplinei *Științe* pentru programul „A doua șansă” – învățământ secundar.

Programa este structurată pe trei domenii tematice de conținut:

- **Domeniul tematic 1. Sănătate și igienă** – Cursanții vor explora și vor reflecta la impactul comportamentelor de risc asupra deciziilor de viață și vor învăța să ia decizii personale informate, cu scopul de a dobândi și a menține un stil de viață sănătos. Cursanții își vor dezvolta cunoștințele, abilitățile și atitudinile cu privire la: practici și alegeri de nutriție ce au la bază diferențe individuale, culturale, sociale și de vârstă; metode de a menține igiena personală și a spațiului de viață; deprinderi sănătoase în viața de zi cu zi; efectele imediate și tardive ale practicării meseriei în care se specializează, bolile profesionale specifice; și modalități de a acționa eficient, profilactic și curativ.
- **Domeniul tematic 2. Sănătate în familie** – Cursanții vor exersa modalități de stabilire și menținere a unor relații pozitive, reflectând asupra modului în care gândurile, emoțiile, atitudinile, valorile și credințele pot influența deciziile personale atunci când ești parte a unui grup. Participanții la curs vor fi direcționați spre conștientizarea rolurilor complexe ale

partenerilor/ familiei, precum și a responsabilităților ce revin fiecărui membru în structura familiei sale, alături de reglementările principale din Codul familiei.

- **Domeniul tematic 3. *Activ și implicat în comunitate*** – Acesta propune exersarea unor acțiuni de implicare comunitară pentru crearea și menținerea unui mediu sănătos și pentru responsabilizare socială prin muncă, voluntariat, sprijin reciproc.

## **Competențe generale**

- 1. Aplicarea regulilor preventive și de igienă în diferite contexte din viața personală și a comunității**
- 2. Rezolvarea de probleme legate de sănătatea familiei, integrând experiența personală**
- 3. Promovarea strategiilor pentru o viață sănătoasă și activă la nivelul comunității**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Aplicarea regulilor preventive și de igienă în diferite contexte din viața personală și a comunității

#### 1.1. Identificarea normelor preventive în domeniul sănătății

- *Identificarea în mediul apropiat a comportamentelor cu risc asupra sănătății personale, familiei și comunității (consumul de alimente nesănătoase, de substanțe cu risc, a alcoolului, violența, practicarea jocurilor de noroc)*
- *Vizionare de filme/ analiza dirijată a unor website-uri/ activitate-dezbatere cu invitați specialiști, pentru obținerea unor răspunsuri în ce privește comportamentul preventiv (exemple: vizita anuală la medic/ controlul stomatologic în prevenirea îmbolnăvirilor, relația cu mediatorul sanitar, vaccinarea)*
- *Explicarea rolului activității fizice și al odihnei în menținerea sănătății, utilizând prezentări, filme, date statistice*
- *Exemplificarea efectelor pe termen scurt și lung a comportamentelor cu risc asupra echilibrului fizic, psihic și social al individului*
- *Identificarea unor substanțe uzuale/ la îndemână ce se pot utiliza pentru menținerea igienei personale și a spațiului - Igienă cu produse la îndemână*
- *Realizarea unui Top 10 activități preferate/ Top 10 activități generatoare de stress - Ce mă stresează / ce mă relaxează – pentru analizarea impactului stresului asupra sănătății personale*

#### 1.2. Analizarea modalităților de aplicare și a impactului regulilor de igienă în viața personală și în cea colectivă

- *Realizarea de schimburi de bune-practici privind conceperea unui regim alimentar echilibrat pentru copii și adulți*
- *Exemplificarea și prezentarea exercițiilor fizice preferate*
- *Participarea la activități fizice menite să îmbunătățească și să mențină sănătatea, organizate de școală sau în afara acesteia*
- *Redactarea Cărții de bucate sănătoase, prin contribuția tuturor participanților (scurte video-uri realizate cu telefonul mobil - rețete, sfaturi practice, tutoriale etc.)*
- *Dezbatere pe teme diverse: Ce înseamnă o viață activă?, Muncă și mișcare, Importanța igienei personale în menținerea sănătății*
- *Implicarea în activități care promovează un stil de viață activ și sănătos (ex.: organizarea de drumeții/ deplasări în mediul natural a membrilor întregii familii, organizarea Crosului familiei, Zilei sportului în familie etc.)*
- *Participarea la realizarea unui proiect de grup: Ce înseamnă să trăiești sănătos*
- *Prezentare de postere, debateri, studii de caz pe teme diverse (ex.: Obiceiuri alimentare, Tradiții culinare, De ce și cum alegem alimentele?, Rolul mass-media în alimentație)*
- *Realizarea de investigații pe teme diverse, de exemplu analiza etichetelor produselor consumate: Sunt sănătoase produsele pe care le consum?*
- *Stabilirea și aplicarea regulilor de urmat pentru evitarea comportamentului adictiv*
- *Elaborarea unui ghid de practici utile pentru igienizarea spațiului de viață și a locului de muncă: proceduri, calendarul curățeniei locuinței*
- *Studiu de caz: Cum e să ne punem în pantofii celuilalt, pentru dezvoltarea empatiei și a toleranței*
- *Exerciții practice de experimentare a relaxării (exemple: exerciții de respirație, mișcări relaxare, meditație și autosugestie)*

## 2. Rezolvarea de probleme legate de sănătatea familiei, integrând experiența personală

### 2.1. Explorarea consecințelor diferitelor comportamente asupra echilibrului fizic și emoțional în familie

- *Dezbateri: De unde ai aflat despre...? (exemple: viața de familie, relații sexuale, creșterea copiilor, efectele consumului de alcool asupra familiei)*
- *Realizarea de prezentări/ discuții pe teme cum ar fi: sexualitatea cu risc, comunicare în cuplu, respect reciproc, sănătatea reproducerii, prevenirea bolilor cu transmitere sexuală*
- *Discurs filmat/interviu/dezbateri privind cadrul de familie: ce presupune o familie/un cuplu, cum se întemeiază, ce avantaje și responsabilități au partenerii unul față de celălalt: La bine și la greu*
- *Analiza și argumentarea unor proverbe românești, legate de relații și comunicare în cuplu/familie (exemple: Bătaia este ruptă din rai, Eu te-am făcut, eu te omor, Unde dă mama crește!)*
- *Explicarea importanței/beneficiilor metodelor contraceptive*
- *Analiza unor filme/studii de caz privind modul de gestionare a situațiilor conflictuale în familie*
- *Dezbateri cu tema Femeia egală cu bărbatul*
- *Analiza comportamentelor reflectate în Codul familiei*

### 2.2. Identificarea de soluții la situațiile proplemă legate de sănătatea familiei

- *Stabilirea listei de sarcini zilnice/ rutine ale membrilor familiei/cuplului*
- *Realizarea de exerciții de autocontrol al emoțiilor negative (amânarea deciziilor, comunicarea emoțiilor cu o persoană apropiată, mișcare, exerciții de respirație etc.)*
- *Realizarea decalogului comunicării eficiente între parteneri/soți, de exemplu: respect, înțelegere, comunicare, ascultare, ajutor, empatie, acordarea feedback-ului pozitiv*
- *Realizarea unui pliant de grup cu tema Cum ne controlăm emoțiile negative*
- *Dezbateri/conferință cu invitați despre viața responsabilă în cuplu/familie, dreptul la viață, drepturile femeii și drepturile copilului*
- *Crearea unor filme scurte/clipuri cu sfaturi practice pentru părinții de adolescenți, de exemplu: empatie, negocierea conflictelor în familie, a responsabilităților în familie*
- *Elaborarea unei scrisori pe care un părinte o poate adresa copilului său, pentru prevenirea situațiilor de risc în ce privește sexualitatea*
- *Elaborarea unui inventar/ghid de sfaturi practice pentru o familie la început de drum, de exemplu: contactarea unui medic de familie, importanța controalelor medicale periodice*
- *Conceperea în echipă a trusei de prim ajutor a casei*
- *Proiectarea unui program de activități în comun pentru membrii familiei/cuplului (program zilnic, de week-end, de vacanță etc.).*

## 3. Promovarea strategiilor pentru o viață sănătoasă și activă la nivelul comunității

### 3.1. Identificarea strategiilor eficiente pentru o viață sănătoasă și activă în comunitate

- *Redactarea unui program zilnic/săptămânal: Care este echilibrul între activitate și odihnă?*
- *Formularea de argumente referitoare la rolul pe care munca și viața activă îl au în formarea individului ca membru responsabil al comunității*
- *Identificarea serviciilor de suport social și psihologic de la nivelul comunității și exersarea modalităților de accesare a informațiilor și a surselor de sprijin emotional, social și material, în situații dificile*
- *Participarea la întâlniri cu membri ai diferitelor organizații de sprijin de la nivelul comunității*
- *Schițarea rețelei/hărții personale de suport în comunitate, pentru identificarea organizațiilor ce pot acorda suport, precum și pentru identificarea persoanelor de referință din cadrul acestora.*

**3.2. Demonstrarea deprinderilor de integrare activă în comunitate**

- Exemplificarea unor modalități de gestionare a gospodăriei și a resurselor acesteia (exemple: organizarea spațiului de gătit, recondiționarea și reutilizarea produselor uzate, producerea alimentelor pentru gospodărie, igiena spațiului interior/exterior, gestionarea deșeurilor personale și ale familiei)
- Exersarea unor acțiuni de implicare în crearea și păstrarea unui mediu comunitar sănătos (exemple: igienizarea spațiului comun din comunitate, depozitarea deșeurilor în spațiile comunitare)
- Organizarea unor campanii de implicare activă în comunitate (exemple: Ce pot face pentru sănătatea celor din jur? – realizarea unor postere/fluturași/desene sugestive pentru susținerea campaniei)
- Organizarea unui eveniment comunitar pentru prevenirea consumului de alcool/tutun/ a discriminării sociale și de gen

**Conținuturi**

Domenii de conținut	
<b>Sănătate și igienă</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Factori care influențează starea de sănătate:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alimentație sănătoasă și igiena alimentației</li> <li>- Mișcare și igienă (rolul activității fizice în menținerea sănătății fizice și psihice)</li> <li>- Comportamente adictive (consumul de substanțe cu risc, jocuri patologice)</li> <li>- Igiena locuinței/spațiului personal</li> <li>- Igiena mintală și a emoțiilor, stres și relaxare, rolul gândirii pozitive, reacții optime în situații de frustrare, discriminare, violență</li> <li>- Expunerea excesivă la ecrane/tehnologie.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Sănătate în familie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadrul de familie: ce presupune o familie, cum se întemeiază, ce responsabilități au partenerii unul față de celălalt</li> <li>• Relaționare, valori și roluri în cuplu, familie</li> <li>• Gestionarea evenimentelor cu impact major în viața cuplului și a familiei (ex.: căsătoria, nașterea/decesul/îmbolnăvirea unui membru de familie)</li> <li>• Igiena reproducerii și prevenirea bolilor cu transmitere sexuală</li> </ul>
<b>Activ și implicat în comunitate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viață activă în comunitate, responsabilitatea în menținerea sănătății comunității, implicare și acțiuni de voluntariat cu impact social; Rețeaua personală și socială/ la locul de muncă, roluri și responsabilități în comunitate</li> <li>• Igiena muncii: organizarea timpului, relația activitate - odihnă, factori de risc și prevenirea accidentelor la locul de muncă</li> </ul>

## Sugestii metodologice

**Metodele și tehnicile** care conduc la dezvoltarea competențelor specifice propuse prin acest opțional:

- sunt practice, cu suport intuitiv (desene, colaje, fișe de lucru);
- presupun implicare activă și utilizarea concretă în activități a unor materiale și mijloace simple, aflate la îndemână (exemple: ambalaje, obiecte din viața de zi cu zi, obiecte sanitare, produse din bucătărie, textile etc.);
- sunt focalizate pe exersarea comportamentelor pozitive din viața cursanților, pe învățarea într-un mediu sigur bazat pe nondiscriminare și pe feedback pozitiv;
- presupun utilizarea unor metode art-creative și/sau bazate pe mișcare pentru a permite valorificarea creativă a abilităților anterioare ale cursanților;
- implică utilizarea echilibrată a explicației și a expunerii, mai ales atunci când se introduc concepte noi sau se dorește fixarea unor idei;
- implică utilizarea TIC, unde este posibil, pentru vizionare de secvențe de film, realizarea de mici filmulețe cu telefonul mobil, redactarea unor documente Word (exemple: rețete, exerciții de relaxare etc.);
- pun accent pe lucrul în grup, cooperare, ajutor și suport reciproc, consiliere.

### Exemple:

- **Exerciții de tip ice-breaking („spargere a gheții”), care presupun mișcare** – sunt indicate a fi utilizate la începutul unei activități pentru focalizarea atenției sau pe parcursul desfășurării activității pentru implicarea nu doar mentală, ci și cu întreg corpul, pentru reducerea plictiseliși pentru activare.
- **Brainstormingul** – poate fi utilizat pentru identificarea opiniilor personale cu privire la un anumit aspect și pentru valorificarea experiențelor de viață ale cursanților cu relevanță pentru domeniul sănătății.
- **Studiul de caz** – implică analiza unei situații particulare, reale sau ipotetice, din domeniul sănătății sau alte domenii conexe, în vederea rezolvării acesteia. Prin intermediul acestei metode se va apropia învățarea de viața reală, pornindu-se de la premisa că dacă situația de învățare integrează situații de viață, învățarea devine mai eficientă. Metoda oferă prilejuri de a observa, a cerceta, a analiza, a investiga, a extrage concluzii pornind de la o bază reală.
- **Problematizarea** – presupune crearea situațiilor conflictuale legate de cunoștințe sau de practici din domeniul sănătății și incitarea la descoperirea de noi soluții, prin rezolvarea conflictului care apare între ceea ce se știe și ceea ce nu se știe, ce este cunoscut și ce nu este cunoscut. Implică investigația, explorarea, formularea de ipoteze, identificarea unor variate soluții de rezolvare.
- **Jocul de rol, simularea** – pot fi utilizate pentru transpunere în situații noi și identificarea unor soluții de rezolvare într-un mediu sigur, sub supravegherea cadrului didactic; presupun asumarea unui anumit rol, provocarea de discuții și crearea unui scenariu, având ca subiect o problemă actuală din domeniul sănătății în plan personal, al familiei și al comunității, prin care se experimentează anumite comportamente, emoții, se adoptă un limbaj specific. Se poate „juca” în diade, în grupuri mici sau prin exersarea reflecției personale. În grupul mare din clasă este indicat ca toți participanții să primească roluri/ sarcini în jocul dramatic propus. Se descoperă astfel strategii de abordare a unor situații de viață, se pot învăța comportamente, se pot achiziționa informații practice etc.
- **Învățarea prin cooperare** – implică organizarea cursanților în grupuri mici (lucrul în echipă) în scopul de a rezolva în comun o sarcină de lucru pe o temă dată, de a dezvolta un proiect pe teme de sănătate la nivelul comunității, de a împărtăși experiențe personale relevante, de a primi/a da sfaturi, idei, soluții la probleme concrete.

- **Turul galeriei** – în cadrul acestei metode, cursanții vor fi organizați în microgrupuri și vor lucra în comun la rezolvarea unor probleme controversate, rezultatul muncii lor fiind redactat pe foi mari ce pot fi ulterior expuse în spațiul sălii de clasă, constituind o „galerie”. Unul dintre membrii fiecărei echipe va rămâne în postura de ghid lângă lucrarea expusă iar ceilalți vor avea rol de „vizitatori” la lucrările celorlalte grupuri; vizitatorii pot veni, observa, cere lămuriri în legătura cu subiectul prezentat.
- **Dezbaterea** – constă în discutarea unei probleme controversate, căreia oamenii îi acordă valori, interpretări sau argumentări diferite. În funcție de conținutul discutat, grupul de cursanți poate fi împărțit în două echipe, una favorabilă temei alese, cealaltă în opoziție cu prima (dezbateri pro și contra); echipele pot pune întrebări încercând să contrazică prin argumente afirmațiile emise de cealaltă, apoi se vor sublinia concluziile.
- **Activitățile art-creative** – implică desen, pictură, colaj, realizate individual sau în echipă; exemple de teme: comportamente sănătoase în familie, anatomia corpului, emoțiile, relațiile în familie, relațiile părinți-copii, bolile copilăriei etc..
- **Tehnici ale gândirii critice** – pot fi aplicate în discuții pro și contra pe o temă din domeniul sănătății.
- **Tehnici de relaxare, mindfulness** – vor fi utilizate pentru eliberarea de stres, pentru crearea unei atitudini pozitive și optimiste (meditație, autosugestie) cu impact pozitiv asupra stării de sănătate personală, a familiei, a comunității.
- **Întâlnirile cu specialiștii din diferite domenii de interes** – pot constitui contexte pentru a primi explicații/ informații din surse credibile, răspunsuri avizate la întrebări/nelămuriri legate de sănătatea personală, a familiei, a comunității .
- **Realizarea de expoziții, colecții** – implică analiza produselor activității, evaluarea rezultatelor diferitelor activități individuale sau de grup pe tema sănătății personale, a familiei, a comunității, celebrarea succesului.
- **Realizarea de produse concrete** – presupune activitatea cursanților pentru elaborarea unor produse precum: carte de bucate, programul zilnic/al săptămânii, carte cu sfaturi pentru copii/ adolescenți etc.
- **Explicația, expunerea** – sunt metode utilizate pentru prezentarea anumitor concepte, informații, spre exemplu bolile cu transmitere sexuală.
- **Vizionarea de filme, secvențe de film** – vor fi utilizate în scop de informare, ilustrare a unor idei etc. pentru a genera discuții pe marginea unor situații concrete, altele decât cele din viața cursanților.

### Repere pentru evaluare:

Procesul de evaluare vizează măsura în care, la nivelul cursanților, au fost dezvoltate competențele specifice din programa școlară.

Dat fiind specificul grupului țintă al programului ADS, se recomandă ca activitatea de evaluare să aibă un **caracter practic, aplicativ**, să măsoare gradul de identificare a unor răspunsuri și de aplicare a unor soluții concrete pentru situații diverse ce țin de viața și sănătatea cursantului, a familiei din care provine, a comunității. Pe lângă evaluările realizate de profesor, vor fi încurajate și facilitate evaluările între cursanți, în perechi sau în grup mic, precum și autoevaluările.

Evaluarea competențelor se va realiza atât *inițial*, la începutul studierii acestei discipline, dar și pe *parcursul activității* și la *finalul* fiecărui domeniu tematic și va combina metodele tradiționale de evaluare cu cele alternative, bazate pe realizarea unor proiecte, portofolii, investigații, studii de caz etc.

În ce privește **evaluarea inițială**, se recomandă ca aceasta să se realizeze cu respectarea metodologiei specifice programului ADS, la începutul anului școlar, în vederea identificării

nivelului de competențe pe care fiecare cursant le deține la momentul inițial , prin discuții libere, studii de caz, aplicarea unor chestionare simple etc. Astfel, se va putea adapta corespunzător demersul de predare-învățare pe parcursul anului școlar, în sensul corespondenței între nevoile reale și interesele cursanților și conținuturile abordate, activitățile de învățare potrivite.

Pentru activitățile specifice *evaluării de parcurs* se recomandă îmbinarea evaluării orale cu cea scrisă, precum și utilizarea de metode complementare de evaluare, care să permită identificarea facilă a nivelului real de competențe atins de fiecare cursant.

**Evaluarea finală** constă în: elaborarea de către fiecare cursant a unui portofoliu tematic, precum și susținerea unei probe de evaluare centrate pe verificarea competențelor specifice/a elementelor centrale ale fiecărui domeniu tematic abordat.

**Portofoliul de evaluare** reprezintă un instrument util în evaluarea activității desfășurate în cadrul acestui opțional, cu atât mai mult cu cât acesta va avea și un puternic caracter formativ. Portofoliul reprezintă o colecție de resurse relevante ce vizează învățarea în domeniul sănătății și integrării în familie și comunitate. Portofoliul se va constitui și va fi evaluat pe baza unor criterii clare, cunoscute dinainte, cu indicatori cantitativi și calitativi specifici.

Acesta va cuprinde produse ale activităților practice dezvoltate de cursanți la clasă, resurse rezultate în urma documentării acestora, grafice, schițe, scheme, chestionare de autoevaluare etc., cu rol practic, utile în viața de zi cu zi. Exemple: rețete sănătoase, valorificarea deșeurilor sau a hainelor vechi pentru a produce lucruri utile în gospodărie, grile de autoevaluare a comportamentelor sănătoase. În cadrul probei de evaluare finală se poate propune ca fiecare cursant să prezinte în fața colegilor una dintre piesele de portofoliu, la alegere

#### **Alte metode de evaluare recomandate:**

**Evaluarea pe bază de proiect** poate cuprinde proiecte individuale, în diadă sau în grupuri mici, realizate pe baza unei teme de interes pentru formarea competențelor specifice programei. Se recomandă ca proiectele să fie anunțate din timp, să beneficieze de un timp suficient pentru documentare și pregătire, să aibă componentă fizică, dar și online și, în mod specific, să se adreseze unor situații de viață concrete, practice, utile beneficiarilor în investigarea, analiza unor dimensiuni ale sănătății și vieții de familie și în formarea competențelor proactive și de intervenție pentru formarea unui stil de viață sănătos. Exemple de proiecte: *Planul meu pentru curățenia generală a locuinței, Cum pregătesc un meniu sănătos cu resursele mele, Rețele sănătoase de primăvară, Stil de viață sănătos pentru copiii mei/ bunicii mei, Soluții practice de igienizare pe baza unor materiale la îndemână, Haine pentru iarnă: confecționăm și reciclăm.*

**Investigația** va fi îndreptată către documentarea prin intermediul diferitelor surse la îndemână și identificarea unor soluții pentru prevenirea unor comportamente de risc în domeniul sănătății și familiei. Poate lua forma unor demersuri individuale sau de echipă, ce se pot finaliza prin crearea unui produs (ex.: prezentare, video, discuție, poster) rezultat în urma investigației. Procesul de documentare, de analiză și gândire critică va fi evaluat, în această situație, la fel ca și produsul rezultat.

Vor fi utilizate **observația sistematică**, pentru evaluarea implicării elevului în activitate, precum și modalitățile de **evaluare orală**, prin conversația de verificare, cu întrebări și răspunsuri. De asemenea, pentru **evaluarea scrisă** se pot folosi grile/ chestionare de autoevaluare sau de evaluare a formării competențelor specifice, cu itemi inspirați din viața cursanților, ce propun rezolvări ale unor situații problematice privind echilibrul bio-psiho-social personal, al familiei și al comunității.

În aprecierea rezultatelor obținute, profesorul poate oferi un barem cu itemi și punctaje aferente pentru a sprijini organizarea și autoevaluarea sarcinii de lucru.

Se recomandă a se pune un accent semnificativ pe **feedbackul** în perechi sau în grup. Astfel, se urmărește fixarea competenței de autoevaluare și interevaluare, dar și consolidarea atitudinii de sprijin reciproc și de colaborare în rezolvarea oricărei dificultăți legate de sănătate, familie, comunitate.

Întreg procesul de evaluare va viza valorizarea interesului elevului pentru învățare, implicarea activă în desfășurarea activităților, responsabilitatea dovedită față de propria sănătate și a celor din jur.

### Referințe bibliografice

- *Ghid pentru elevi – ciclul secundar inferior*, elaborat în cadrul Proiectului Phare „Acces la educație pentru grupuri dezavantajate”, 2003.
- *Ghid pentru profesori – ciclul secundar inferior*, elaborat în cadrul Proiectului Phare „Acces la educație pentru grupuri dezavantajate”, 2003.

### Grup de lucru

Petrică Dragomir	Centrul Național pentru Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Laura Gunesch	Centrul Național pentru Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Titel Iordache	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Mariana Mustață	Inspectoratul Școlar Județean Galați
Ana-Maria Oancea	Școala Gimnazială Nr. 311 București
Speranța Țibu	Centrul Național pentru Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Angelica Mihăilescu	Centrul Național pentru Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație

**Anexa nr. 19**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

**Click SUCCES!**

**Programul „A doua șansă” – învățământ secundar**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru opționalul integrat *Click SUCCES!* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii adresată cursanților din Programul „A doua șansă” (ADS) – învățământ secundar, având alocată 1 oră/săptămână, pe parcursul unui an școlar. Acest opțional poate fi ales în ultimul an de studiu al oricărui traseu educațional de învățământ secundar prevăzut de metodologia în vigoare.

Programa școlară a fost elaborată având în vedere următoarele documente de referință:

- Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- *Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului Național*, aprobat prin OME nr. 3239/2021;
- *Metodologia privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii*, aprobată prin OME nr. 3238/2021
- *Metodologia privind organizarea Programului „A doua șansă” — învățământ secundar*, aprobată prin OME nr. 3062/2022.

Programa școlară *Click SUCCES!* are un caracter transdisciplinar, situându-se, prin tematica abordată, în zona de intersecție a disciplinelor: Educație socială, Consiliere și dezvoltare personală și Tehnologia informației, cât și elemente ce aparțin domeniilor educație juridică, educație economică, educație pentru dezvoltare durabilă.

La nivel general, cursanții din Programul „A doua șansă” au un profil psihologic caracterizat prin: o anumită decuplare de la motivație intrinsecă pentru învățare, implicare personală redusă, lipsă de încredere în sine, în propriul potențial și resursele personale, cât și în ceilalți, adesea exprimare dezadaptativă la nivelul emoțiilor, capacitate scăzută a manifestării pe termen lung a voinței, perseverenței și conștiințozității. Adesea, nevoile lor imediate sunt rezultate din exercițiul gestionării propriei vieți, în relația cu ceilalți, în legătură cu resursele financiare limitate, de educație, de adaptare la schimbare, de administrare a unei stări de spirit, mai degrabă negative și lipsite de motivație sau gândire pozitivă, optimistă. Pe de altă parte, sunt situații în care, deși există inițiativă, dorință și motivație, cursanților din Programul „A doua șansă” le lipsesc instrumentele necesare pentru a genera și a implementa un „proiect de viață” referitor la aspecte precum: parcurgerea unui traseu educațional, obținerea unui loc de muncă calificat, inițierea unei mici afaceri, implicarea în procesul dezvoltării personale etc.

Programa școlară *Click SUCCES!* propune cursanților ca, pornind de la cunoștințele, abilitățile, oportunitățile și experiențele non-formale și informale dobândite în timp, să creeze și să-și asume un context de acțiune pozitivă – individual sau împreună cu ceilalți –, un set de repere și instrumente necesare gestionării oricărui proiect personal, de echipă sau comunitar. Țintele educaționale cuprinse în profilul de formare al absolventului care se regăsesc în programa de opțional integrat *Click SUCCES!*, la nivel de competențe generale și specifice și în exemplele de activități de învățare sunt conectate cu competențele cheie: *a învăța să înveți; sociale și civice; spirit de inițiativă și antreprenoriat.*

Pornind de la acest cadru general al competențelor cheie, competențelor propuse prin acest opțional integrat vizează dobândirea de achiziții de învățare pentru comunicare asertivă și empatică,

ascultare activă, într-un context de nondiscriminare, respect și feedback pozitiv pentru cursanții din Programul „A doua șansă”.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

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

*Competențele generale* sunt dezvoltate prin studiul acestei discipline opționale pe parcursul întregului an școlar și vizează dezvoltarea cunoștințelor, abilităților și atitudinilor de care cursanții au nevoie pentru a atinge succesul în plan personal și profesional.

*Competențele specifice* sunt repere în dobândirea competențelor generale. Sunt însoțite de exemple de activități de învățare care nu au caracter obligatoriu, putând fi adaptate și completate de profesor, în funcție de nevoile și așteptările cursanților.

*Conținuturile învățării* sunt organizate pe domenii de conținut și reprezintă suportul pentru dezvoltarea competențelor generale și specifice. Acestea sunt organizate în patru domenii de conținut centrate pe: aspirațiile, nevoile și resursele personale și ale comunității; tehnici de învățare eficientă; trasee educaționale și de carieră; proiectul personal – toate abordate din perspectiva succesului în viață și în carieră. Conținuturile nu sunt listate într-o ierarhie care indică ordinea de abordare la clasă. Abordarea fiecărui domeniu de conținut este obligatorie, dar nu și ordinea abordării. În cadrul unui domeniu, profesorul poate alege conținuturile în funcție de interesele cursanților, resursele personale ale acestora, precum și în raport cu resursele școlii și ale comunității.

*Sugestiile metodologice* orientează profesorul în utilizarea programei școlare, propunând o serie de strategii didactice care contribuie la dezvoltarea competențelor cursanților din Programul „A doua șansă”.

## **Competențe generale**

- 1. Utilizarea critică a resurselor personale și de grup pentru construirea pozitivă a viitorului**
- 2. Realizarea de proiecte sustenabile adaptate nevoilor și intereselor personale, de grup sau comunitare**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Utilizarea critică a resurselor personale și de grup pentru construirea pozitivă a viitorului

#### 1.1. Relaționarea pozitivă cu sine și cu ceilalți, bazată pe încredere, prin participare responsabilă la acțiuni comune

- *Listarea nevoilor imediate personale, de grup sau comunitare*
- *Exerciții de explorare a viziunii personale despre viață, a unor obiective, acțiuni imediate pe termen scurt, mediu sau lung*
- *Elaborarea unor liste cu resursele existente la nivel personal, în familie, grupuri de apartenență, comunitate, necesare unei acțiuni pentru satisfacerea nevoilor*
- *Elaborarea de reprezentări grafice/desene/colaje cu linia vieții de la momentul nașterii până în prezent, care să reprezinte evenimentele cele mai importante și modul de raportare la resurse personale și nevoi*
- *Formularea de întrebări cu privire la consecințele și impactul unor decizii și acțiuni personale asupra celorlalți membri ai grupului de prieteni sau asupra comunității*
- *Exerciții de asumare de roluri diverse într-o activitate de echipă*
- *Exerciții de negociere a punctelor de vedere într-o echipă, pe o temă care implică perspective diferite și contradicții între membrii echipei*
- *Implicarea în rețele de sprijin din comunitate*
- *Analizarea unor povești, istorii de viață în care să se evidențieze modele de viață*
- *Alcătuirea planului unei acțiuni: obiective, metode, mijloace, resurse umane și logistice etc.*

#### 1.2. Utilizarea învățării și educației ca resurse pentru a face față provocărilor

- *Explorarea procesului de învățare prin brainstorming (de exemplu, Cu ce cuvinte asociezi învățarea? Cum ai desena învățarea? Ce emoții asociezi cu învățarea?)*
- *Formularea obiectivelor personale de învățare raportate la nevoile individuale și de grup*
- *Dezbateri cu privire la avantajele învățării și educației*
- *Înregistrarea, cu sprijinul noilor tehnologii, a propriilor opinii despre importanța învățării sub forma „Minutul de aur al învățării pentru viață”*
- *Exerciții de învățare a unor tehnici de a realiza diverse produse utile*
- *Exersarea tehnicilor de învățare eficientă care pot fi aplicate în contexte de viață diverse (participarea la examene, explorarea rețetelor de bucătărie, practicarea igienei și curățeniei acasă, ocuparea unui loc de muncă etc.)*
- *Dramatizarea unor situații din viața reală legate de învățare/educație, prin scenete, jocuri de rol, secvențe filmate*
- *Exerciții de identificare a unor informații utile pentru viața personală sau comunitară în diverse texte: economice, financiare, juridice, psihologice, sociale, religioase etc.*
- *Comunicarea unui mesaj despre învățare sau viitor prin mijloace vizuale atractive: postere, afișe, fotografii, filme, flyere etc.*
- *Alcătuirea unui plan personal de învățare și de educație pe termen scurt/mediu/lung, în corelație cu nevoile, resursele și scopurile pentru propria viață*

### 2. Realizarea de proiecte sustenabile adaptate nevoilor și intereselor personale, de grup sau comunitare

### **2.1. Formularea unui proiect individual, de grup sau comunitar**

- *Explorarea conceptului de proiect pentru rezolvarea nevoilor și intereselor personale, de grup sau comunitare*
- *Identificarea unor soluții multiple ale unei probleme de interes personal/de grup/comunitar, din perspective diferite ale actorilor sociali*
- *Fixarea unor ținte/ obiective într-un proiect și adecvarea metodelor și mijloacelor de realizare a proiectului*
- *Exerciții de evaluare a consecințelor și riscurilor care pot să apară în implementarea unui proiect, din perspectiva factorilor de incertitudine, de natură economică, socială etc.*
- *Accesarea informației publice din mediul on-line cu privire la mediul economic, la resursele și activitățile sociale (inclusiv de educație) specifice zonei de reședință, în scopul identificării unor nevoi specifice de dezvoltare personală, profesională, socială*
- *Evaluarea oportunităților de dezvoltare locală ca generatoare de posibile proiecte*
- *Joc de rol pe tema relaționării eficiente cu diverse instituții publice sau ONG-uri*
- *Enumerarea resurselor necesare elaborării unui proiect, resurse conectate la propria persoană, grup și comunitate*
- *Detalierea elementelor unui proiect de succes prin explicații individuale, lucru în echipă, postere, desene etc. (problema, nevoi, grup țintă, scopuri definite, concrete, concise, obiective SMART, justificare solidă, activități, resurse etc.)*
- *Elaborarea angajamentelor pentru implementarea proiectelor asumate, fie personale, (casă, curte, familie, educație) sau în comunitate*
- *Elaborarea unui proiect personal, care să pornească de la nevoile identificate și care să corespundă grilei/ matricei de completare a unui proiect (pași, etape)*
- *Exerciții de concepere/ elaborare a unor proiecte simple pe baza structurii unui proiect, de exemplu: grădina din fața casei, serbarea zile de naștere, curățenia la domiciliu, IT și familia mea, micul dejun sănătos, biblioteca mea, actele mele, energia etc.*
- *Construirea „Băncii de proiecte personale și profesionale”*

### **2.2. Angajarea flexibilă în rezolvarea unor nevoi, prin soluții integrate și proiecte eficiente adaptate schimbărilor**

- *Exerciții de identificare a problemelor/ dificultăților/ obstacolelor în gestionarea unei situații*
- *Studiu de caz cu rol de a evidenția nevoia de adaptare a soluțiilor, metodelor, mijloacelor, resurselor în raport cu schimbarea unei situații*
- *Listarea reperelor stabile personale și în societate*
- *Exerciții de identificare a posibilelor oportunități pentru dezvoltare personală, profesională și comunitară*
- *Formularea de soluții alternative la situații problemă din viața personală/a familiei/a comunității ,care pot genera schimbarea și/sau înțelegerea și acceptarea schimbărilor*
- *Exerciții variate de identificare a provocărilor în viața de zi cu zi*
- *Participarea la interviuri scurte cu agenda “De la vis la realitate”, prilej pentru conștientizarea nevoilor și a planurilor de acțiune pentru un viitor adaptat schimbărilor și în bunăstare*
- *Elaborarea unei liste de efecte pe care provocările lumii contemporane (de exemplu calamități și dezastre naturale, pandemii, crize economico- financiare, fenomenul migrației și mobilității, utilizarea excesivă a noilor tehnologii etc.) le au asupra vieții personale*

- *Brainstorming de soluții și proiecte pentru nevoi imediate identificate în viața personală (de exemplu, creșterea bunăstării în familie, optimizarea nivelului de educație, promovarea unui stil de viață sănătos, obținerea stării de bine etc.)*
- *Dezbateri despre impactul schimbării în viața personală și a comunității*
- *Exerciții creative de identificare a soluțiilor și proiectelor, de tipul Ce-ar fi dacă...?*
- *Analizarea unor situații concrete în care diferite persoane au dat dovadă de adaptare permanentă și flexibilă la schimbare*
- *Exerciții de selecție a caracteristicilor specifice tipului de mentalitate (growth mindset vs. fix mindset), pornind de la experiențele personale de viață*
- *Elaborarea unor liste cu resursele personale: calități, puncte forte, visuri etc.*
- *Discuții de grup pe tema rezilienței, traiectoriilor pozitive de gândire și acțiune, pornind de la analiza unor circumstanțe dificile, obstacole de viață*
- *Identificarea modalităților proprii de a face față situațiilor de criză și de a manifesta reziliență.*

## Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
<b>Eu cu surse și resurse</b>  <b>Să ne cunoaștem!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Despre mine și familia mea: nevoi și aspirații, educație și experiență personală</li> <li>• Valori personale și ale comunității: educație, prieteni, rețele, instituții/ organizații</li> <li>• Resurse personale</li> <li>• Comunitatea în care trăiesc (prieteni, familie, instituții) - resurse și oportunități</li> <li>• Echipa. Comunicare în echipă</li> </ul>
<b>Educația și învățarea pentru succes</b>  <b>Mă pregătesc cu încredere!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cum să învăț mai bine și mai eficient?</li> <li>• Succes/eșec, managementul greșelii</li> <li>• Managementul emoțiilor în învățare</li> <li>• Puterea relațiilor în educație/învățare</li> <li>• Încotro? Trasee educaționale și de carieră</li> </ul>
<b>Managementul proiectelor</b>  <b>Proiectul meu pentru mai bine</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proiectul = planul meu de acțiune</li> <li>• Proiecte personale și proiecte profesionale</li> <li>• Ciclul de viață al proiectelor: riscuri și beneficii</li> </ul>
<b>Schimbarea în viața mea</b>  <b>Viitorul este aici!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resetarea vieții personale: growth/fix mindset</li> <li>• Schimbarea și provocările viitorului</li> <li>• Noile tehnologii și procesul schimbării</li> <li>• Tehnici de reziliență</li> <li>• Proiectele, soluții active pentru viitor</li> </ul>

## Sugestii metodologice

Opționalul integrat *Click SUCCES!* abordează holistic metodele și strategiile pentru învățare, motivare și succes ale cursanților din Programul "A doua șansă" – învățământ secundar. Consolidarea

Încrederii în sine și redescoperirea interesului pentru învățare reprezintă condiții esențiale pentru a se angaja pozitiv în educație, formare profesională, viitor. Arhitectura metodologică diferită, practică și atractivă, constituie plusvaloarea acestui opțional integrat pentru cursanții ADS cu bariere complexe în calea învățării, cum ar fi: probleme de sănătate, sărăcie, lipsa resurselor, conflicte și grad diminuat de integrare în comunitate etc.

Conceptele cheie de la care a pornit construcția acestui opțional sunt: proiect, schimbare/adaptare, învățare, educație, bunăstare, viitor. Opționalul integrează direcțiile teoretice și practice ale acestor concepte, ce urmează să fie experimentate prin **metoda proiectului**. Astfel, proiectul propune situații concrete de învățare și îi ajută pe cursanți să stabilească unde doresc să ajungă și cum vor face să ajungă acolo, pe baza resurselor existente. Mai mult decât a fi un simplu instrument de lucru, metoda facilitează cursanților competența de a utiliza în mod conștient, critic și creativ pașii pentru elaborarea unui proiect. Aceasta înseamnă că pe lângă a *afila despre* această metodă, cursanții vor exersa, vor lucra în mod concret cu această metodă sub directa îndrumare a profesorului și o vor *aplica*, devenind capabili să utilizeze și să *transfere* etapele teoretice de realizare a unui proiect în diferite planuri ale vieții personale, cum ar fi spre exemplu, atingerea unor obiective de dezvoltare personală, în familie, sociale sau de carieră.

Pe baza acestor considerente, cursanții sunt invitați să se implice activ în dezvoltarea proiectelor personale și profesionale, cum ar fi: obținerea carnetului de șofer, elaborarea unei broșuri cu rețete, realizarea unui blog personal, găsirea unui loc de muncă sau alegerea unei cariere mai adaptată profilului, rezolvarea unei probleme de sănătate, restabilirea legăturii cu un vechi prieten, amenajarea bucătăriei sau a camerei copilului, organizarea spațiului din curte pentru agricultură de subzistență etc.

Elaborarea unui proiect presupune: să identifice resursele personale și din comunitate pe care se pot baza, să identifice surse de informare și să utilizeze instrumente TIC, să învețe abilități de comunicare și negociere. Prezentarea proiectului, integrarea sugestiilor utile primite și a feedbackului acordat, aduc o contribuție semnificativă pentru îmbunătățirea încrederii în propriile forțe și pentru creșterea ratei de succes în implementarea proiectelor create de participanți.

Proiectul este un tip de activitate de învățare centrată pe cursant, în acțiunea lui individuală, autonomă și, în același timp, în cooperare cu o echipă. Conexiunile proiectului cu viața reală sunt esențiale pentru a asigura un context de învățare util și pentru a-i pune pe cursanți în contact cu un public real în momentul prezentării rezultatelor proiectului; de asemenea, contactul, mijlocit de tehnologie, cu comunitatea altor cursanți, chiar cu experți și specialiști, poate genera o motivație în plus pentru implicarea și asumarea rolului într-un proiect.

Proiectul și, implicit, rezultatul învățării, poate fi formulat în legătură cu o unitate de învățare sau chiar cu finalizarea unei perioade de studiu mai lungi.

Din punctul de vedere al evaluării, un proiect oferă posibilitatea profesorului de a pune în relație competențe specifice, capacități cognitive, contexte din viața reală astfel încât, în final, cursantul demonstrează rezultatul învățării sale. Evaluarea prin proiect se poate limita la *evaluarea produsului* obținut sau poate fi concepută o *evaluare de proces* al învățării.

Idei de **produse** rezultate ale unor proiecte: poster, afiș; ziar, revistă, emisiune, film, podcast, site etc; conferință, dezbateri publice, mini-muzeu, expoziție, spectacol, inițiative de proiecte comunitare, acțiuni civice.

Pornind de la specificul și experiențele de viață ale cursanților ADS, cadrul didactic va avea grijă ca, pe lângă dezvoltarea competențelor cu privire la utilizarea metodei proiectului, să sprijine pe tot parcursul implementării opționalului integrat crearea unui **mediu de învățare pozitiv și suportiv**. Într-un astfel de spațiu educațional, metodele și tehnicile de predare utilizate de profesor, cât și modalitățile de organizare a sesiunilor de învățare răspund cu succes, dacă îndeplinesc următoarele **condiții**:

- sunt clare și simple, ușor de aplicat;
- se aplică în funcție de abilitățile cursanților și posibilitățile lor de înțelegere;
- se conectează la nevoile concrete ale cursanților;

- oferă soluții practice la problemele concrete din viața celor care învață;
- valorifică abilitățile și cunoștințele cursanților dobândite în mod informal sau nonformal;
- utilizează suport concret, intuitiv și vizual;
- sunt transpuse în sarcini de lucru explicate pe înțelesul cursanților, mai degrabă verbal, decât în scris, dar însoțite de suport vizual;
- dezvoltă, mai degrabă atitudini și abilități, decât cunoștințe;
- implică mișcare, utilizarea întregului corp și nu doar stimularea abilităților cognitive;
- sunt diverse, atractive, amuzante, stimulează mai mult decât în mod obișnuit motivația, atenția, reconectarea cursanților cu sarcina;
- utilizează instrumente TIC corespunzătoare abilităților pe care le dețin cursanții;
- sunt monitorizate în mod constant pe parcursul activităților;
- se oferă sprijin imediat pentru situațiile de rămânere în urmă la învățatură, prin activități remediale;
- sunt vizate rezultate tangibile, simple și concrete prin care se validează încrederea în sine și se readuce speranța în succesul personal.

Câteva exemple de **metode și tehnici** utile în cadrul acestui opțional : *energiser*, brainstorming, studiul de caz, problematizarea, jocul de rol, simularea, storytelling, învățarea în echipă sau prin cooperare, turul galeriei, dezbaterea, tehnici art-creative, tehnici ale gândirii critice, tehnici de relaxare/ mindfulness, coaching, întâlniri cu specialiști sau exemple inspiraționale de bune practici (biblioteca vie), organizarea unor expoziții, obținerea unor produse vizibile (colecții, jurnale, albume, decalog, postere, rețete, proiecte etc.), completarea unor fișe de lucru, explicația, exemplul/ modelarea, expunerea interactivă, vizionarea unor secvențe de filme etc.

Prezentăm câteva **exemple** de activități coroborate cu metode și tehnici, care au scopul de a contribui la dezvoltarea competențelor generale și competențelor specifice ale programei de opțional integrat *Click SUCCES!*.

<p>CS 1.1. CS 1.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participarea la scurte sesiuni de brainstorming/coaching pentru descoperirea resurselor personale și de grup (psihologice, educaționale, financiare etc.) necesare unei acțiuni pentru satisfacerea nevoilor</li> <li>- Elaborarea unor hărți individuale, în vederea obținerii unei imagini de ansamblu a nevoilor și resurselor personale (competențe, persoane, valori, lucruri, experiențe de viață etc.)</li> <li>- Selectarea elementelor de sprijin din comunitate, sub formă de joc sau prin propoziții lacunare, carduri, povești inspiraționale, scenete, jocuri de rol etc.</li> <li>- Alcătuirea unor rețele de suport din comunitate sub forma posterelor/on-line</li> <li>- Listarea obiectivelor personale de învățare raportate la nevoile individuale și de grup, care să pornească de la întrebarea <i>Ce vreau să învăț pentru a face față viitorului și pentru a fi mulțumit(ă) de propria-mi viață?</i></li> <li>- Completarea tabelului T, plusuri și minusuri, avantaje și dezavantaje ale învățării</li> <li>- Confecționarea unor produse concrete care să exprime beneficiile învățării</li> </ul>
<p>CS 2.1. CS 2.2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jocuri interactive pentru extragerea notelor definitorii ale unui proiect</li> <li>- Implicarea în găsirea unor metafore aferente conceptului de proiect</li> <li>- Descoperirea prin cooperare a conceptului "proiect", ca o serie de activități legate între ele, derulate conform unui plan pentru atingerea unui obiectiv</li> <li>- Vizionarea unor secvențe de filme pentru stabilirea caracteristicilor unui proiect prin analogie cu poveștile de succes ale unor personalități din comunitate sau recunoscute public</li> <li>- Identificarea componentelor unui proiect raportate la cele mai frumoase experiențe de viață personale, de grup sau comunitate</li> <li>- Studii de caz în explorarea elementelor majore ale proiectului</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puzzle, rebus, anagrame etc. pentru clarificare și consolidarea nevoilor imediate ale unei persoane, grupuri, comunități</li> <li>- Exerciții de concepere și elaborare a unor proiecte simple pe baza structurii unui proiect, individual, în perechi, sau în echipe, față în față sau on-line</li> </ul>
--	---

Vor fi luate în considerare **teme** care se pot transforma în proiecte, într-un mod creativ și responsabil, cum ar fi:

- Eu în oglindă – exemple: Ce văd când mă uit în oglindă? Pe cine aș vrea să văd în oglindă lângă mine? Unde mi-ar plăcea să trăiesc?
- Proiecte în plan personal – exemple: amenajarea camerei copilului, renovarea casei, cumpărarea unui obiect de uz casnic, planificarea unei călătorii, dezvoltarea unei calități personale, de exemplu: să fiu mai curajos/ curajoasă, mai priceput(ă) într-un domeniu etc.
- Proiect de carieră – exemple: găsirea unui loc de muncă, deschiderea unei afaceri, valorificarea meșteșugurilor tradiționale etc.
- Proiecte în comunitate – exemple: amenajarea spațiului comun de pe stradă, strângerea de fonduri pentru o cauză umanitară, realizarea de campanii pentru renovarea clasei/școlii etc.

Realizarea unui proiect presupune respectarea unor **etape** specifice. Exemplificăm cu referiri la un proiect cu privire la practicarea generozității și a recunoștinței prin campanii de strângere de fonduri, cu sponsorizări/ donații, intitulat *Bine faci, Bine găsești!*:

- identificarea ideilor care să răspundă unor nevoi concrete;
- constituirea grupului de organizare (2-4 persoane) și stabilirea responsabilităților;
- planificarea strategiei de organizare, promovare și recrutare;
- proiectarea obiectivelor proiectului de strângere de fonduri /sponsorizare/atragere de donații;
- crearea unui cont special pentru depunerea donațiilor;
- stabilirea unui calendar/interval de timp pentru realizarea donațiilor;
- stabilirea potențialilor beneficiari ai fondurilor colectate: cămine pentru persoane în vârstă, copii aflați în centre de plasament, copii și familii aflați în dificultate economico- financiară, copii cu CES, tineri fără un loc de muncă, spitale, organizații umanitare.
- organizarea unor evenimente pentru atragerea de fonduri/donații, precum: organizarea unei gale artistice pentru licitarea unor obiecte de artă create de cursanții Programului ADS, ateliere de lucru (desene, fotografii, filme, măștișoare, portrete, rețete culinare, cursuri de dans, croitorie, calendare), organizarea unui concurs pentru tineri talentați și colectarea fondurilor ca taxă de participare, vânzarea on-line de produse (haine, încălțăminte, produse de curățenie, cosmetice etc.), reciclarea (vânzare de ambalaje, sticle, cutii și cartușe folosite la imprimante, baterii uzate), organizarea de mese festive (cină specială, spaghete sau pizza, mic dejun cu clătite, grătar, seară de comedie sau karaoke), vânzarea de cărți și obiecte vechi, organizarea competițiilor sportive, organizarea unei tombole cu donații (coronițe de brad, produse de artizanat, jucării, colecții, stilouri, monede, medalii, obiecte utile pentru bucătărie, icoane pictate etc.).

**Evaluarea** în cadrul opționalului integrat *Click SUCCES!* are în vedere să confirme dezvoltarea competențelor specifice pe parcursul activităților de învățare. Pe baza informațiilor obținute de la participanți, profesorul propune reglarea activităților didactice, astfel încât cursanții să-și îndeplinească potențialul și să fie motivați să lucreze în continuare. Selecția metodelor și instrumentelor de evaluare se face în funcție de competențele specifice, tipul de activități, profilul participanților. Autoevaluarea, inter-evaluarea (între colegii/ colegele din clasa ADS), cât și evaluarea de către profesor vizează echilibrul între elemente obiective, măsurabile, cuantificabile și elemente cu o notă de subiectivitate, mai ales în zona de atitudini și comportamente, indiferent de produsele învățării (postere, afișe, eseuri, texte, hărți, desene, infografice, dezbateri, idei personale, obiecte, proiecte etc.). Reflecția asupra experiențelor de învățare, exprimarea propriilor opinii, feedbackul acordat permanent, pozitiv și constructiv, aplicarea grilelor de evaluare (chestionare, quizz-uri, teste, etc.) sunt încurajate mai ales

din perspectiva dezvoltării următoarelor procese: gândirea critică, acceptarea dialogului și a diversității de idei, creativitatea, clarificarea valorilor personale, flexibilitatea și asumarea responsabilității.

Evaluarea competențelor specifice prevăzute de programă se poate realiza prin raportarea la următoarele exemple de *descriptori de performanță* formulate pentru fiecare competență specifică:

<b>CS 1.1.</b>	<b>5-6/ Satisfăcător</b>	Proiectează, se implică, participă la acțiuni care vizează succesul/interesul personal/individual
	<b>7-8/ Bine</b>	Participă, cu dificultăți de relaționare, la activități de echipă.
	<b>9-10/ Foarte bine</b>	Proiectează, se implică, participă la o acțiune care vizează binele comun
<b>CS 1.2.</b>	<b>5-6/ Satisfăcător</b>	Identifică probleme din viața reală
	<b>7-8/ Bine</b>	Utilizează tehnologia, formulează obiective și propune soluții la probleme din viața reală.
	<b>9-10/ Foarte bine</b>	Se informează/cercetează, analizează, compară, utilizează tehnologia, formulează obiective, propune soluții la probleme din viața reală
<b>CS 2.1.</b>	<b>5-6/ Satisfăcător</b>	Se raportează pozitiv la un proiect formulat și execută pașii indicați în realizarea proiectului
	<b>7-8/ Bine</b>	Utilizează creativ metode și mijloace adecvate pentru atingerea unor obiective
	<b>9-10/ Foarte bine</b>	Fixează ținte/obiective pentru obținerea de soluții la probleme, alege metode și mijloace adecvate, evaluează riscuri
<b>CS 2.2.</b>	<b>5-6/ Satisfăcător</b>	Observă schimbarea, acceptă soluțiile și rezolvările noi
	<b>7-8/ Bine</b>	Manifestă flexibilitate și un grad ridicat de toleranță la schimbare
	<b>9-10/ Foarte bine</b>	Formulează soluții integrate și raționale, se adaptează cu ușurință la situații noi.

#### Referințe bibliografice:

- *Metodologia privind organizarea Programului „A doua șansă” — învățământ secundar*, aprobată prin OME nr. 3062/2022.
- *Preventing early school leaving in Europe. Lessons learned from second chance education*, 2019, <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/575dc3dc-a6fb-4701-94a2-b53d62704567>
- *Second chance measures*, 2019, <https://www.cedefop.europa.eu/en/toolkits/vet-toolkit-tackling-early-leaving/intervention-approaches/second-chance-measures>.
- *VET toolkit for tackling early leaving. Source of support to policy makers and education and training provider*, <https://www.cedefop.europa.eu/en/toolkits/vet-toolkit-tackling-early-leaving/resources/learning-second-chance-education-making-use>.
- Cătălina Ulrich, *Învățarea prin proiecte, Ghid pentru profesori*, Polirom, 2016.

**Grup de lucru**

<b>Nume, prenume</b>	<b>Instituție de apartenență</b>
Angelica Mihăilescu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație,
Speranța Lavinia Țibu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație,
Mihai Stamatescu	Școala Gimnazială Aletheea București
Marcela Claudia Călineci	Centrul Municipiului București de Resurse și Asistență Educațională
Daniela Barbu	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Ștefan Pacearcă	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Claudia Guina	Inspectoratul Școlar Județean Mehedinți

**Anexa nr. 20**

**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

**Programa școlară  
pentru opționalul integrat**

**Știința și tehnologia mă ajută  
Studiez, aplic, creez!**

**Programul „A doua șansă” – învățământ secundar**

**București, 2022**

## Notă de prezentare

Programa școlară pentru disciplina opțională integrată *Știința și tehnologia mă ajută - Studiez, aplic, creez!* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii adresată cursanților din Programul „A doua șansă” – învățământ secundar, având alocată 1 oră/săptămână pe parcursul unui an școlar. Acest opțional poate fi ales în orice an de studiu al traseelor educaționale de învățământ secundar prevăzut de metodologia în vigoare.

Programa școlară a fost elaborată în conformitate cu:

- Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, Jurnalul Oficial al Uniunii Europene, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- *Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al Curriculumului Național*, aprobat prin OME nr. 3239/2021
- *Metodologia privind dezvoltarea curriculumului la decizia școlii*, aprobată prin OME nr. nr. 3238/2021
- *Metodologia privind organizarea Programului „A doua șansă” — învățământ secundar*, aprobată prin OME nr. 3062/2022.

Prezenta programă școlară a fost elaborată în acord cu specificul Programului „A doua șansă” pentru învățământul secundar, așa cum sunt acestea precizate în *Metodologia privind organizarea Programului „A doua șansă” — învățământ secundar*, respectiv: orientarea spre nevoile de învățare și de cunoaștere ale cursanților; caracterul practic-aplicativ; stabilirea conținuturilor prin corelarea competențelor cu nevoile cursanților; proiectarea unor parcursuri de învățare personalizate, adaptate la particularitățile de vârstă ale cursanților; valorizarea competențelor dobândite anterior de către aceștia, în contexte formale, nonformale și informale.

Structura programei școlare include, pe lângă Nota de prezentare, următoarele componente:

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

**Competențele generale** sunt realizate într-o manieră integratoare și vizează dezvoltarea cunoștințelor, abilităților și atitudinilor centrate cu prioritate pe următoarele competențe cheie europene: : competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii, competențe sociale și civice. De asemenea, opționalul oferă contexte de activitate favorabile pentru abordarea competențelor digitale și a învăța să înveți.

**Competențele specifice** sunt derivate din competențele generale. Sunt însoțite de exemple de activități de învățare, ca modalități concrete de organizare a activității didactice în scopul formării competențelor elevilor. Exemplele de activități de învățare sunt propuneri care nu au caracter obligatoriu și care pot fi adaptate, înlocuite, completate, în funcție de contextul de lucru, de nevoile și interesele specifice ale cursanților, de relevanța lor în raport cu contextul școlar și cu mediul de viață al acestora.

**Conținuturile învățării** sunt organizate pe trei domenii tematice, care constituie suportul pentru formarea competențelor cursanților: Contribuția științelor la îmbunătățirea calității vieții; Tradiții, activități și resurse locale valorificate din perspectiva STEM și a dezvoltării durabile; Etică și siguranță în desfășurarea activităților bazate pe STEM în viața de zi cu zi.

**Sugestiile metodologice** au rolul de a orienta profesorul în utilizarea programei școlare, propunând o serie de strategii didactice care contribuie la dezvoltarea și evaluarea competențelor elevilor, în concordanță cu specificul disciplinei opționale. Pentru a facilita demersul de predare-învățare-evaluare, sugestiile metodologice includ descrierea unor experimente, lucrări practice sau metode interactive, ca exemple pentru constituirea unor situații semnificative de învățare.

În implementarea programei școlare vor fi luate în considerare nivelul și nevoile individuale ale cursanților, precum și contextul școlar, social și al comunității din care aceștia provin.

De asemenea, implementarea programei va ține cont de tendința actuală în educația globală de abordare a științelor în context interdisciplinar. Aceasta implică relaționarea informațiilor din domeniul științe cu problemele sociale contemporane, din viața de zi cu zi. STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Matematică) reprezintă un context de abordare modernă, transdisciplinară, creativă a disciplinelor cuprinse în domeniile științe (fizică, chimie, biologie, geografie), tehnologie, inginerie, matematică, prin activități de investigație.

Abordarea STEM pune în evidență dimensiunea colaborativă și interactivă a învățării, care demonstrează că metoda științifică poate fi aplicată în viața de zi cu zi. Aceasta dezvoltă gândirea bazată pe investigația științifică și se concentrează pe rezolvarea problemelor prin aplicarea soluțiilor din viața reală.

Pentru cursanții din Programul „A doua șansă”, opționalul integrat *Știința și tehnologia mă ajută - Studiez, aplic, creez!* cuprinde proiecte, aplicații practice abordate din perspectiva vieții reale, implicând competențe combinate din domeniile științe și tehnologii. Demersul didactic va avea în vedere particularitățile clasei de cursanți, urmărind crearea situațiilor favorabile fiecărui participant, pentru descoperirea intereselor, aptitudinilor și posibilităților proprii.

Programa este structurată pe trei domenii tematice:

### **Domeniul tematic 1. Contribuția științelor la îmbunătățirea calității vieții**

Acest domeniul tematic oferă cursanților oportunități de a-și selecta informații relevante și de a înțelege legătura dintre științe (fizică, chimie, biologie etc.), tehnologie, inginerie și matematică, de a decide ce este/nu este important, de a plasa idei și cunoștințe noi în diverse contexte, de a respinge date irelevante/false, de a aborda într-un mod critic, creativ și productiv acelei părți din universul informațional pe care îl descoperă.

### **Domeniul tematic 2. Tradiții, activități și resurse locale valorificate din perspectiva STEM și a dezvoltării durabile**

Acest domeniu de conținut abilitază cursanții pentru a găsi soluții la propriile probleme de viața, dezvoltând spiritul comunitar, de ajutor și inițiativă, la nivelul comunității. Conținuturile oferite constituie bază de operare pentru formarea abilităților cognitive ale cursanților și pentru utilizarea achizițiilor dobândite de aceștia în analizarea, investigarea și interpretarea mediului, ca premiză pentru luarea unor decizii informate, precum și pentru întreprinderea unor acțiuni responsabile în rezolvarea problemelor pe care le întâlnesc în context local.

### **Domeniul tematic 3. Etică și siguranță în desfășurarea activităților bazate pe STEM în viața de zi cu zi**

Abordarea integrată STEM se fundamentează pe baza unor competențe din domeniul investigației științifice, având conexiuni în domeniul etic și al situațiilor de risc. Cursanții au ocazia să descopere domeniul și să-l integreze în structurile lor cognitive și afective.

În concluzie, opționalul integrat își propune să echipeze un absolvent al Programului „A doua șansă” cu abilități, comportamente, cunoștințe și atitudini care să le permită să facă față unor situații și probleme cu care se confruntă în viața de zi cu zi. Opționalul își asumă perspectiva investigației științifice, având ca țintă majoră „alfabetizarea științifică” a cursantului, anume: **a.** proiectarea investigației științifice – cursantul recurge la cunoașterea și înțelegerea de tip științific pentru identificarea întrebărilor relevante pentru investigația științifică, identificarea procedurilor experimentale adecvate investigației unei anumite probleme și propunerea unor modalități prin care se poate derula procesul investigativ; **b.** interpretarea științifică a datelor și dovezilor – cursantul interpretează corect din punct de vedere științific datele și dovezile și evaluează validitatea și relevanța concluziilor; **c.** explicarea științifică a fenomenelor – cursantul formulează explicații acceptate din punct de vedere științific ale fenomenelor naturale, produselor tehnologice precum și implicații ale utilizării lor pentru societate; **d.** comunicarea argumentată a diverselor situații problemă, lucrul în echipă.

## **Competențe generale**

- 1. Raportarea critică la probleme din viața curentă, utilizând investigația științifică din perspectiva domeniului STEM**
- 2. Realizarea de activități utilizând elemente specifice domeniului STEM, cu asumarea de valori și norme pentru îmbunătățirea calității vieții**

## Competențe specifice și exemple de activități de învățare

### 1. Raportarea critică la probleme din viața curentă, utilizând investigația științifică din perspectiva domeniului STEM

<p><b>1.1. Utilizarea facilităților din domeniul STEM pentru rezolvarea unor probleme uzuale din viața cotidiană</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- proiectarea amenajării optime a unei încăperi/ locuință în raport cu contextul personal și cu nevoile proprii</li> <li>- discuție de grup pe tema soluțiilor pentru reducerea consumului la utilitățile din gospodărie</li> <li>- listarea surselor de informare pentru achiziționarea și utilizarea responsabilă a aparaturii casnice</li> <li>- identificarea unor mecanisme simple ce pot fi utilizate pentru ușurarea muncii într-o gospodărie (scripete, plan înclinat, pârgă), cu exemplificări specifice</li> <li>- exerciții de argumentare a importanței cultivării plantelor pentru creșterea factorilor de confort: păstrarea umidității, oxigenare, reducerea poluării</li> <li>- participarea la dezbateri pe tema importanței reciclării</li> <li>- identificarea obiectelor din gospodărie care pot fi reutilizate și/sau reciclate</li> </ul>
<p><b>1.2. Exploatarea resurselor locale/zonale prin corelare cu elemente specifice STEM și prin raportare la mediu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dialog pe tema tehnologiilor de cultivarea a plantelor/creșterea animalelor specifice zonei geografice și a efectelor asupra mediului</li> <li>- vizionarea de filme documentare despre tehnologii ecologice pentru cultivarea plantelor/creșterea animalelor ca alternativă la tehnologiile industriale</li> <li>- organizarea de întâlniri cu membri ai comunității locale pe tema resurselor naturale și a tradițiilor locale cu relevanță pentru domeniile științe și tehnologie: metalurgie/tinichigerie, forestier/tâmplărie, meșteșuguri (cusut, țesut, croitorie, pielărie, olărit, împletituri din nuiele, paie) etc.</li> <li>- documentarea din surse variate pe tema riscurilor/consecințelor unor activități umane (de exemplu: nerespectarea dozelor de îngrășăminte chimice, pesticide, aplicate în cultura a plantelor poate duce la poluarea pânzei freatice cu elemente chimice, acumularea de substanțe toxice în produsele alimentare de origine vegetală)</li> <li>- formularea de întrebări pentru identificarea cauzelor generatoare de poluare și identificarea de răspunsuri referitoare la soluțiile pentru atenuarea sau combaterea acestora</li> <li>- discuție de grup pe tema nevoii asumării unor atitudini etice și responsabile față de exploatarea resurselor</li> </ul>
<p><b>1.3. Participarea responsabilă la luarea deciziilor referitoare la probleme din viața curentă, prin manifestarea unui comportament tehnic și practic</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- identificarea modalităților de explorare a mediului folosind facilități din domeniul STEM</li> <li>- valorificarea printr-un proiect personal sau afacere a oportunităților din știință și tehnologie identificate în comunitate și societate (de exemplu, documentarea pe Internet cu privire la materialele de construcție, caracteristici, utilizări, prețuri)</li> </ul>

## 2. Realizarea de activități utilizând elemente specifice domeniului STEM, cu asumarea de valori și norme pentru îmbunătățirea calității vieții

<p><b>2.1. Analizarea unor situații problemă/nevoi personale din viața de zi cu zi care se pot rezolva prin intermediul STEM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>elaborarea de liste cu situații problemă/nevoi personale din viața de zi cu zi care se pot rezolva prin abordări practice</i></li> <li>- <i>lucru în echipe pentru investigarea de soluții științifice și tehnice adecvate la situațiilor problemă sau nevoi personale</i></li> <li>- <i>analizarea relațiilor de tip cauză-efect asupra mediului: despăduriri - alunecări de teren; poluarea apelor, aerului, sol - diminuarea faunei și a vegetației; fracturare hidraulică (gaze de șist) - poluarea apelor potabile etc.</i></li> </ul>
<p><b>2.2. Aplicarea etapelor de rezolvare tehnică și practică a unor probleme identificate în viața de zi cu zi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>elaborarea unui plan de rezolvare a unei probleme din în mediul familiar, utilizând cunoștințe și abilități tehnice și practice (de exemplu, amenajarea unui spațiu de locuit, cultivarea unui teren agricol etc.)</i></li> <li>- <i>discuții despre avantajele de implementare a unei soluții tehnice și practice pentru rezolvarea unor situații concrete</i></li> <li>- <i>realizarea unei liste cu metodele privind rezolvarea unor probleme practice din viața de zi cu zi</i></li> <li>- <i>identificarea factorilor de risc și a oportunităților metodelor practice alese</i></li> </ul>
<p><b>2.3. Rezolvarea creativă a unor probleme din viața curentă, prin proiecte simple cu abordare științifică și tehnică</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>elaborarea unui plan de ameliorare a unei probleme practice, utilizând soluții științifice și tehnice (de exemplu, amenajare/reamenajare locuință, decorare spațiu de lucru/ locuință etc; materiale utilizate în construcție, agricultură etc.)</i></li> <li>- <i>formularea unui feedback de evaluare a proiectelor propuse de colegi</i></li> <li>- <i>implementarea proiectelor elaborate, utilizând elemente specifice STEM</i></li> <li>- <i>analizarea rezultatelor obținute după implementarea proiectului din perspectiva unor criterii date (realism, eficiență, grad de satisfacție personală etc.)</i></li> </ul>

## Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
<p><b>Contribuția științelor la îmbunătățirea calității vieții</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calitatea vieții în locuința</li> <li>• Creșterea confortului din locuință prin aplicarea cunoștințelor din domeniile științe și tehnologie: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ optimizarea spațiului locuibil prin crearea zonelor funcționale dintr-o încăpere</li> <li>○ reducerea consumului utilităților și a unor resurse naturale: apă, energie electrică, energie termică, gaz, combustibili fosili</li> <li>○ alegerea responsabilă a aparatelor electrocasnice (necesitate, fiabilitate, preț/calitate, etc.)</li> <li>○ modalități de utilizare a unor obiecte casnice care ușurează activitatea în gospodărie: scripete, plan înclinat, pârgii</li> </ul> </li> <li>• Impactul activităților dintr-o gospodărie/locuință asupra persoanelor, mediului, societății: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Selectarea corectă a deșeurilor dintr-o gospodărie și gestionarea responsabilă a acestora: realizarea compostului, reutilizarea/reciclarea obiectelor din diferite materiale (textile, materiale plastice, hârtie, lemn, etc.)</li> <li>○ realizarea de obiecte decorative din materiale/produse textile reciclabile</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Tradiții, activități și resurse locale valorificate din perspectiva STEM și a dezvoltării durabile</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mediul durabil – definiție, caracteristici, rol</li> <li>• Activități economice și elemente de dezvoltare durabilă <ul style="list-style-type: none"> <li>○ activități agricole: cultivarea plantelor/creșterea animalelor (în sistem gospodăresc, în acord cu agricultura ecologică)</li> <li>○ amenajarea locuinței: tencuieli, zugrăveli, placări ceramice, parchetări</li> <li>○ întreținerea uzuală a instalațiilor electrice, termice, sanitare</li> </ul> </li> <li>• Tradiții locale și elemente de dezvoltare durabilă <ul style="list-style-type: none"> <li>○ metalurgie/tinichigerie, forestier/tâmplărie</li> <li>○ meșteșuguri (cusut, țesut, croitorie, pielărie, olărit, împletituri din nuiete, paie) etc.; relația cu noile ocupații ale zonei</li> <li>○ preparate alimentare tradiționale specifice zonei geografice; istorie, poveste, aspecte specifice</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Etică și siguranță în desfășurarea activităților din viața de zi cu zi; aplicarea competențelor STEM</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reguli de etică în satisfacerea nevoilor și intereselor personale în legătură cu mediul <ul style="list-style-type: none"> <li>○ amplasarea unor construcții astfel încât să nu perturbe sănătatea și intimitatea persoanelor aflate în vecinătate</li> <li>○ desfășurarea activităților gospodărești astfel încât să nu afecteze sănătatea și intimitatea persoanelor din comunitate</li> </ul> </li> <li>• Accidente/riscuri casnice și măsuri de prevenție: utilizarea competențelor STEM <ul style="list-style-type: none"> <li>○ electrocutare, incendiu, explozie, inundație, utilizarea petardelor, accidentări mecanice</li> </ul> </li> </ul>

## Sugestii metodologice

*Știința și tehnologia mă ajută - Studiez, aplic, creez!* propune o abordare care încurajează experiența practică și oferă cursanților ocazia să transfere achizițiile de învățare, prin aplicații practice, în viața de zi cu zi. Abordarea de tip STEM presupune metode active de predare-învățare-evaluare bazate pe investigația științifică și învățarea experiențială.

În acest context, este necesară o adaptare curriculară și metodologică, care se referă la modalitățile de selectare și organizare a conținuturilor, a metodelor de predare-învățare-evaluare, a mijloacelor didactice, a climatului educativ, în scopul adaptării experiențelor de învățare la nevoile cursanților, la nivelul intereselor și cerințelor educaționale și sociale, la ritmul și la stilul lor de învățare.

Competențele generale și specifice au în vedere integrarea cursanților în comunitate și în societatea actuală, în scopul conviețuirii într-un mediu durabil. Activitățile trebuie să fie adaptate la vârsta cursanților din Programul „A doua șansă”, unii dintre ei fiind maturi, cu diverse experiențe de viață. În acest sens, o învățare participativă va contribui la identificarea contextelor prin care cursanții să-și valideze propriile experiențe.

În realizarea planificărilor didactice, profesorul va alocă un număr necesar de ore desfășurării activităților de predare-învățare-evaluare, în raport cu particularitățile clasei (vârstă, interese etc.) și cu posibilitățile de valorificare a resurselor din comunitatea locală.

Capacitatea de comunicare, analiză și investigație experimentală se referă la modelarea unor situații problemă și la utilizarea experimentului științific în cunoașterea realității. Se vor avea în vedere următoarele categorii de activități: cele de anticipare a unei probleme – prin care se ajunge la formularea ipotezei; cele de efectuare propriu-zisă a experimentului/modelarea experimentului; cele de evaluare – prin care se ajunge la validarea rezultatelor, a confirmării/infirării ipotezei inițiale și a formulării concluziilor și a implicațiilor practice.

Se recomandă ca strategiile didactice aplicate la clasă să fie centrate pe cursant, pe formarea de competențe, pe dezvoltarea gândirii logice și intuitive. Cursanții vor avea posibilitatea să își dezvolte și să își exprime inițiativa și creativitatea, prin implicarea în luarea de decizii asupra proiectelor pe care le vor desfășura, prin căutarea unor soluții etc.

Pentru derularea opționalului, se recomandă utilizarea unor metode didactice care să valorifice investigația științifică și realizarea de proiecte cu finalitate practică.

**Investigația științifică** se va realiza cu respectarea etapelor acesteia:

- Identificarea problemei
- Formularea unei ipoteze
- Documentarea problemei identificate
- Desfășurarea investigației și verificarea ipotezei
- Analizarea rezultatelor
- Concluzii ale investigației.

Exemple de investigare științifică:

- Experimente simple prin care se determină proprietățile unor materiale de construcții în vederea alegerii celor mai bune în raport cu zona și nevoile locuitorilor
- Folosirea mecanismelor simple în situații practice: urcarea/coborârea greutăților cu ajutorul acestora.

**Proiectele** se pot desfășura individual sau în grup, cu respectarea regulilor de sănătate și securitate în muncă, având în vedere etapele lor specifice:

- Informarea/ documentarea
- Planificarea
- Decizia
- Implementarea

- Autocontrolul
- Prezentarea proiectului
- Evaluarea.

Exemple de proiecte:

- Locul meu în timp și spațiu (locuința, relația cu comunitatea)
- Sunt cetățean responsabil (cultivarea plantelor, creșterea animalelor – agricultura bio), economisirea resurselor (apă, energie, lemn, combustibili), construirea unui mediu durabil
- Sunt cetățean al lumii digitale (folosirea calculatorului și a facilităților oferite de Internet pentru documentare, prezentarea etapelor în realizarea proiectului și a produsului final, modelare pe calculator)
- Sunt meșteșugar, viitor antreprenor
- Plantele sub lupă
- Microorganismele și viața de zi cu zi
- Preparate alimentare tradiționale din zona mea
- Prognoza meteo cu dispozitive uzuale
- Artizan și artizanat
- Reciclarea materialelor diverse și transformarea lor în obiecte utile
- Valorificarea produselor vegetale secundare: răchită, stuf, pănuși de porumb, paie.

Exemple de activități care se pot desfășura în cadrul proiectelor: vopsitul ouălor, vopsitul firelor de lână folosind vopsele vegetale, prepararea murăturilor cu diferite sortimente de sare, prepararea diferitelor sortimente de brânzeturi, evidențierea substanțelor nutritive din alimente (grăsimi, glucide), determinarea germinăției semințelor, amenajarea unei încăperi cu respectarea zonelor funcționale, realizarea de obiecte utile sau creative folosind resurse/tradiții locale (pălării de paie, coșuri din nuiele, țesături, împletituri, cusături și alte obiecte decorative), repararea unei încuietori, montarea unui butuc de yală, realizarea unei instalații pentru pomul de Crăciun, realizarea de jucării pentru grădinițe, realizarea unei sonerii, repararea unor dispozitive/materiale didactice din școală etc.

Documentarea se poate realiza prin vizite de explorare pe teren sau folosind diferite surse: rețeaua de internet, reviste, cărți, ziare etc. și se va urmări abordarea de tip STEM. Cursanții vor planifica activitățile cu sprijinul profesorului, apoi vor decide asupra soluției finale de rezolvare a problemei în raport cu nevoile identificate și contextul local. Promovarea proiectului se poate realiza prin prezentări, secvențe audio, video, afișe sau alte modalități stabilite de comun acord, care va include și prezentarea produsului realizat. Produsele realizate se pot valorifica în cadrul unor expoziții tematice sau în cadrul unor evenimente care se desfășoară în școală și în comunitate.

Se recomandă desfășurarea de vizite de explorare la muzee/instituții diverse/operatori economici. Având în vedere faptul că STEM promovează un demers metodologic interactiv, colaborativ și reflexiv, pot fi utilizate, de asemenea, învățarea prin descoperire, brainstormingul, jocul de rol, exercițiul, modelarea, problematizarea, studiul de caz etc.

Pentru asigurarea obiectivității și a unității în **evaluare**, la începutul proiectului, se va stabili, de comun acord, grila de evaluare care va conține criteriile/indicatori și punctajele aferente activităților.

La nivel general, se recomandă evaluarea formativă prin observarea directă a participării la activitățile desfășurate în cadrul opționalului, chestionare orală și sumativă prin evaluarea proiectelor/produselor realizate. Ca strategie de evaluare, se poate utiliza și feedbackul colegilor urmărindu-se formarea competențelor de autoevaluare, autoapreciere, interevaluare - cu rol în dezvoltarea comportamentelor proactive, în raport cu locul în comunitate, dar și pentru

consolidarea abilităților de lucru în grup/pereche/echipă. Metode complementare de evaluare pot fi: referatul, investigația, proiectul, portofoliul și autoevaluarea.

Rezultatele evaluărilor vor fi comunicate și discutate permanent cu cursanții, pentru stimularea reflecției asupra propriului progres în învățare, precum și pentru realizarea transferului de achiziții de învățare în diverse activități cotidiene. Se pot organiza schimburi de proiecte/activități cu alte școli, clase, colaborări cu diverse organizații locale specifice, comunitatea locală.

**Resurse web** care pot fi utilizate:

- <https://www.dozaanimata.ro/episode/autobuzul-magic-sezonul-2-episodul-7-putregaiul/>
- <https://www.davincikids.tv/ro/tv-schedule/>
- <https://phet.colorado.edu>
- [http://www.esero.ro/?page\\_id=19](http://www.esero.ro/?page_id=19)
- <http://activitybox.ro/index.php/category/activitati-stem/>
- <https://www.mozaweb.com/ro/portal.php?cmd=tryit>.

**Referințe bibliografice**

Proiect Phare, Acces la educație pentru grupuri dezavantajate, Programul „A doua șansă”, Științe Modulul 1 Relația om - mediu înconjurător - Ghidul profesorului (autori: Luminița Chicinaș; Ioana Mihacea).

Proiect Phare, Acces la educație pentru grupuri dezavantajate, Programul „A doua șansă”, Științe Modulul 2 Tehnologia și viața - Ghidul profesorului (autori: Luminița Chicinaș; Ioana Mihacea).

Proiect Phare, Acces la educație pentru grupuri dezavantajate, Programul „A doua șansă”, Științe Modulul 3 Interacțiuni în natură - Ghidul profesorului (autori: Luminița Chicinaș; Ioana Mihacea).

Proiect Phare, Acces la educație pentru grupuri dezavantajate, Programul „A doua șansă”, Cunoașterea mediului, Lumea în care trăim - Ghidul cursanților (autor: Gabriela Dumitru).

<https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/transform-your-science-lessons.htm>

<https://ukuytdom-nn.ru/ro/kak-s-nulya-otkryt-pekarnyu-kakoe-oborudovanie-neobhodimo-dlya-otkrytiya/>

**Grup de lucru**

<b>Nume, prenume</b>	<b>Instituție de apartenență</b>
Bostan Carmen	Centrul Național pentru Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Mocanu Marinela	Școala Gimnazială „Aurelian Stanciu” Salcea, județul Suceava
Guină Claudia Gabriela	Școala Gimnazială nr. 5 Drobeta Turnu Severin, județul Mehedinți
Boca Alina-Gabriela	Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu” București
Capșa Doina	Colegiul Național Pedagogic „Ștefan cel Mare” Bacău
Șlincu Doina Gabriela	Școala Gimnazială nr.8 Suceava
Popescu Angela	Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale

Anexa nr. 21

**MINISTERUL EDUCAȚIEI****Programa școlară  
pentru opționalul integrat*****Cum mă înțeleg cu celălalt*****Programul „A doua șansă” – învățământ secundar****București, 2022**

### Notă de prezentare

Programa școlară pentru opționalul integrat *Cum mă înțeleg cu celălalt* reprezintă o ofertă de curriculum la decizia școlii pentru Programului „A doua șansă” – învățământ secundar, având un buget de timp de 1 oră/săptămână, pe durata unui an școlar. Prin problematica sa, acesta poate fi integrat în cadrul ariilor curriculare *Limbă și comunicare, Om și societate și Consiliere și orientare*.

Programa școlară este realizată din perspectiva modelului de proiectare curriculară centrat pe competențe. Prin problematica abordată, opționalul se raportează la competența de multilingvism, la competența personală, socială și a învăța să înveți și la competența civică din referențialul european al competențelor cheie (*Recomandarea Consiliului din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții*), precum și profilul de formare al elevului (*Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea curriculumului național document de politici educaționale, 2021*).

Programa școlară pentru disciplina de opțional integrat *Cum mă înțeleg cu celălalt* are scopul de a dezvolta, la nivelul beneficiarilor Programului „A doua șansă”, competențe asociate comunicării într-o societate pluriculturală. În lumea contemporană, fenomene precum globalizarea, migrația, utilizarea amplă a noilor tehnologii și internaționalizarea pieței muncii au generat redefinirea societății pluriculturale, din perspectiva unor noi caracteristici și provocări. Coexistența dintre culturi are rol de „îmbogățire” a valorilor comune, în contextul diversității. A trăi alături de alții comportă noi sensuri: nu este de ajuns să comunici pur și simplu, ci să facilitezi interacțiunea cu ceilalți, inclusiv prin folosirea mai multor limbi, prin înțelegerea și acceptarea altor culturi. Competența de multilingvism pune în evidență noile așteptări sociale și accentuează nevoia de dialog între culturi, în contextul mobilității persoanelor, de relaționare pozitivă și de diversitate culturală. În același sens, competența civică pune în valoare participarea activă și responsabilă a persoanelor, rezolvarea de probleme în noi contexte socio-economice și contribuția la identitatea națională și europeană.

Programa școlară pentru opționalul integrat *Cum mă înțeleg cu celălalt* reprezintă un demers complementar disciplinelor din ariile curriculare *Om și societate, Educație socială, Limbă și comunicare, Consiliere și dezvoltare personală*.

Un punct important de pornire în aplicarea acestei programe îl reprezintă valorificarea experiențelor de viață ale cursanților ca oportunități de înțelegere a raporturilor dintre persoane aparținând unor culturi diferite, de analiză a valorilor comunităților pluriculturale, de gestionare a unor situații conflictuale.

### **Competențe generale**

- 1. Manifestarea interesului pentru înțelegerea raporturilor dintre propria identitate culturală și identitatea celorlalți, în diverse situații de comunicare pluriculturală**
- 2. Gestionarea situațiilor de risc, de criză sau conflict care pot apărea în diferite contexte de comunicare pluriculturală din viața cotidiană**

## Competențe specifice și activități de învățare

### 1. Manifestarea interesului pentru înțelegerea raporturilor dintre propria identitate culturală și identitatea celorlalți, în diverse situații de comunicare pluriculturală

#### 1.1. Identificarea unor repere de identitate culturală, prin raportare la sisteme de referință culturale variate și la propriile experiențe de viață

- Jocuri de rol pentru a evidenția diferențele dintre oameni privind aplicarea unor norme/perspective culturale
- Vizionarea unor scurte secvențe de film, ca bază de discuție pentru identificarea modalităților (norme socioculturale și sociolingvistice) prin care pot fi demonstrate empatia și respectul față de celălalt
- Discuții în grup, plecând de la experiențe personale, pentru înțelegerea unor obiceiuri/rutine culturale, a diferențelor socioculturale și sociolingvistice și a eventualelor stări de disconfort pe care acestea le pot genera (de exemplu, salutul prin strângerea mâinii, reguli mutual acceptate, adresarea la persoana a II-a singular/plural, gestiunea spațiului etc.)

#### 1.2. Analizarea unor situații în acord/dezacord cu valorile și principiile societății pluriculturale

- Identificarea unor situații de comunicare din viața cotidiană care pot genera neînțelegeri (de exemplu, adresarea unor întrebări nepotrivite, respingerea categorică a unui punct de vedere diferit etc.)
- Vizionarea unor scurte secvențe de film care ilustrează diversitatea/diferențe/neînțelegeri culturale, în vederea analizei acestora în grup
- Studiu de caz referitor la o situație de comunicare problematică ce poate genera dificultăți de înțelegere între participanți
- Discuții în grup pentru identificarea modalităților prin care s-ar putea avansa către o înțelegere/un acord sau o hotărâre (găsirea unor posibile arii care să releve/să presupună reprezentări/viziuni comune)

### 2. Gestionarea situațiilor de risc, de criză sau conflict care pot apărea în diferite contexte de comunicare pluriculturală din viața cotidiană

#### 2.1. Analizarea similitudinilor și a diferențelor de comunicare în contexte pluriculturale, plecând de la experiențe concrete, din propriul mediu de viață

- Activități de analiză în grup a unor situații de comunicare din viața de zi cu zi, în vederea recunoașterii unor convenții culturale
- Recunoașterea și interpretarea asemănărilor și a diferențelor în legătură cu diverse practici, evenimente, în contexte de comunicare pluriculturală la care ar putea participa cursanții (interacțiuni la școală, în situații de muncă, în timpul liber)
- Exerciții de împărtășire în grup a unor experiențe personale de implicare în situații dificile de comunicare (în familie, în mediul școlar, la locul de muncă, între prieteni)

etc.) și analizarea acestora după o grilă dată (ex. Care a fost problema? Ce/cine a generat dificultățile în comunicare? Ce soluții de rezolvare au fost adoptate? Ce au învățat din această experiență?)

## **2.2. Participarea la rezolvarea problemelor de comunicare în grup, manifestând inițiativă și empatie culturală în relațiile cu persoane aparținând unor culturi diferite**

- Discuții de grup pentru înțelegerea rolului de intermediere a comunicării în situații informale (găsirea unor modalități de exprimare a sensului prin mijloace alternative verbal/nonverbal; adaptarea flexibilă la noua situație)
- Exersarea unui repertoriu lingvistic (verbal, nonverbal) prin care pot fi transmise informații importante (de exemplu, într-o situație de la locul de muncă)
- Prezentarea ideilor generale care au fost spuse în situații de comunicare uzuale, la școală, la serviciu etc.
- Joc de rol pe tema comunicării dintre persoane care aparțin unor culturi diferite (de exemplu, comunicarea cu un migrant care nu vorbește limba comunității ce îl găzduiește, comunicarea dintre membrii unor etnii diferite etc.)
- Exerciții de adecvare a propriei comunicări în funcție de abilitățile lingvistice ale interlocutorilor (de exemplu, adaptarea limbajului; amestecarea și alternarea limbilor acolo unde este necesar; explicarea și clarificarea în diferite limbi)

### **Conținuturi**

<b>Domenii de conținut</b>	<b>ADS</b>
<b>Elemente de comunicare pluriculturală</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Succesul/reușita comunicării: interacțiunea pozitivă cu ceilalți</li> <li>- Aspecte specifice ale comunicării pluriculturale (limbi diferite, valori diferite, modele de comunicare diferite)</li> <li>- Situații de comunicare care pot implica dificultăți, tensiuni, neînțelegeri, conflicte</li> <li>- Tipuri de mediere – lingvistică, culturală, socială</li> <li>- Mediarea comunicării în contexte pluriculturale formale/informale (între prieteni, colegi, persoane venite în vizită, persoane din spațiul public etc.)</li> <li>- Convențiile socioculturale de bază asociate comunicării în contexte pluriculturale; potențialul de agresivitate al întrebării/cererii; politețe/ impolitețe; strategii de rezolvare a conflictelor în contexte pluriculturale, suport lingvistic</li> </ul>
<b>Contexte de comunicare pluriculturală</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicarea în diferite contexte sociale (în mediul școlar, la locul de muncă, în situații de petrecere a timpului liber etc.), în diferite formate (față-în-față, la telefon, în spațiul digital)</li> <li>- Contexte socioculturale: asemănări, deosebiri, „șocul cultural”</li> <li>- Reprezentări socioculturale: organizarea spațiului, a timpului, obiceiuri specifice, convenții socioculturale mutual acceptate etc.</li> </ul>

## Sugestii metodologice

Pentru dezvoltarea competențelor specifice formulate în cadrul acestui opțional vor fi avute în vedere aspecte relevante privind competența pluriculturală. Aceasta reprezintă capacitatea individului de a cunoaște, a se adapta și a valorifica fuziunea de experiențe, tradiții, practici, limbi, simboluri aparținând diverselor culturi care coexistă în societate, pentru propria sa dezvoltare, dar și pentru o bună interacțiune cu cei din jur.

În acest context, este util ca profesorul să reflecteze la traseul didactic pe care ar trebui să-l propună cursanților, luând în considerare câteva modalități de abordare:

Competențele specifice *1.1. Identificarea unor repere de identitate culturală, prin raportare la sisteme de referință culturale variate și la propriile experiențe de viață și 1.2. Analizarea unor situații în acord/dezacord cu valorile și principiile societății interculturale* au în vedere aspecte privind reprezentarea spațiului pluricultural.

Activitățile de învățare vor urmări înțelegerea nevoii de conviețuire într-un spațiu lingvistic și cultural comun, împărtășit de diferiți interlocutori, ca bază pentru comunicare și colaborare. Înțelegerea/experiența alterității va fi facilitată prin activități de analiză a similitudinilor și a diferențelor, urmate de identificarea unor soluții de adaptare la situații și caracteristici culturale variate. Pot fi utile activități de analiză și reflecție asupra diferitelor stereotipuri de gândire care apar în structurarea unor opinii/convingeri personale.

Competențele specifice *2.1. Analizarea similitudinilor și a diferențelor de comunicare în contexte pluriculturale, plecând de la experiențe concrete/din propriul mediu de viață și 2.2. Participarea la rezolvarea problemelor de comunicare în grup, manifestând inițiativă și empatie culturală în relațiile cu persoane aparținând unor culturi diferite* au în vedere aspecte privind construirea repertoriului pluricultural și plurilingv.

Activitățile de învățare se vor focaliza pe utilizarea de către cursanți a unor strategii de comunicare adecvate în raport cu nevoi precum:

- a face față ambiguității în diverse situații de diversitate culturală, prin adaptarea propriilor reacții, prin adecvarea limbajului etc.;
- a înțelege că pot exista practici și norme diferite de la o cultură la alta și că anumite acțiuni pot fi percepute diferit de către oamenii care aparțin altor culturi;
- a lua în considerare diferențele de comportament (inclusiv gesturi, tonuri și atitudini).

O altă dimensiune de abordat se referă la crearea unor situații de învățare care să-l ajute pe cursant să înțeleagă cum să acționeze ca individ plurilingv, ca mediator, în acord cu posibilitățile lui și în beneficiul comun (în situații informale, în spațiul public, în spațiul privat, în situații de muncă, la cursuri).

Noțiunea de competență pluriculturală, așa cum este definită în prezent (Council of Europe, 2020), aduce în atenție faptul că pot fi explorate mult mai multe resurse lingvistice pentru a comunica eficient într-un context multilingv, pentru a rezolva situații simple în care ceilalți oameni nu au un limbaj comun (de exemplu, utilizarea unor cuvinte din alte limbi pentru completarea/clarificarea mesajului; utilizarea limbajului semnelor etc.). De exemplu, metoda intercomprehensiunii facilitează relația de comunicare între vorbitorii de limbi înrudite, fără ca aceștia să fi studiat anterior alte limbi decât cea maternă. Astfel, participanții vor valorifica competența lingvistică pe care o au deja, în vederea înțelegerii altor limbi înrudite sau nu.

Cu privire la *Conținuturi*, ordinea studierii/abordării conținuturilor este cea aleasă de către fiecare profesor în funcție de logica personalizării activităților didactice.

Personalizarea demersului didactic are în vedere experiențele de viață cotidiană ale cursanților.

Spre exemplu, *Succesul/reușita comunicării; interacțiunea pozitivă cu ceilalți* trebuie să valorifice toate situațiile și contextele trăite/cunoscute de către cursanți. Exemple de împrejurări/contexte pozitive: interacțiunea agreabilă la o petrecere privată, situația în care cursantul își propune susținerea împreună cu ceilalți a unui competitor (echipă sportivă, concurent individual etc.) sau a unei cauze publice (prin participare sau ca spectator în sport, acțiune caritabilă, ideologie – manifestație publică – etc.) sau în situații de criză care presupun/generează solidaritate umană (accident, catastrofă etc.).

Pentru înțelegerea contextului de interacțiune pozitivă cu ceilalți, pot fi organizate activități de învățare axate pe dimensiunea de interrelaționare (stări afective resimțite: încredere, prietenie, acceptare, mândrie, satisfacție, mulțumire etc.).

În abordarea conținutului *Tipuri de mediere – lingvistică, culturală, socială: simbolurile sociale* este utilă investigarea simbolurilor sociale cunoscute și familiare: vestimentația și podoabele, gesturile și limbajul, practicile sociale.

Cunoașterea simbolisticii vestimentației și a podoabelor, cunoașterea semnificației unor gesturi simbolice sunt esențiale în condițiile primului contact cu ceilalți. Spre exemplu, culorile cu semnificație națională, etnică, religioasă, de apartenență la grup etc. pot să medieze comunicarea pluriculturală dincolo de barierele lingvistice. De asemenea, alte elemente de vestimentație – pălărie, turban, bonetă, voal, caschetă/șapcă/beretă, căciulă etc., pantaloni, fustă, încălțăminte, precum și podoabe/bijuterii/însemne cu valoare simbolică - pot ajuta la explicarea/definirea alterității (identitatea celuilalt).

Practicile sociale – private sau specifice vieții publice – sunt acele obișnuințe sociale cu specific etnic, cultural, religios, „de clasă socială” etc., vizibile în comportamente private sau în exprimarea publică. În general, practicile sociale sunt asimilate de către un individ în perioada socializării primare (în copilărie) și sunt consolidate în perioada adultă a vieții. Aceste achiziții de comportamente, gusturi, „stiluri de viață” fac parte din capitalul social care conferă încredere și coeziune unei comunități.

Profesorul poate valorifica informațiile și experiențele personale ale cursanților, care pot să ofere perspective comparative asupra unor valori, norme și obiceiuri culturale relevante pentru viața personală, a familiilor și/sau a comunității. Astfel de experiențe pot fi:

- integrarea școlară, profesională, socială în cazul migrării în altă țară (dacă cursanții au astfel de experiențe);
- ceremoniile organizate cu ocazia nașterii/comuniunii religioase a unui copil;
- ritualurile specifice trecerii de la copilărie/adolescență la viața de adult;
- căsătoria;
- ritualurile de înmormântare;
- ritualurile specifice unor sărbători religioase, sărbători ale comunității etnice sau de altă natură;
- pelerinajul;
- carnavalul (de la Veneția, de Mardi Gras, carnavalurile din lumea germană);
- celebrarea eroilor sau a zilelor naționale;
- sărbătorile naționale sau locale (exemple: Thanksgiving Day, Ziua recoltei, Oktoberfest, St. Patrick's Day, La Tomatina etc.);
- evenimentele sportive;
- festivaluri cu diverse tematici;

- evenimente culturale;
- întrecerile sportive pentru cauze sociale.

Fiecare activitate de învățare propusă de către profesor trebuie să exploreze permanent impactul de cunoaștere, comportamental și emoțional pe care experiențele de viață îl pot avea asupra indivizilor, familiilor și/sau comunității.

Conținuturile care invită la reflecție pe marginea „situațiilor de comunicare ce presupun dificultăți, tensiuni, neînțelegeri, conflicte” necesită strategii de rezolvare de conflicte în contexte pluriculturale și suport lingvistic; se pot adapta nevoilor cursaților și experiențelor sociale ale acestora.

Strategia cea mai simplă de rezolvare a unui conflict presupune:

- recunoașterea propriilor emoții și stări de spirit în raport cu o situație care poate degenera într-un conflict;
- definirea conflictului în termeni clari și simpli: care sunt părțile implicate într-o dispută/conflict, care este obiectul disputei (miză materială, emoțională etc.), care este motivația fiecărei părți implicate;
- identificarea cauzelor: neînțelegeri lingvistice sau de natură simbolică, emoțională;
- descoperirea de soluții pentru gestionarea/rezolvarea conflictului: comunicarea asertivă, negocierea, soluțiile de tip *win-win*, compromisul, apelul la o terță parte etc.;
- sintetizarea lecțiilor învățate din această experiență.

## Repere pentru evaluare

Având în vedere faptul că elevii cursanți din cadrul Programului „A doua șansă” constituie grupuri eterogene, în activitatea de evaluare a rezultatelor învățării, profesorul poate folosi descriptorii pentru nivelul A, așa cum sunt aceștia definiți de CECRL Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi: Învățare, Predare, Evaluare.

Este important de amintit faptul că descriptorii de nivel pot fi utilizați și pentru organizarea unor activități de autoevaluare.

<b>Facilitarea spațiului pluricultural</b>	
A2	- Poate contribui la un schimb intercultural, folosind cuvinte/semne simple pentru a le cere oamenilor să explice anumite lucruri și pentru a obține clarificări despre ceea ce spun, exploatând în același timp un repertoriu limitat pentru a exprima acordul, a invita, a mulțumi etc.
A1	- Poate facilita un schimb intercultural, arătând o atitudine primitoare și interes prin cuvinte simple/semne și simboluri nonverbale, invitându-i pe ceilalți să intervină și indicând dacă au înțeles, în situații de adresare directă.
<b>Acționând ca intermediar în situații infor-male (cu prietenii și colegii)</b>	
A2	- Poate comunica (în limba B) ideea generală a ceea ce se spune (în limba A), în situații de zi cu zi, respectând convențiile culturale de bază și transmitând informațiile esențiale, cu condiția ca acestea să fie articulate clar și să se poată cere repetarea și clarificarea.  - Poate comunica (în Limba B) ideea centrală a unui mesaj formulat (în Limba A) în situații cotidiene previzibile, mediind transmiterea de informații despre dorințe și nevoi personale de la unii la ceilalți, oferind sprijin altor persoane pentru a-i ajuta la

	reformularea acestuia.
A1	- Poate comunica altor persoane (în limba B) detalii personale și informații foarte simple, previzibile, oferind sprijin pentru a le ajuta la reformularea acestor mesaje.
<b>Facilitarea comunicării în situații delicate și dezacorduri</b>	
A2	- Poate recunoaște când oamenii nu sunt de acord sau când apar dificultăți în interacțiune și își adaptează fraze memorate, simple, pentru a încerca să ajungă la un compromis și la un acord.
A1	- Poate recunoaște când oamenii nu sunt de acord sau când cineva are o problemă și poate folosi expresii memorate simple pentru a-și exprima empatia (de ex. „înțeleg” sau „te simți bine?”).

<b>Construirea repertoriului pluricultural</b>	
A2	- Poate recunoaște și aplica convenții culturale de bază, asociate schimburilor sociale de zi cu zi (de ex., urări diferite, ritualuri).  - Poate acționa în mod adecvat pentru a exprima urări la întâlnire și la despărțire, în situații de zi cu zi, pentru a mulțumi și a-și cere scuze, deși are dificultăți în a face față oricărei ieșiri din rutină.  - Poate înțelege că prin comportamentul său în interacțiuni obișnuite, de zi cu zi, poate transmite un mesaj diferit de cel intenționat și poate încerca să explice acest lucru într-un mod simplu.  - Poate recunoaște când apar dificultăți în interacțiunea cu membrii altor culturi, chiar dacă nu este sigur cum să se comporte în situația respectivă.
A1	- Poate recunoaște diferite moduri de numerotare, măsurare a distanței, indicare a timpului etc., chiar dacă poate avea dificultăți în a aplica acest lucru în situații concrete, simple, de zi cu zi.
<b>Repertoriul plurilingv</b>	
	- La nivelurile A, accentul este pus pe exploatarea tuturor resurselor posibile pentru a gestiona o tranzacție simplă, de zi cu zi.

Sursa: cap. *The CEFR illustrative descriptor scales: plurilingual and pluricultural competence*, p.123-128, <https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4>

### Bibliografie de referință

- Council of Europe. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at [www.coe.int/lang-cefr](http://www.coe.int/lang-cefr).  
<https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4>
- Brian North Enrica Piccardo. (2016). *Cadre europeen commun de reference pour les langues : apprendre, enseigner, evaluer elaborer des descripteurs pour illustrer les aspects de la mediation pour le CECR*, Programme des Politiques linguistiques

Division <https://rm.coe.int/cadre-europeen-commun-de-reference-pour-les-langues-apprendre-enseigne/168073ff32>

- Candelier. M. (coord.), (2010). *FREPA/CARAP Framework of Reference for Pluralistic Approaches to Languages and Culture*. European Centre for Modern Languages (ECML) of the Council of Europe, <https://carap.ecml.at/Portals/11/documents/CARAP-version3-EN-28062010.pdf>
- *Tackling today's challenges together: Linguistic integration of adult migrants*, <http://www.coe.int/education>; <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants>
- Leroi-Gourhan, A. (1983). *Gestul și cuvântul*. București: Editura Meridiane.
- Bregman, R. (2021). *Homo sapiens – o istorie plină de speranță*. București: Editura Litera.
- Eco, U. (2017). *Cum ne construim dușmanul*. Iași: Editura Polirom.
- Fukuyama, F. (2011). *Marea ruptură, natura umană și refacerea ordinii sociale*. București: Ed. Humanitas.
- <http://www.umfcv.ro/conflictul>
- <https://www.living-democracy.com/ro/textbooks/volume-3/part-1/unit-4/lesson-2/>
- [https://childhub.org/sites/default/files/1.5\\_solutionarea\\_conflictelor.pdf](https://childhub.org/sites/default/files/1.5_solutionarea_conflictelor.pdf)

### Grup de lucru

Daniela Barbu	Inspectoratul Școlar Județean Ilfov
Laura Gunesch	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație
Mihai Stamatescu	Școala Gimnazială Aletheea, București
Angelica Mihăilescu	Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație – Unitatea de Cercetare în Educație

---

---

**EDITOR: PARLAMENTUL ROMÂNIEI — CAMERA DEPUTAȚILOR**

---



„Monitorul Oficial” R.A., Str. Parcului nr. 65, sectorul 1, București; 012329  
C.I.F. RO427282, IBAN: RO55RNCB0082006711100001 BCR  
și IBAN: RO12TREZ7005069XXX000531 DTCPMB (alocat numai persoanelor juridice bugetare)  
Tel. 021.318.51.29/150, fax 021.318.51.15, e-mail: [marketing@ramo.ro](mailto:marketing@ramo.ro), [www.monitoruloficial.ro](http://www.monitoruloficial.ro)  
Adresa Centrului pentru relații cu publicul este: șos. Panduri nr. 1, bloc P33, sectorul 5, București; 050651.  
Tel. 021.401.00.73, 021.401.00.78, e-mail: [concursurifp@ramo.ro](mailto:concursurifp@ramo.ro), [convocariaga@ramo.ro](mailto:convocariaga@ramo.ro)  
Pentru publicări, încărcați actele pe site, la: <https://www.monitoruloficial.ro/brp/>

