

Prof. Ana-Maria Andrioaie

Prof. Oana-Elena Lupu

Învățarea pe bază de proiecte

Suport de curs

Editura Casei Corpului Didactic Bacău
Bacău
2024

Prof. Ana-Maria Andrioaie

Prof. Oana-Elena Lupu

Învățarea pe bază de proiecte

Suport de curs

Editura Casei Corpului Didactic Bacău

Bacău

2024

ISBN: 978-606-619-397-9

Cuprins

Modulul 1: Abordarea conceptuală

- a) Concepte cheie..... p. 4
- b) Relevanța învățării pe bază de proiecte în contextul educațional actual p. 7
- c) Roluri în schimbare p. 10

Modulul 2: Pașii pentru implementarea învățării pe bază de proiecte în educație

- a) Curriculumul integrat p. 11
- b) Exemplificarea curriculumului integrat p. 12
- c) Pașii pentru implementarea învățării pe bază de proiecte p. 16

Modulul 3: Diferențele între proiectul din cadrul unei ore de curs și învățarea pe bază de proiecte

- a) Caracteristicile proiectului p. 20
- b) Proiect sau învățare pe bază de proiecte? p. 21
- c) Avantajele învățării pe bază de proiecte p. 22

Modulul 4: Utilizarea taxonomiei lui Bloom în redactarea proiectelor

- a) Înțelegerea taxonomiei lui Bloom p. 23
- b) Exemple de activități didactice bazate pe taxonomia lui Bloom p. 24

Modulul 5: Etapele redactării unui proiect

- a) Proiect: Cetățeanul p. 26
- b) Proiectul educativ local „Reinterpretare prin teatru” p. 27

Modulul 1: Abordarea conceptuală

Teorie/curs: 2 ore

Aplicații: 2 ore

a) Concepte cheie

Învățarea este un „concept fundamental, integrativ, complex, multidimensional și dinamic, cu semnificații psihopedagogice plurivalente [...], un proces de dobândire de noi experiențe, de noi abilități, capacități, competențe și noi forme de comportament, fie de modificare, restructurare sau schimbare a celor deja existente, în scopul unei adaptări cât mai bune a individului la noile situații și la dinamica accentuată a vieții.” Bocoș, M, Răduț-Taciu R, Stan C., Chiș O., Andronache D.: *Dicționar praxiologic de pedagogie*. Pitești, Editura Paralela 45, 2015, Vol. 4: M-O, 570 p., ISBN 978-973-47-2212-9, p.140

În context contemporan, învățarea definește dobândirea de competențe. Pot apărea mecanisme noi de învățare și tipuri noi de învățare de fiecare dată când se atinge un nivel superior de organizare și de complexitate a conduitelor.

Învățarea bazată pe proiecte „presupune organizarea predării și învățării în jurul unor problem/teme complexe, autentice/reale sau realiste, relevante și provocatoare, care solicită implicarea elevilor în demersuri de învățare active, de profunzime și constructive, centrate pe achiziția, integrarea și dezvoltarea de abilități și cunoștințe relative la un domeniu specific de cunoaștere și acțiune, precum și a unora transversale.” Bocoș, M, Răduț-Taciu R, Stan C., Chiș O., Andronache D.: *Dicționar praxiologic de pedagogie*. Pitești, Editura Paralela 45, 2015, Vol. 4: M-O, 570 p., ISBN 978-973-47-2212-9, p.147

Acest tip de învățare este o metodă interactivă de predare-învățare, care presupune o investigație structurată a unui subiect de interes pentru elevi, asigurând astfel o educație pragmatică ce cultivă activismul, autonomia, dar și operațiile superioare ale gândirii și motivația elevilor.

Învățarea pe bază de proiecte valorizează următoarele tipuri de învățare:

- **învățarea activă**, care are la bază implicarea individuală profundă a subiectului învățării;
- **învățarea adaptativă**, prin care subiectul își administrează noile experiențe de învățare, demonstrează abilitatea de a face față schimbării și transferă învățarea de la o sarcină la alta;
- **învățarea afectivă**, în care sunt implicate în mod predominant componentele și procesele afective, implicând acordul deplin cu componenta emoțională, care astfel sporește randamentul activității de învățare;
- **învățarea autentică**, centrată pe educabil, care presupune din partea acestuia dispoziție mentală pentru a învăța și pentru a se angaja autentic, inovativ și constructiv în propriile eforturi de cunoaștere și gândire critică;
- **învățarea autodirijată**, în care educabilul deține inițiativa în identificare propriilor nevoi de învățare, în formularea scopurilor învățării, în identificarea resurselor umane și materiale pentru învățare, în alegerea și implementarea strategiilor de învățare adecvate, dar și în evaluarea rezultatelor învățării;

- **învățarea centrată pe competențe**, care vizează formarea unor competențe definite ca achiziții integrate;
- **învățarea centrată pe subiectul învățării/învățarea centrată pe elev**, accentuând statutul activ al elevului, care participă la construirea unor experiențe de învățare pozitive și semnificative, favorizând apariția unor relații educaționale non-directive și democratice între profesori și elevi;
- **învățarea colaborativă**, prin care elevii și profesorii împart responsabilitățile și autoritatea în procesul învățării, valorifică resursele proprii în mod colaborativ, împărtășesc experiențele de cunoaștere și se susțin reciproc;
- **învățarea colectivă/în grup/de grup**, ca urmare a stabilirii de relații interpersonale și de interacțiuni intelectuale și afective între membrii colectivului;
- **învățare comprehensivă**, care valorifică cunoștințe, abilități intelectuale și practice, datorită cărora elevul dobândește o viziune acoperitoare, largă, generoasă, comprehensivă asupra realității studiate;
- **învățarea constructivistă** prin care elevul își construiește cunoștințele în cadrul propriei sale activități, devenind artizanul propriilor sale cunoștințe;
- **învățarea conștientă/intenționată**, care se bazează pe o motivație conștientă și care urmărește un scop clar;
- **învățarea contextuală**, care valorifică experiențe de viață locale;
- **învățarea creativă/creatoare**, care vizează producerea unei diversități de soluții originale, în scopul rezolvării individuale sau colective a unei anumite probleme
- **învățarea de profunzime/învățare de adâncime/deep learning**, care implică procese cognitive superioare (limbaj, gândire, imaginație);
- **învățarea durabilă**, care asigură temeinicia și trăinicia în timp a achizițiilor;
- **învățarea euristică**, prin care subiectul învățării realizează descoperiri pentru sine;
- **învățarea experiențială** (directă) din propria experiență, care pornește de la experiențele directe proprii/personale semnificative, în contexte reale, ale subiectului învățării și stimulează reflecția asupra acțiunilor proprii, motivația pentru învățare a persoanei, demersurile de conceptualizare a experiențelor, experimentarea activă, utilizarea achizițiilor dobândite prin experiențe în noi contexte;
- **învățarea formativă**, care contribuie la formarea personalității, a caracterului și a comportamentelor sociale;
- **învățarea globală**, care facilitează înțelegerea fenomenelor globale și stabilirea de conexiuni între situații de la nivel mondial, național și local. Acest tip de învățare reprezintă o premisă a procesului de formare a competențelor necesare participării responsabile într-o lume multiculturală, diversă și interdependentă;
- **învățarea integrată**, care explorează conținuturile curriculare care aparțin mai multor discipline de studiu sau domenii și care sunt subordonate unor aspecte particulare ale realității. Este o învățare dincolo de discipline, într-o lume caracterizată de explozia informațională;
- **învățarea interpersonală**, care vizează dezvoltarea abilităților de comunicare, a spiritului de cooperare, a atitudinii tolerante și a cetățeniei active;

- **învățarea intergenerațională**, realizată de categorii de vârstă diferite și care are la bază nevoia acestora de a se educa în spiritul anumitor valori morale, civice, culturale etc.
- **învățarea latentă**, prin care subiectul învățării achiziționează cunoștințele în mod natural, în contexte obișnuite de viață și din experiența proprie;
- învățarea manifestă, care presupune modificări comportamentale ale educabilului, precum și manifestări observabile ale unor reacții, acțiuni, comportamente concrete;
- **învățarea metacognitivă**, care îi permite elevului să înțeleagă în profunzime conținuturile învățării, să își dezvolte capacitatea de a transfera achizițiile, să își continue procesul de autocunoaștere, să își gestioneze activ și autonom propria formare;
- **învățarea mutuală/peer learning**, care este bazată pe înțelegerea mutuală, toleranța și ascultarea activă, schimbul structurat pe informații și de bune practici;
- **învățarea participativă/activ-participativă**, care presupune implicarea activă și interactivă a subiecților învățării în procesul instructiv-educativ, fiind receptor activ de cunoștințe, participant activ la construirea noii cunoașteri, atât un subiect cât și un obiect activ al educației;
- **învățarea prin cooperare**, în baza unor scopuri comune, orientată spre asigurarea aspectului social al învățării și dezvoltarea deprinderilor de comunicare interpersonală, a interacțiunilor și a competențelor sociale;
- **învățare reciprocă**, care se bazează pe interesele și experiențele de cunoaștere ale (micro)grupului sau clasei de elevi;
- **învățarea reflexivă/reflectivă**, care implică întregul potențial al educabilului, capacitățile și competențele celui care învață, transformând experiențele proprii în învățare;
- **învățare semi-independentă**, care solicit eforturile proprii ale subiecților învățării, aceștia fiind parțial sprijiniți de către cadrul didactic;
- **învățarea situațională**, care presupune realizarea de sarcini concrete în situații reale, autentice, având astfel o semnificație particulară pentru educabil prin prisma specificității situației de învățare;
- **învățarea transformativă**, care presupune ca subiectul învățării să își perceapă critic asumptiile, interpretările și așteptările, să le compare cu cele ale altor persoane și să reconsidere sistemele de referință, care devin astfel mai deschise și reflective;
- **învățarea ubicuă**, care nu este constrânsă de timp și se poate realiza în diverse contexte, fiind permanentă, accesibilă, imediată, situațională și adaptabilă.

Bocoș, M., Răduț-Taciu R., Stan C., Chiș O., Andronache D.: *Dicționar praxiologic de pedagogie*. Pitești, Editura Paralela 45, 2015, Vol. 4: M-O, 570 p., ISBN 978-973-47-2212-9, p.141-192

În sens larg, proiectul este o intenție sau un set de intenții de a întreprinde o acțiune educațională ameliorativă. Aspectul esențial îl constituie caracterul anticipativ al proiectului. Proiectul este o activitate centrată în exclusivitate pe elevi, care le creează acestora sentimentul utilității. Acesta încurajează cel mai bine abordarea integrată a învățării și oferă elevilor posibilitatea de a asambla într-o viziune personală achizițiile obținute la diferite discipline de studiu. Astfel, metoda proiectului răspunde la întrebarea: *Ce pot face cu ceea ce învăț în clasă?*

Învățarea pe bază de proiecte valorizează complementaritatea dintre cele trei forme ale educației: educația formală, educația nonformală și educația informală.

- educația formală: „educația instituționalizată, structurată în mod ierarhic, gradată cronologic și condusă de la centru (Ministerul Educației), prin tradiție, ea a constituit centrul de interes al politicii școlare”;
- educație nonformală: „orice activitate organizată în mod sistematic, creată în afara sistemului formal și care oferă tipuri selectate de învățare subgrupelor specifice populației (atât adulții, cât și copii)”;
- educație informală: „proces ce durează o viață, prin care fiecare persoană dobândește cunoștințe, îndemnări, aptitudini și înțelegere din experiențele zilnice”. (Coombs, W.W. and M. Ahmed. 1974: How Non – Formal Education can help)

Produsul final al proiectelor poate lua o varietate de forme, printre care: reviste tematice, sondaje de opinie, studii de caz, prezentări PowerPoint, postere, expoziții fotografice, activități literar-artistice etc. Activitățile de învățare și produsele finale pot avea caracter interdisciplinar.

Învățarea bazată pe proiecte este o pedagogie centrată pe elev, utilizată în sistemul de educație, prin care elevii dobândesc cunoștințe și abilități de rang înalt prin rezolvarea unor provocări inspirate din viața reală. Această abordare pedagogică poate fi numită „învățare bazată pe investigare” sau „învățare prin practică”, deoarece sprijină învățarea profundă prin implicarea elevilor în activități de învățare practică.

Pentru cadrele didactice, învățarea pe bază de proiecte este una dintre cele mai eficiente metode de predare-învățare-evaluare. Pentru elevi, abordarea specifică învățării bazate pe proiecte prezintă o serie de beneficii în ceea ce privește învățarea activă.

Învățarea bazată pe proiecte implică elevii într-un proiect al cărui buget de timp este mai mare de o oră sau o zi. Această metodă implică o participare activă pentru o perioadă mai lungă deoarece scopul final este de a realiza produse semnificative sau de a identifica un răspuns la o întrebare complexă. Învățarea pe bază de proiecte se bazează pe un program clar de învățare, deoarece un proiect se poate întinde de la o săptămână la un semestru întreg.

Învățarea bazată pe proiecte îi învață pe elevi cum să lucreze în echipă și îi încurajează să folosească abilitățile creative, de rezolvare a problemelor și de gândire critică pentru a identifica soluții și/sau produse inovatoare care pot fi utilizate în viața reală.

b) Relevanța învățării pe bază de proiecte în contextul educațional actual

Documentul de politici educaționale „Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea curriculumului național”, aprobat prin OME 5765/15.10.2020, menționează următoarele tendințe în politicile educaționale, relevante pentru învățarea pe bază de proiecte (p.11):

-*Centrarea pe formarea de competențe.* Deși conceptul de competență nu este încă unul pe deplin fundamentat din punct de vedere teoretic, centrarea pe competențe reprezintă un element central al majorității reformelor curriculare. Astfel, dezvoltarea unui set de cunoștințe și deprinderi și atitudini care permit dezvoltarea plină a personalității fiecăruia, integrarea socială și pe piața muncii este considerat modul în care educația răspunde provocărilor contemporane. Provenit din învățământul profesional și tehnic, conceptul de competență a fost recent extins la nivelul învățământului general.

-Abordarea constructivistă a învățării. Constructivismul este o teorie și o practică educațională care analizează procesele de învățare din perspectiva celui care învață. Potrivit abordării constructiviste, procesul de cunoaștere nu este unul pasiv, ci construit în mod activ de cel care învață, iar funcția de cunoaștere este adaptivă și servește organizării unei lumi experiențiale. Cu rădăcini în concepția despre învățare a lui John Dewey și Jean Piaget, teoria constructivistă încurajează copilul să redescopere legile universului și să recompună istoria științei pornind de la experiența anterioară, în timp ce rolurile profesorului sunt acelea de a motiva copilul să-și construiască propria cunoaștere și de a construi „conflictele cognitive” care să faciliteze învățarea. Leon Vîgotski este cel care face pasul spre constructivismul social, în cadrul căruia contextele sociale ale învățării, cu deosebire relația profesor-elev, capătă o importanță aparte.

Același document (p. 30) precizează că programa școlară depășește 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** ... (cea ce corespunde unui nivel al reflectării învățării în valorile promovate, în atitudini și în comportamente).

În programa școlară, demersul de stabilire a conținuturilor pleacă de la competențele specifice, nu este independent de competente.

Din perspectiva curriculumului centrat pe competențe, se definesc noi roluri pe care trebuie să le asume profesorul sau se recalibrează o parte din rolurile tradiționale ale acestuia: (p. 41-42)

✓ **Profesorul – dezvoltator de curriculum**

De la programa școlară la activitatea din clasă, profesorul are rolul de a planifica demersul didactic prin:

- lectura personalizată și integrală a programei, pentru a înțelege mecanismele de construcție curriculară și modul de abordare a învățării în cadrul unei discipline/domeniu/modul, precum și pentru a înțelege relațiile dintre componentele majore ale curriculumului național;
- realizarea documentelor de proiectare – planificarea calendaristică și proiectarea unităților de învățare – pornind de la competențele definite de programa școlară; proiectarea unor situații de învățare adecvate competențelor și temelor de conținut asociate, adaptabile la diferite contexte și nevoi educaționale, inovative în raport cu alte contexte educaționale și flexibile ca modalitate de realizare – care să permită dezvoltarea competențelor specifice;
- dezvoltarea curriculumului la decizia școlii, prin proiectarea de opțiuni centrate pe nevoile și interesele de învățare ale elevilor cu care acesta lucrează.

✓ **Profesorul – facilitator al învățării**

A facilita învățarea presupune valorizarea elevilor ca participanți activi la propria învățare, prin depășirea înțelegerii limitative a rolului acestora de receptori pasivi de cunoștințe.

Ca facilitator al învățării, profesorul angajează elevii în sarcini de învățare relevante, invită la selectarea și procesarea cunoștințelor asociate sarcinilor de învățare pentru înțelegere și fixare, sprijină elevii în asumarea propriilor demersuri de învățare, îi implică în analiza colaborativă a rezultatelor învățării și în împărtășirea experiențelor de învățare. De asemenea, acest rol atrage atenția asupra nevoii de sprijin individualizat pentru elevi și de motivare a acestora pentru păstrarea

centrării pe sarcinile de lucru. Ca urmare, este necesar ca profesorul să devină creator de medii productive de învățare în clasă, care să permită dezvoltarea de competențe. Doar în acest mod se poate evita cantonarea în predarea de conținuturi (cu niveluri diferite de abstractizare) care solicită în mod disfuncțional procesele de gândire (concepte – transfer în sarcini aplicative versus experiență directă și reflecție – conceptualizare – transfer în sarcini aplicative).

✓ **Profesorul – partener în învățare (co-learner)**

Diversitatea situațiilor de învățare oferă contexte în care profesorul își conștientizează propriile limite.

Profesorul poate capitaliza limitele sale – reale sau simulate – pentru a antrena elevii și a-i angaja activ în sarcini de lucru. Ca urmare, este important ca profesorul să devină partener în învățare, să manifeste curiozitate și deschidere față de elevi, să exploreze împreună cu aceștia pentru a căuta răspunsuri la întrebări, soluții la situații-problemă. Acest rol permite un mai mare grad de empatie cu elevii, o mai directă experimentare a etapelor de construire a cunoașterii și o co-participare la dezvoltarea competențelor elevilor, echilibrând relația didactică.

✓ **Profesorul – evaluator de competențe**

Evaluarea competențelor dezvoltate la nivelul elevilor este una dintre cele mai importante sarcini ale profesorului, care vizează colectarea de date în vederea aprecierii rezultatelor de învățare (în termeni de cunoștințe, abilități și atitudini), precum și analiza calității procesului de învățare.

Astfel, evaluarea reprezintă o cale de feedback (ce, cât, cum a învățat elevul?) și de feedforward (ce, cât, cum va învăța elevul?). De asemenea, evaluarea oferă date importante asupra calității activității de predare, profesorul fiind un beneficiar al feedback-ului în reglarea activității didactice.

Curriculumul centrat pe competențe solicită alt scop al evaluării decât acela de verificare a reproducerii unor cunoștințe asimilate de elevi. De asemenea, impune nevoia de diversificare a formelor și metodelor utilizate, care să investească evaluarea cu rol formativ, să implice elevii în evaluarea propriei activități de învățare și să promoveze încrederea elevilor în reușita propriului proces de învățare.

✓ **Profesorul – dezvoltator de resurse de învățare**

Un curriculum centrat pe competențe presupune ca profesorul să creeze situații de învățare cât mai variate, mai flexibile, cu resurse de învățare diversificate.

Dincolo de manual, în prezent accesul la resurse variate este relativ facil: auxiliare didactice, ghiduri, colecții de texte, echipamente, Resurse Educaționale Deschise etc. Rolul profesorului ca dezvoltator de resurse semnifică nu doar crearea unor resurse proprii de învățare, cât mai ales: lectura resurselor didactice existente; selecția riguroasă a acestora, pentru a constitui mijloace reale de sprijin pentru învățare; adaptarea RED la condiții specifice de învățare, la nevoi și interese individualizate ale elevilor.

✓ Profesorul – cercetător

Implementarea curriculumului centrat pe competențe implică orientarea profesorului către demersuri acționale specifice cercetării, centrate pe studiul intenționat, sistematic și reflexiv al propriilor practici profesionale.

În primul rând, profesorul-cercetător acceptă că el însuși are de învățat mereu pe parcursul carierei și caută să învețe din ceea ce se întâmplă în clasă, își pune întrebări cu privire la propriile practici. Pentru identificarea aspectelor de ameliorat, observă sistematic activitatea de predare-învățare-evaluare, colectează informații relevante și analizează sistematic datele. Pe baza acestora, profesorul-cercetător caută soluții practice și își structurează cu intenție demersurile de predare, pentru a răspunde nevoilor elevilor săi, pentru a facilita învățarea acestora și pentru a crește calitatea rezultatelor învățării în relație cu dezvoltarea competențelor prevăzute la nivelul programelor școlare; în acest context, profesorul este inovator și promovează schimbări la nivelul clasei și al școlii.

Nu în ultimul rând, profesorul cercetător trebuie să lucreze împreună cu ceilalți; calitatea activității educaționale este condiționată de dezvoltarea reală a unei echipe de profesori, a unei comunități de practici la nivelul școlii – cu rol de rețea de sprijin, de context în care profesorii care se confruntă cu probleme și nevoi comune reflectează împreună, explorează situațiile educaționale, discută observațiile și perspectivele personale, își oferă unul altuia sprijin și proiectează împreună soluții.

Rolurile profesorului în contextul curriculumului național centrat pe competențe solicită restructurări, atât în privința pregătirii cadrelor didactice (la nivelul sistemelor de formare inițială și de formare continuă), cât și în privința managementului curriculumului la nivelul școlii.

<https://isj.vs.edu.ro/download/Repere-pentru-proiectarea-actualizarea-si-evaluarea-curriculumului-national-Cadrul-de-referinta-al-curriculumului-national-ISBN1.pdf>

c) Roluri în schimbare

Pe măsură ce profesorii și elevii lucrează împreună la proiecte și integrează tehnologiile, rolurile lor se modifică.

- Rolul profesorului

Desfășurarea proiectelor cu elevii necesită o schimbare a rolului profesorului. Profesorii care sunt obișnuiți cu expunerile și se bazează pe manuale sau pe materiale existente pot întâmpina dificultăți în trecerea la o abordare centrată pe elev, care presupune renunțarea la control și le permite elevilor să lucreze în direcții multiple, la activități diferite în același timp. În timp ce munca de planificare a proiectului necesită mai mult timp de pregătire din partea profesorului la început, odată ce un proiect este început, profesorul are mai puțină muncă zilnică de pregătire și acționează ca un antrenor sau facilitator pe parcursul desfășurării proiectului. Pentru profesori, acest lucru este interesant și reprezintă o modalitate de a face legătura cu stilurile individuale și cu creativitatea elevilor.

- Rolul elevului

Proiectul presupune și o schimbare a rolului elevului. S-ar putea ca elevii să nu fie obișnuiți să adopte un rol activ în clasă. În cadrul proiectelor, este necesar ca ei să ia multe decizii, să lucreze

prin colaborare, să preia inițiativa, să realizeze prezentări în fața unui public și, în multe cazuri, să construiască singuri baza proprie de cunoștințe. Deși acest lucru poate constitui o provocare pentru elevi la început, cei mai mulți vor considera activitățile proiectului mai pline de semnificație, mai relevante pentru viața lor și mai interesante. Astfel, elevii sunt în general mai motivați, au rezultate mai bune prin proiecte și rețin noi cunoștințe.

- Rolul tehnologiei

Deși tehnologia nu este esențială pentru activitățile unui proiect, aceasta poate îmbogăți experiențele de învățare și le oferă elevilor ocazia de a realiza conexiuni cu lumea reală, de a găsi resurse și de a crea produse. Unii profesori pot să nu fie obișnuiți cu tehnologiile mai noi sau pot considera că o clasă care are numai un calculator reprezintă o barieră în calea folosirii calculatoarelor la activitățile proiectului. Aceste provocări pot fi depășite. Este necesar ca profesorii să accepte că nu sunt experți în toate și că elevii lor pot să știe mai multe, mai ales când este vorba de tehnologie. Dobândirea capacităților specifice tehnologiilor odată cu elevii sau folosirea elevilor ca îndrumători sunt tehnici care reprezintă exemple de modalități pentru a depăși aceste bariere.

<https://iteach.ro/pagina/1105/invatarea-bazata-pe-proiecte>

Modulul 2: Pașii pentru implementarea învățării pe bază de proiecte în educație

Teorie/curs: 4 ore

Aplicații: 4 ore

a) Curriculumul integrat

Modalitățile de integrare curriculară sunt: monodisciplinaritatea, pluridisciplinaritatea, interdisciplinaritatea, transdisciplinaritatea.

Infuzia curriculară este un model de integrare curriculară în care ideile similare sunt integrate armonios, inserate și predate în conexiune, chiar dacă disciplinele, subiectele, temele sau unitățile de învățare sunt separate sau distincte.

Conform Lucian Ciolan, „curriculumul integrat presupune crearea de conexiuni semnificative între teme sau competențe care sunt de regulă formate separat, în interiorul altor discipline. Aceste teme sau competențe au o puternică legătură cu viața cotidiană a elevilor și își propun, direct sau indirect, să contribuie la formarea unor valori și atitudini.” (Lucian Ciolan, *Învățarea integrată*, p. 118). Temele cross-curriculare se concentrează pe dezvoltarea personală și socială a elevilor, impun crearea unor experiențe diverse de învățare plasate în contexte educaționale concrete și variate.

Temele cross-curriculare sunt abordază realitățile sociale, politice, economice și culturale ale societății contemporane care, la rândul lor, sunt studiate prin noile educații. Având în vedere complexitatea lor, temele cross-curriculare solicită o nouă abordare în ceea ce privește proiectarea,

dezvoltarea, implementarea și evaluarea curriculumului. Același autor menționează o serie de etape de parcurs de către cadrele didactice care doresc să abordeze o temă cross-curriculară: (Lucian Ciolan, pp. 236-250)

1. Identificarea/selectarea temei care trebuie să reflecte interesele grupului de elevi și să fie suficient de cuprinzătoare pentru a permite dezvoltarea unor activități de învățare diverse;
2. Identificarea asociațiilor semnificative și realizarea unei imagini globale asupra temei prin identificarea legăturilor pe care fiecare disciplină de studiu le poate avea cu tema pusă în discuție;
3. Definirea rezultatelor așteptate (obiective, competențe, valori, atitudini) pe care elevii le vor dobândi la finalul studierii temei, cu accent pe aplicarea cunoștințelor și a deprinderilor dobândite în situații noi și pe capacitatea acestora de a se combina pentru a realiza o sarcină, pentru a descoperi o soluție sau pentru a înțelege și explica o situație;
4. Planificarea timpului în interiorul orarului școlar;
5. Colectarea/mobilizarea resurselor necesare, precum literatura scrisă, resursele audio-vizuale, mass-media și internet, obiecte, materiale informative/promoționale, persoane-resursă, note de teren etc.;
6. Proiectarea activităților / experiențelor de învățare atractive și relevante și planificarea riguroasă a activităților care să asigure continuitatea și coerența întregului proiect;
7. Desfășurarea activității culminante, de regulă, sub forma unui eveniment și evaluarea finală a temei pentru a marca progresul elevilor, cu ajutorul metodelor alternative sau complementare de evaluare, cum ar fi: observația sistematică, investigația, proiectul, portofoliul, autoevaluarea.

Ciolan, Lucian. *Învățarea integrată: fundamente pentru un curriculum transdisciplinar*. Iași: Polirom, 2008, 277 p. ISBN 978-973-46-1034-1

b) Exemplificarea curriculumului integrat

Învățarea pe bază de proiecte este strâns legată de implementarea societății cunoașterii. Educația, ca subsistem social, nu poate rămâne indiferentă la dinamismul cunoașterii, al științei, al tehnologiei și al culturii și, din acest motiv, trebuie să-și orienteze demersurile spre viitor. Accesul universal la informație și cunoștințe, precum și respectul față de diversitatea culturală și lingvistică sunt doi dintre cei patru piloni principali ai societății cunoașterii, conform UNESCO. Cei patru piloni ai educației enunțați de Jacques Delors sunt, în rezumat: a învăța să știi, a învăța să faci, a învăța să fii, a învăța să trăim împreună. Pornind de la cei patru piloni principali ai societății cunoașterii, se desprind două concepte esențiale: „școala viitorului” și „școala pentru toți”.

Aceste reorientări conceptuale au misiunea de a schimba paradigma educațională tradițională într-una modernă, caracterizată de pedocentrism și democratism pedagogic, ținând cont de principiul educației permanente, prin promovarea comunicării, cooperării, colaborării, gândirii critice, creativității, cetățeniei active, cetățeniei democratice, multi- și interculturalității, dezvoltării durabile, dar și a noilor tehnologii de informare și comunicare (N.T.I.C). În plus, aceste noi orientări educaționale impun integrarea educației formale cu educația nonformală și cea informală, extinderea și diversificarea situațiilor de învățare, promovarea cetățeniei active și a dialogului intercultural, evitarea omogenizării și încurajarea diversității.

Educația are datoria de a răspunde provocărilor din societate. Ca răspuns la această evoluție rapidă a societății și la problematica tot mai complexă a lumii contemporane, prevăzute inclusiv în programul UNESCO, a apărut un grupaj de dimensiuni ale educației cunoscute sub denumirea de „noile educații” care își propun să producă schimbări la nivelul acțiunilor instructiv-educative, pentru a răspunde exigențelor lumii contemporane, prin promovarea unei educații bazate pe învățare de tip creativ-inovator, cu caracter participativ, anticipativ, prospectiv și care să fie adaptabilă la diverse tipuri de situații de viață.

Proiectul educativ „Halloween-sărbătoare interculturală” a fost implementat de către cadre didactice și elevi de la Colegiul „Mihai Eminescu” Bacău în perioada octombrie-noiembrie 2022.

Argumentul implementării proiectului

Acest proiect a reprezentat un demers cross-curricular, deoarece formarea competenței interculturale solicită implicarea cadrelor didactice care predau o varietate de discipline școlare: limba și literatura română, limbi moderne, istoria, disciplinele socio-umane, religia și educația artistică.

Promovarea obiceiurilor și tradițiilor culturale trebuie să rămână o preocupare constantă pentru orice instituție de învățământ care dorește să promoveze formarea unor absolvenți creativi, responsabili și integrați în societatea interculturală de astăzi. Prin acest proiect, am dorit să aducem în prim-plan conexiunile dintre cultura românească și cea specifică spațiului anglofon prin conștientizarea faptului că unele sărbători au rădăcini culturale universale. Chiar dacă unele sărbători sunt „importate” de către societatea românească ca efect al globalizării culturale, ele produc reverberații profunde în conștiința românilor deoarece fac apel la valori culturale universale.

Proiectul a implicat două dimensiuni: activitatea curriculară, urmată de activitatea extracurriculară. În data de 31 octombrie 2022, în cadrul orelor de limba engleză, elevii au prezentat proiectele de grup pe care le realizează în format digital sub forma unor webquest-uri pe tema sărbătorii de Halloween, în care au abordat diverse aspecte precum: istoria sărbătorii, legende, mituri și superstiții legate de sărbătoarea de Halloween, modul în care sărbătoarea este marcată în diverse culturi, precum și modalitatea în care aceasta se reflectă în formă artistică, precum proiecții cinematografice. În acest mod, cu ajutorul tehnologiilor informaționale, elevii și-au îmbunătățit cunoștințele referitoare la sărbătoare interculturală, pe care, ulterior, le-au pus în practică în cadrul unei petreceri tematice.

Produsul final al proiectului a reprezentat o petrecere tematică în cadrul căreia elevii și-au pus în valoare creativitatea, au experimentat interculturalitatea româno-anglofonă prin conștientizarea, acceptarea și integrarea altor modele culturale decât cele proprii. În cadrul acestui eveniment, fiecare elev implicat în proiect a avut oportunitatea să își expună rezultatul muncii și să se autoevalueze.

SCOPUL PROIECTULUI:

Formarea competenței interculturale ale elevilor de nivel liceal prin promovarea tradițiilor autentice specifice culturii spațiului anglofon în context formal și non-formal prin proiecte de grup și petrecere tematică ce valorifică valențelor artistice și organizatorice ale elevilor Colegiului „Mihai Eminescu”, Bacău

OBIECTIVELE PROIECTULUI:

1. Stimularea, promovarea și valorificarea capacităților creative ale elevilor prin organizarea de expoziții care să conțină lucrări originale, de grup, ale elevilor;
2. Atragerea efectivă a elevilor în organizarea unor activități extracurriculare cu tematică interculturală, conducând la creșterea numerică și calitativă a acestor activități;
3. Implementarea autoevaluării și a interînvățării ca suport al motivației pentru învățare;
4. Identificarea propriilor valori și a grupului/comunității din care fac parte;
5. Exersarea competenței de sensibilizare și exprimare culturală concretizată în abilitatea de a aprecia importanța exprimării creative a ideilor, experiențelor și emoțiilor într-o varietate de medii;
6. Promovarea interînvățării prin lucrările artistice realizate de către elevi pe tema proiectului;
7. Crearea unor sinergii între educația formală și non-formală, în vederea valorificării potențialului creativ al elevilor Colegiului „Mihai Eminescu”;
8. Conștientizarea diversității culturale specifice spațiului cultural european.

REZULTATELE CONCRETE AȘTEPTATE

- Îmbunătățirea cunoștințelor despre sărbătoarea de Halloween din perspectiva educației formale;
- Experimentarea fenomenelor culturale dintr-o perspectivă creativă și unitară specifică educației non-formale;
- Manifestarea disponibilității elevilor de a conștientiza, accepta și integra alte modele culturale decât cele proprii;
- Exersarea și ameliorarea abilităților de inter-relaționare în rândul participanților;
- Îmbunătățirea coeziunii de grup în rândul elevilor Colegiului „Mihai Eminescu”, Bacău;
- Promovarea parteneriatului autentic în scop educațional între profesori și elevi;
- Promovarea imaginii școlii în mediul online.

Nr crt.	Activitate	Termen	Loc desfășurare	Responsabili
1.	Redactarea proiectului	20-24.10.2022	Colegiul „Mihai Eminescu”, Bacău	-coordonatorii proiectului
2.	Documentarea cu privire la tematica sărbătorii de Halloween din punct de vedere intercultural	24-31.10.2022	Colegiul „Mihai Eminescu”, Bacău	-echipa de proiect -elevii Colegiului „Mihai Eminescu”, nivel liceal
3.	Realizarea proiectelor de grup în format digital, sub formă de webquest, și postarea acestora pe platforma de Google Classroom	24-31.10.2022	Platforma de Google Classroom a Colegiului „Mihai Eminescu”, Bacău	-elevii Colegiului „Mihai Eminescu”, Bacău cărora li s-a atribuit tema pe platforma Google Classroom
4.	Realizarea lucrărilor artistice pentru concursul cu premii	24-31.10.2022	Colegiul „Mihai Eminescu”, Bacău	-elevii participanți la petrecerea tematică
5.	Decorarea sălii pentru petrecerea tematică	31.10.2022	Colegiul „Mihai Eminescu”, Bacău	-coordonatorii proiectului

6.	Realizarea petrecerii tematice	31.10.2022	Holul principal al Colegiului „Mihai Eminescu”, Bacău	-echipa de proiect
7.	Redactarea și înmânarea diplomelor participanților la concursul cu premii	1.11.2022	Colegiul „Mihai Eminescu”, Bacău	-coordonatorii proiectului

MOD DE IMPLEMENTARE

Formarea competenței interculturale în rândul elevilor din ciclul liceal se realizează prin implementarea interdisciplinarității. Mai mult, unul dintre obiectivele proiectului educațional vizează crearea unor sinergii între educația formală și non-formală, în vederea valorificării potențialului creativ al elevilor. Valorificarea interdisciplinarității și a complementarității dintre educația formală și cea non-formală se realizează prin structurarea activităților proiectului din două perspective: curriculară și extracurriculară.

- perspectiva curriculară: proiecte de grup realizate colaborativ în format digital sub forma unor webquest-uri pe tema sărbătorii de Halloween și prezentate în cadrul orelor de curs de limba engleză;
- perspectiva extracurriculară: petrecere tematică pe data de 31 octombrie 2022, în intervalul 16.00- 20.00 în care s-au acordat premii pentru următoarele concursuri:
 - „Cea mai originală costumație”;
 - „Cel mai original machiaj”;
 - „Cel mai original dovieac sculptat”;
 - „Cea mai original mască”;
 - „Cel mai original afiș”;
 - „Cel mai original afiș digital”;
 - „Cele mai originale decorațiuni”.

EVALUARE

- evaluarea formativă, pe parcursul implementării proiectului

Pe parcursul implementării proiectului, cadrele didactice coordonatoare, de specialitate limba engleză și educație artistică, au evaluat progresul elevilor în elaborarea rezultatelor învățării: proiectele de grup și lucrările artistice pentru concursul cu premii. Cadrele didactice au îndrumat elevii în procesul realizării lucrărilor artistice în așa fel încât ele să fie relevante din perspectiva culturii și civilizației specifice spațiului anglofon, dar și în ceea ce privește calitatea artistică a acestora.

- evaluarea sumativă a rezultatelor finale ale învățării și a gradului în care s-au atins obiectivele proiectului.

Obiectivele proiectului au fost măsurate prin următorii indicatori:

- ✓ calitatea proiectelor de grup realizate în cadrul orelor de limba engleză;
- ✓ gradul de colaborare între elevi în vederea realizării proiectelor de grup în format digital;
- ✓ numărul elevilor participanți la petrecerea tematică;
- ✓ numărul lucrărilor artistice expuse și evaluate;
- ✓ calitatea lucrărilor artistice, reflectată în punctajele obținute de către elevi;
- ✓ numărul activităților extracurriculare cu tematică interculturală derulate ulterior prezentului proiect educațional.

În cadrul petrecerii tematice, lucrări realizate de către elevi au fost evaluate pe baza următoarelor criterii:

- ✓ relevanța față de cultura și civilizația specifică spațiului anglofon -40 p.;
- ✓ originalitate – 30 p.;
- ✓ forma artistică – 30 p.

c) Pașii pentru implementarea învățării pe bază de proiecte

1. Formularea întrebării esențiale
2. Proiectarea unui plan pentru implementarea proiectului
3. Stabilirea unui program
4. Monitorizarea elevilor și a progresului proiectului
5. Evaluarea rezultatului
6. Evaluarea experienței

1. Formularea întrebării esențiale

Acesta este pasul principal în învățarea bazată pe proiecte. Profesorii sau elevii identifică o întrebare esențială. Aceasta poate face referire la o problemă sau o oportunitate din mediul lor care solicită muncă meticuloasă și necesită o rezolvare. Această problemă poate fi legată de curriculumul școlar și poate afecta școala, comunitatea, orașul sau chiar țara.

Acest pas depinde de realizarea unei anchete și necesită o mare atenție la detalii, precum și lucru în echipă, deoarece obiectivele de învățare ale elevilor se vor baza pe enunțarea precisă a problemei de cercetat. Brainstormingul și taxonomia lui Bloom pot fi de ajutor în acest pas pentru a formula în mod corect problema care trebuie cercetată.

Întrebarea care va lansa un proiect trebuie să fie una care să-i implice pe elevi. Întrebarea de esențială este mai cuprinzătoare decât sarcina de lucru în sine. Este o întrebare deschisă, care va aduce în discuție o problemă sau o situație pe care elevii o pot aborda, știind că nu există doar un singur răspuns/soluție.

„Întrebările pot fi cea mai puternică tehnologie pe care am creat-o vreodată. Întrebările ne permit să înțelegem o lume confuză. Ele sunt instrumentele care conduc la o viziune din interior și la înțelegere.”

-Jamie McKenzie, The Question Mark

- ➔ Ia un subiect din lumea reală și începe o investigație aprofundată. Bazează-ți întrebarea pe o situație sau un subiect autentic. Ce se întâmplă în sala ta de clasă? În comunitatea ta?
- ➔ Selectează o întrebare pe o temă cu impact asupra elevilor. Întrebarea ar trebui să abordeze o temă actuală, care are sens în viața elevilor.

2. Proiectarea unui plan pentru implementarea proiectului

Următorul pas este proiectarea unui plan de învățare, ceea ce înseamnă că profesorii evaluează modul în care problema sau oportunitatea se corelează cu conținuturile pe care intenționează să le predea. Cea mai bună abordare este implicarea elevilor în acest proces, astfel încât aceștia să nu se simtă excluși.

Cadrele didactice selectează modalitatea de implementare a proiectului care corespunde în mod optim programului sau curriculumului. Este mai bine să se integreze mai multe subiecte pentru o implicare sporită a elevilor și o învățare dinamică. Resursele de învățare trebuie să fie la dispoziția elevilor în timp ce aceștia lucrează la proiect. Un profesor ar trebui să fie pregătit să ofere elevilor cunoștințe profunde legate de conținut, deoarece proiectul poate lua orice turnură, iar elevii pot necesita o înțelegere mai profundă a conceptelor pentru a ajunge la o concluzie viabilă.

În procesul de proiectare, este esențial să se aibă în vedere standardele de conținut care vor fi abordate. Este important ca elevii să fie implicați în planificare, deoarece vor avea sentimentul de proprietate asupra proiectului atunci când sunt implicați activ în luarea deciziilor.

De asemenea, cadrul didactic trebuie să selecteze activități care pot contribui la aflarea răspunsului și utilizează elemente ale curriculum-ului, pentru a susține procesul de învățare și să integreze cât mai multe discipline de studiu în proiect.

- ➔ Află ce materiale și resurse vor fi accesibile elevilor pentru a-i ajuta.
- ➔ Fii pregătit să aprofunzi noi subiecte și probleme noi care apar pe măsură ce elevii devin din ce în ce mai implicați în căutarea activă a răspunsurilor.

3. Stabilirea unui program

Acesta este al treilea pas, care implică stabilirea unui calendar și a unui program pentru activitățile proiectului. Elevilor ar trebui să li se ofere o dată stabilită sau un interval de timp în care trebuie să-și prezinte lucrarea finală a proiectului. Cu toate acestea, pentru a realiza beneficiile întregului proces, programul poate fi flexibil. Programul trebuie stabilit în colaborare cu elevii.

Este important să se proiecteze o cronologie pentru etapele proiectului. Cadrele didactice trebuie să fie conștiente că vor avea loc modificări ale programului. Flexibilitatea este importantă, dar va veni un moment când elevii vor trebui să materializeze rezultatele muncii.

Stabilirea unui program trebuie să aibă în vedere următoarele aspecte:

- Ce resurse de timp vor fi alocate proiectului?
- Proiectul se va desfășura pe parcursul întregii zile de școală sau în intervale de timp dedicate?
- În ce perioade de timp vor fi disponibili elevii?

Pentru ca demersul educativ să aibă succes, următoarele aspecte sunt importante:

- Elevii să fie ajutați să perceapă limitele de timp.
- Cadrul didactic trebuie să stabilească repere.
- Elevii au nevoie de îndrumări pentru gestionarea timpului lor.
- Elevii au nevoie să fie îndrumați cum să-și programeze sarcinile.
- Cronologia proiectului trebuie reamintită constant.
- Elevii au nevoie să fie ajutați să stabilească termene limită.
- Întrebare esențială trebuie să fie simplă și adecvată vârstei.
- Este important ca proiectele inițiate să se termine cu succes pentru toți elevii.

- ➔ Permite elevilor să meargă în direcții noi, dar ghidează-i atunci când par să se abată de la proiect.

→ Când un grup pare să meargă într-o direcție diferită, cereți elevilor să explice raționamentul din spatele acțiunilor lor. Ei pot avea o perspectivă nouă asupra unei soluții, pe care nu ai văzut-o.

→ Ajută elevii să respecte scenariul inițial, fără a impune limitări.

4. Monitorizarea elevilor și a progresului proiectului

În învățarea bazată pe proiecte, profesorul este implicat în proces chiar de la început până la sfârșit. Profesorii ar trebui să monitorizeze neîncetat munca și progresul elevilor. Rolul profesorului în învățarea bazată pe proiecte este acela de facilitator care depune eforturi pentru a crea experiențe de învățare valoroase pentru elevi.

Pentru a păstra controlul, fără a-i împiedica pe elevi să își asume responsabilitatea pentru munca lor, se pot urma acești pași:

- Elevii sunt instruiți despre cum să colaboreze.
- Se pot desemna roluri fluide pentru membrii grupului.
- Elevii pot să-și aleagă rolurile principale, dar cadrul didactic își asumă responsabilitatea pentru toate rolurile din cadrul grupului.
- Elevii trebuie să fie conștienți că fiecare parte a procesului depinde de fiecare individ și necesită implicarea totală a fiecărui elev.
- Procesul poate fi evaluat prin crearea de sarcini clare pentru membrii echipei.

→ Facilitează procesul de învățare și dragostea de a învăța.

→ Oferă resurse și îndrumări.

„Pe măsură ce numărul de idei generate sau numărul de proceduri care trebuie urmate crește, elevii trebuie să rămână organizați, să-și urmărească progresul și să-și mențină atenția asupra problemei, mai degrabă decât să fie derutați de elementele acesteia.”

-Phyllis P. Blumenfeld and others, "Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning," Educational Psychologist magazine

5. Evaluarea rezultatului

Acesta este al cincilea pas al învățării bazate pe proiecte și implică evaluarea rezultatelor învățării, precum și gradul de participare a elevilor. Profesorii pot folosi o grilă de evaluare pentru a înregistra progresul elevilor și rezultatele învățării acestora. Grila de evaluare trebuie să conțină criterii referitoare la participarea echipei, precum și criterii referitoare la implementarea proiectului. Grilele de evaluare permit profesorilor să evalueze învățarea elevilor în raport cu anumite standarde și să ofere feedback eficient fiecărui elev în parte la sfârșitul proiectului. Evaluarea îi ajută pe elevi să-și îmbunătățească abilitățile și astfel le crește încrederea în sine. Pe lângă profesori, experții și publicul pot fi, de asemenea, consultați pentru a oferi feedback.

Criteriile referitoare la participarea echipei se referă așteptările pe care cadrul didactic le are din partea fiecărui membru al echipei. Cerințele trebuie explicate clar elevilor, astfel încât toți să le poată îndeplini cu succes.

Criteriile referitoare la implementarea proiectului, pe de altă parte, vizează următoarele întrebări:

- Ce este necesar pentru finalizarea proiectului?
- Care este produsul final: un document? O prezentare multimedia? Un afiș? O combinație de produse?
- Cum arată un raport bun, o prezentare multimedia, un poster sau un alt produs?

Evaluarea îndeplinește mai multe funcții, printre care:

- oferă feedback;
- ajută cadrele didactice să stabilească standarde;
- permite evaluarea progresului elevilor și a proiectului;
- oferă elevilor feedback despre ceea ce trebuie să îmbunătățească;
- ajută profesorul să proiecteze procesul instructiv-educativ pentru a preda mai eficient.

Centrarea pe competențe implică atât reconsiderarea modului de realizare a evaluării, cât și modul de comunicare a rezultatelor acesteia. Comunicarea rezultatelor trebuie să susțină rolul evaluării ca mijloc de orientare, corectare și motivare a învățării și nu ca modalitate de sancționare a ceea ce nu știe elevul.

„Învățarea pe bază de proiecte este axată pe predare prin implicarea elevilor în investigație. În acest cadru, elevii urmăresc soluții la probleme relevante, pun întrebări, dezbate idei, fac predicții, proiectează planuri și/sau experimente, colectează și analizează date, trag concluzii, își comunică ideile și constatările către ceilalți, pun întrebări noi și creează artefacte (de exemplu, un model, un raport, o casetă video sau un program de calculator).”

--Phyllis P. Blumenfeld and others, "Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning," Educational Psychologist magazine

Cadrul didactic poate oferi elevilor posibilitatea de a se autoevalua. Dacă autoevaluarea elevului și evaluarea profesorului nu corespund, elevul poate să își argumenteze rezultatul.

→Urmărește dinamica grupului.
 -Cât de bine participă membrii?
 -Cât de implicați sunt ei în proces?

6. Evaluarea experienței

Acesta este ultimul pas în învățarea bazată pe proiecte, care implică reflecție asupra a ceea ce a funcționat și a ceea ce nu a funcționat pe parcursul întregului proces. Reflecția îi ajută pe profesori să-și îmbunătățească strategiile de predare-învățare-evaluare în viitor. Profesorii sunt, de asemenea, capabili să integreze experiența rezultată în strategiile viitoare de predare.

În programul școlar încărcat, este disponibil puțin timp pentru reflecție, dar reflecția este o componentă cheie a învățării. Elevii pot sintetiza cunoștințele noi în mod eficient dacă li se oferă timp pentru a reflecta asupra a ceea ce au descoperit. Reflecția individuală poate lua diverse forme, precum jurnalul sau discuția de grup. Reflecția permite elevilor să valideze ce au învățat sau să facă sugestii pentru îmbunătățirea activității.

Reflecția este un pas important și pentru cadrele didactice. Este util ca aceștia să aloce un moment pentru a reflecta asupra activităților zilnice, pentru a putea îmbunătăți activitatea didactică viitoare.

Pentru a facilita o autoevaluare eficientă, se pot urma acești pași:

- Alocarea de timp pentru a reflecta, individual dar și ca grup.

- Facilitarea schimbului de sentimente și experiențe.
- Discutarea aspectelor care au funcționat bine.
- Discutarea aspectelor care necesită schimbare.
- Încurajarea schimbului de idei care vor duce la noi întrebări și noi proiecte.

<https://www.edutopia.org/project-based-learning-guide-implementation>

M.3 Diferențele între proiectul din cadrul unei ore de curs și învățarea pe bază de proiecte

Teorie/curs: 2 ore

Aplicații: 2 ore

a) Caracteristicile proiectului

Un proiect este o intervenție deliberată și planificată a unei persoane sau entități care dorește să genereze schimbări favorabile într-o situație dată. Este ansamblul activităților concrete, corelate și coordonate care se desfășoară pentru a produce o serie de bunuri și servicii capabile să satisfacă nevoile sau să rezolve probleme. Proiectul este o preocupare temporară pentru crearea unui produs sau pentru oferirea unui serviciu unic, care presupune desfășurarea unui sistem de activități planificate, organizate și articulate de așa manieră încât să atingă anumite obiective, într-o perioadă de timp bine definită, cu utilizarea resurselor alocate.

Deosebirea majoră dintre activitățile curente ale unei organizații și proiecte constă în faptul că activitățile curente sunt repetitive, în timp ce proiectele sunt unice, ele trebuind să atingă un set de obiective preformulate.

Proiectul se caracterizează prin următoarele:

- abordează o problemă specifică;
- urmărește atingerea unui set de obiective clar definite;
- utilizează resurse (umane, ideatice, legislative, materiale, financiare, de timp) prestabilite, special alocate și limitate;
- este supus unor constrângeri;
- este realizat prin intermediul unor echipe de proiect și prin intermediul unor actori interesați (stakeholderi);
- există responsabilități clare, bine delimitate ale membrilor echipei de proiect;
- se derulează într-o perioadă de timp determinate/limitată (are termen specific de începere și de încheiere);
- este planificat, implementat, monitorizat, controlat și evaluat.

Proiectul presupune:

- stakeholderi: actori interesai, identificați cu claritate, incluzând grupul țintă și beneficiarii finali;
- coordonare clar definită, angajamente financiare și manageriale corespunzătoare pentru implementarea acestuia;
- un sistem propriu de monitorizare și evaluare (pentru a susține performanța managementului);
- un nivel corespunzător de analiză economică și financiară, care indică în mod clar profitabilitatea proiectului, respectiv dacă beneficiile proiectului exced costurile;

- sarcini interconectate, concepute în viziune sistemică, de cele mai multe ori grupate în faze, activități și subactivități corelate cu obiectivele proiectului;
- echipă de proiect temporară care, de cele mai multe ori, este interdisciplinară.

Din perspectivă funcțională, proiectul contribuie la procesul pozitiv de schimbare la nivelul organizațiilor.

Bocoș-Bințișan, M, Răduț-Taciu R, Stan C. *Dicționar praxiologic de pedagogie*. Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană, 2019. Vol. 5: P-Z, 570 p., ISBN 978-606-37-0694-3, pp. 197-198

b) Proiect sau învățare pe bază de proiecte?

Am putea fi tentați să credem că învățarea pe bază de proiecte este similară cu un proiect. Dar nu este cazul, deoarece ambele sunt fundamental diferite. Unele diferențe dintre proiecte și învățarea pe bază de proiecte sunt explicate mai jos:

1. Principala diferență dintre proiect și învățarea bazată pe proiecte este că proiectele o parte integrantă a activității didactice, îndeosebi a etapei de evaluare, și nu sunt utilizate în etapa de predare de noi cunoștințe. De cele mai multe ori, elevii își folosesc cunoștințele dobândite pentru a realiza un proiect. Pe de altă parte, în învățarea bazată pe proiecte, intenția principală este de a preda conținuturile învățării prin proiecte, realizându-se astfel transferul teoriei în practică.
2. Publicul proiectului constă din colegii de clasă ai elevilor sau școlii lor, în timp ce în învățarea pe bază de proiecte este destinat publicului din lumea reală.
3. Proiectele sunt predate profesorului pentru note, în timp ce proiectele realizate în cadrul PBL sunt prezentate publicului din lumea reală.
4. Proiectele pot fi realizate acasă sau la școală, în timp ce învățarea pe bază de proiecte pune accent pe învățarea colaborativă, munca în echipă și comunicare.
5. Profesorul este implicat în proiecte doar după realizarea proiectului. În învățarea pe bază de proiecte, profesorul este implicat de la început până la sfârșit.
6. Proiectul se bazează pe îndrumările primite din partea profesorului, în timp ce învățarea pe bază de proiecte răspunde unor provocări și întrebări din lumea reală.
7. În timp ce realizează proiecte, elevul se concentrează asupra lecției și a sarcinilor de lucru. Pe de altă parte, în timpul învățării bazate pe proiecte, elevul își asumă o responsabilitate mai mare, care depășește cadrul școlar, deoarece el/ea rezolvă provocări din lumea reală.
8. Proiectele au un rezultat predefinit. Pe de altă parte, PBL este deschis, ceea ce înseamnă că rezultatul său nu este predeterminat, iar studenții pot adopta orice cale de cercetare pentru a ajunge la o concluzie. Își pot surprinde chiar profesorul inventând sau descoperind o nouă cale, model sau produs.

Metode de evaluare:

a) Metode tradiționale de evaluare:

- evaluare orală;
- evaluare scrisă;
- evaluare prin probe practice.

b) Metode alternative de evaluare:

- proiectul;
- portofoliul;
- observarea;
- investigația;
- autoevaluarea;
- fișa de evaluare;
- chestionarul.

Proiectul reprezintă o metodă mai complexă de evaluare care poate furniza informații mai bogate în legătură cu competențele elevilor și, în general, cu progresele pe care ei le-au făcut de-a lungul unei perioade mai îndelungate de timp.

Proiectul, ca metodă de evaluare, este o metodă mai amplă. Acesta presupune formularea temei de către profesor și explicarea sarcinilor, precum și perioada de realizare. Temele pe care se realizează proiectele pot fi oferite de către profesor, dar, în anumite cazuri, ele pot fi propuse de către elevii care elaborează aceste proiecte.

Informațiile pe care le poate obține profesorul sunt variate și, în esență, fac referire la următoarele aspecte:

- motivația elevului față de domeniul din perimetrul căruia a selectat tema;
- capacitatea elevului de a se informa și de a utiliza o bibliografie specifică;
- capacitatea elevului de a concepe un parcurs investigativ și de a utiliza o serie de metode care să îl ajute să atingă obiectivele propuse;
- modalitatea de organizare, prelucrare și prezentare a informațiilor dobândite;
- calitatea produsului (produselor) obținute în urma finalizării proiectului, care se pot evalua prin originalitate, funcționalitate, calități estetice deosebite.

În urma documentării, colectării datelor și aplicării tehnicilor de lucru sugerate de profesor, elevii realizează un produs. După finalizează produsului, are loc o prezentare a proiectului. Această metodă stimulează creativitatea, iar elevii pot face dovada capacității de a investiga un subiect dat, de a formula o concluzie, folosind metode și instrumente diferite, precum și cunoștințe din diverse domenii.

c) Avantajele învățării pe bază de proiecte

Învățarea bazată pe proiecte are un impact pozitiv asupra elevilor. Această abordare a educației combină munca semnificativă, independența, conexiunea personală și colaborarea. Datorită faptului că pune în valoare conținuturile educației formale, acest tip de învățare susține progresul școlar. Elevii simt o mare mândrie în timp ce se angajează în proiecte care au relevanță în lumea reală și sunt importante pentru comunitatea lor. Elevii învață, de asemenea, la un nivel mai profund: pot aplica ceea ce au învățat și creat la situații noi și pot împărtăși cunoștințele lor cu alții din comunitate.

Învățarea pe bază de proiecte promovează, de asemenea, o conexiune profundă între profesori și studenți. Profesorii permit elevilor să preia conducerea, iar elevii respectă această încredere și vor să reușească. Dragostea de învățare și implicare este împărtășită între profesori și studenți, în timp ce aceștia lucrează împreună pentru a produce o muncă semnificativă. În cele din

urmă, elevii dobândesc mai multe abilități necesare pentru succesul în viitor, cum ar fi colaborarea, comunicarea, responsabilitatea, flexibilitatea și compromisul.

Învățarea bazată pe proiecte are un impact foarte pozitiv asupra elevilor. Combină munca semnificativă, independența, conexiunea personală și colaborarea, în același timp stăpânind conținut și promovând realizările academice.

Elevii simt o mare mândrie în timp ce se angajează în proiecte care au relevanță în lumea reală și sunt importante pentru comunitatea lor. Elevii învață, de asemenea, la un nivel mai profund: pot aplica ceea ce au învățat și creat la situații noi și pot împărtăși cunoștințele lor cu alții din comunitate.

Învățarea pe bază de proiecte promovează, de asemenea, o conexiune profundă între profesori și studenți. Profesorii încredințează elevilor să preia conducerea, iar elevii respectă această încredere și vor să reușească. Dragostea de învățare și implicare este împărtășită între profesori și studenți, în timp ce aceștia lucrează împreună pentru a produce o muncă semnificativă. În cele din urmă, elevii dobândesc mai multe abilități necesare pentru succesul în viitor, cum ar fi colaborarea, comunicarea, responsabilitatea, flexibilitatea și compromisul.

M. 4 Utilizarea taxonomiei lui Bloom în redactarea proiectelor

Teorie/curs: 3 ore

Aplicații: 3 ore

Taxonomia lui Bloom poate fi utilizată cu succes pentru a proiecta activități eficiente de învățare bazate pe proiecte. Învățarea bazată pe proiecte a devenit o metodă de predare populară în ultimii ani, deoarece oferă elevilor oportunități de a se implica în experiențe de învățare autentice și practice. Atunci când este combinat cu Taxonomia Bloom (un cadru pentru clasificarea obiectivelor educaționale), învățarea pe bază de proiecte poate ajuta elevii să dezvolte abilități de gândire de ordin superior, cum ar fi analiza, sinteza și evaluarea.

a) Înțelegerea taxonomiei lui Bloom

O echipă condusă de Benjamin Bloom (1956) a realizat o clasificare care poate ajuta în formularea obiectivelor educaționale. Utilizând taxonomia lui Bloom, cadrele didactice pot să construiască teste care să măsoare eficient progresul studenților, iar elevii pot alege mai eficient strategiile de învățare atunci când știu care este obiectivul de învățare.

Echipa lui Bloom a identificat 3 domenii:

- Cognitiv: aptitudini mentale (cunoștințe)
- Afectiv: „creștere” emoțională (atitudini)
- Psihomotor: abilități manuale, fizice (abilități)

Aceste trei domenii pot fi recunoscute cu ușurință în definiția conceptului de competență, așa cum este definit în Legea Învățământului Preuniversitar nr 198/2023, anexa 1 cuprinzând lista definițiilor termenilor și expresiilor utilizate în cuprinsul legii: „Competența reprezintă capacitatea dovedită de a utiliza cunoștințe, aptitudini și abilități personale, sociale și/sau metodologice în situații de muncă sau de studiu pentru dezvoltarea profesională și personală”.

Pentru fiecare domeniu sunt identificate competențe care marchează creștere pe nivelul respectiv. Bloom a identificat stadiile învățării, urmărind firul logic al gândirii. Astfel, înainte de

orice trebuie să cunoști conceptul (să îl poți numi), apoi să îl înțelegi, să îl poți aplica, să poți analiza, să fii capabil să sintetizezi și în final să evaluezi.

Ulterior, în 2001, aceste competențe au fost revizuite de Lorin Anderson și David Krathwohl sub forma a șase niveluri de învățare, formulate sub forma unor verbe:

- Remembering (a-și aminti)– a recunoaște, a lista, a descrie, a identifica, a numi, a localiza, a găsi;
- Understanding (a înțelege)– a interpreta, a sumariza, a parafraza, a clasifica, a compara, a explica, a exemplifica;
- Applying (a aplica) – a implementa, a folosi, a executa;
- Analysing (a analiza) – a compara, a organiza, a deconstrui, a atribui, a sublinia, a structura, a integra;
- Evaluating (a evalua) – a verifica, a emite ipoteze, a critica, a experimenta, a judeca, a detecta, a testa, a monitoriza;
- Creating (a crea)– a construi, a planifica, a produce, a inventa, a face.

<https://corinaanghel.ro/2012/11/19/despre-obiective-de-invatare-taxonomia-lui-bloom/>

Aceste categorii sunt aranjate într-o ierarhie, care se finalizează cu procesul de a crea un anumit produs. Nivelurile inferioare ale ierarhiei implică cunoștințe de bază și înțelegere, în timp ce nivelurile superioare implică procese cognitive mai complexe, cum ar fi analiza, evaluarea și crearea.

Încorporând taxonomia lui Bloom în activitățile de învățare bazate pe proiecte, profesorii se pot asigura că elevii se implică în procese de gândire de ordin superior și dezvoltă abilități de gândire critică.

<https://www.tynker.com/blog/engaging-stem-activities-for-elementary-middle-and-high-school-students/>

b) Exemple de activități didactice bazate pe taxonomia lui Bloom

Iată câteva exemple despre modalități în care poate fi utilizată taxonomia lui Bloom pentru a proiecta activități eficiente de învățare bazate pe proiecte, care pot fi folosite în activitatea didactică:

1. Crearea unui podcast

În acest proiect, elevii creează un podcast pe o temă legată de curriculum. Ei trebuie să cerceteze subiectul, să scrie un scenariu, să înregistreze și să editeze podcastul și să îl publice online. Pentru a integra taxonomia Bloom, profesorii pot solicita ca podcastul să includă elemente de analiză, evaluare și creare. De exemplu, elevii ar putea analiza diferite perspective asupra temei cercetate, să evalueze punctele forte și punctele slabe ale diferitelor argumente și să creeze o narațiune convingătoare care să sintetizeze rezultatele muncii lor.

2. Proiectarea unei comunități durabile

În acest proiect, elevii lucrează în echipă pentru a proiecta o comunitate durabilă. Ei trebuie să cerceteze diferite modele de viață durabilă, să dezvolte un plan pentru comunitatea lor și să își prezinte planul în fața clasei. Pentru a valorifica taxonomia lui Bloom, profesorii pot cere ca proiectul să includă elemente de analiză, evaluare și creație.

De exemplu, elevii pot analiza diferite modele de viață durabilă, pot evalua fezabilitatea planului lor și pot crea un plan detaliat pentru comunitatea din care fac parte.

3. Investigarea unui eveniment istoric

În acest proiect, elevii aleg un eveniment istoric și investighează cauzele, efectele și semnificația acestuia. Ei pot citi surse primare și secundare, pot analiza diferite perspective asupra evenimentului și ar putea evalua impactul pe care acesta l-a avut asupra vieții oamenilor. Pentru a integra taxonomia lui Bloom, profesorii pot cere elevilor să creeze o cronologie vizuală a evenimentului care sintetizează rezultatele muncii lor și să scrie un eseu care evaluează semnificația sa istorică.

4. Crearea unei campanii de marketing

În acest proiect, elevii lucrează în echipă pentru a dezvolta o campanie de marketing pentru un produs nou. Aceștia pot cerceta piețele țintă, pot analiza comportamentul consumatorilor și pot crea reclame și materiale promoționale. Pentru a integra taxonomia lui Bloom, profesorii pot cere studenților să analizeze punctele forte și punctele slabe ale diferitelor strategii de marketing, să evalueze eficacitatea campaniei lor și să creeze o prezentare persuasivă care să sintetizeze rezultatele muncii lor.

5. Explorarea unui fenomen științific

În acest proiect, elevii aleg un fenomen științific de explorat, cum ar fi fotosinteza sau ciclul apei. Ei pot efectua experimente, colecta date și pot crea reprezentări vizuale ale constatărilor lor. Pentru a integra Taxonomia lui Bloom, profesorii pot cere elevilor să analizeze datele pe care le colectează, să evalueze validitatea constatărilor lor și să creeze un raport științific în care să prezinte concluziile lor.

Pe lângă exemplele din lumea reală, există multe strategii creative pentru încorporarea taxonomiei lui Bloom în activitățile de învățare bazate pe proiecte. Iată câteva idei:

1. Cadrul didactic poate folosi un organizator grafic pentru a explica taxonomia lui Bloom și pentru a ajuta elevii să înțeleagă diferitele niveluri ale ierarhiei, precum și modul în care se relaționează între ei.
2. Cadrul didactic poate oferi elevilor criterii de evaluare care se corelează cu taxonomia lui Bloom, astfel încât aceștia să înțeleagă ce trebuie să realizeze la fiecare nivel al ierarhiei.
3. Cadrul didactic poate încuraja elevii să reflecteze asupra învățării lor pe tot parcursul proiectului, folosind sugestii care fac trimitere la taxonomia lui Bloom. De exemplu, elevii ar putea reflecta asupra modului în care au folosit analiza sau evaluarea pentru a rezolva o problemă.

Concluzie

În concluzie, taxonomia lui Bloom pentru a proiecta activități eficiente de învățare bazate pe proiecte este un instrument puternic pentru cadrele didactice pentru a implica elevii în operațiuni de gândire de ordin superior și pentru a dezvolta abilități de gândire critică.

Integrând taxonomia lui Bloom în proiectarea curriculum-ului lor, profesorii se pot asigura că elevii nu numai că învață materialul, ci și dezvoltă abilități importante care le vor fi de folos și în afara sălii de clasă. Profesorii pot să conceapă activități de învățare captivante și eficiente, bazate pe proiecte, care să îndeplinească obiectivele educaționale ale elevilor lor, promovând în același timp dezvoltarea lor personală dar și profesională.

M.5 Etapele redactării unui proiect

Teorie/curs: 4 ore

Aplicații: 4 ore

a) Proiect: Cetățeanul

Proiect: Cetățeanul este o metodologie inovativă pentru predarea educației civice în învățământul gimnazial. În România ea a fost adaptată pentru clasa a VII-a, adică pentru elevi de 13-14 ani. Aplicarea metodei Proiect: Cetățeanul se face în baza Protocolului de colaborare nr. 40506/27.10.2004 semnat între Ministerul Educației și Cercetării și Institutul Intercultural Timișoara. Totodată, programa școlară de educație socială menționează proiectul educațional și recomandă utilizarea acestei metode, ca exemplu de bună practică.

Metoda *Proiect: Cetățeanul* este structurată ca un proces care conține opt pași clari și se bazează pe studierea de către elevi a unei probleme a comunității locale ce presupune o politică publică.

Metoda *Proiect: Cetățeanul* aplică principiile și instrumentele Cadrului de referință al competențelor pentru cultură democratică, dezvoltat de Consiliul Europei. Acest Cadru de referință a fost adoptat ca reper pentru politicile educaționale de Conferința Permanentă a Miniștrilor Educației din cadrul Consiliului Europei (2016), este inclus în Recomandarea Consiliului Uniunii Europene privind valorile comune, educația incluzivă și dimensiunea europeană a predării (2018) și se regăsește în curriculumul de educație socială pentru gimnaziu. Mai multe detalii puteți afla aici: www.ccd.intercultural.ro.

Elevii care utilizează această metodă sunt ghidați într-un proces de învățare a modurilor în care cetățenii pot să perceapă politicile publice ca instrument de responsabilizare a autorităților publice, dar și să le inițieze și să reflecteze la modul în care acestea afectează viața lor cotidiană.

Cadrele didactice care doresc să aprofundeze această metodă cu elevii își pot crea cont pe platforma www.prof.cetateanul.intercultural.ro.

PASUL 1

- Identificarea problemelor comunității ce necesită politici publice
- Introducere în politici publice și identificarea de probleme din comunitate care țin de domeniul politicilor publice.

PASUL 2

- Selectarea unei probleme pentru a fi studiată de clasa voastră
- Selectarea problemei care va fi studiată de elevi, în mod democratic.

PASUL 3

- Culegerea de informații despre problema selectată
- Analizarea problemei selectate (colectarea de informații din diferite surse, inclusiv din interviuri cu cetățenii afectați de problemă).

PASUL 4

- Elaborarea unei propuneri de politică publică
- Formularea soluției pe care clasa dorește să o propună autorităților.

PASUL 5

- Dezvoltarea unui plan de acțiune
- Realizarea unui plan de acțiune cu privire la modul în care pot fi influențate autoritățile să adopte această politică publică.

PASUL 6

- Finalizarea portofoliului clasei
- Realizarea unui portofoliu structurat în patru părți: explicarea problemei, examinarea alternativelor pentru soluționarea problemei, propunerea de politică publică și planul de acțiune.

PASUL 7

- Prezentarea portofoliului
- Prezentarea portofoliului într-un eveniment public organizat la nivelul școlii și/sau la nivel local/regional.

PASUL 8

- Reflecții asupra experienței
- Conștientizarea procesului de învățare de către elevi.

<https://cetateanul.intercultural.ro/despre-metoda/>

Exemple de proiecte: <https://cetateanul.intercultural.ro/proiecte/>

[/https://prof.cetateanul.intercultural.ro/files/uploads/2020-2021/575_portofoliu_1654591731110.pdf](https://prof.cetateanul.intercultural.ro/files/uploads/2020-2021/575_portofoliu_1654591731110.pdf)

b) Proiectul educativ local „Reinterpretare prin teatru”

Vom exemplifica etapele învățării pe bază de proiecte cu o inițiativă educativă derulată la nivelul instituției școlare de care aparțin cei doi formatori. Proiectul educativ local „Reinterpretare prin teatru” a fost implementat la nivelul Colegiului „Mihai Eminescu” Bacău în luna ianuarie 2024, în colaborare cu Teatrul Municipal „Bacovia” și avizat de către Inspectoratul Școlar Județean Bacău.

În societatea contemporană, problematica educației dobândește noi conotații, date mai ales de schimbările din toate domeniile vieții sociale. Spectacolele de teatru formează tinerilor o extraordinară capacitate de percepere, înțelegere, observare, perseverare și explorare a simțului abstractizării. Una dintre singurele modalități prin care individul poate evada din cotidian o constituie teatrul. De altfel, teatrul este și o cale de promovare a adevăratelor valori. Teatrul actual este un fenomen fascinant, acesta se află într-o permanentă schimbare și reconstrucție.

Pașii urmați au fost următorii:

1. Formularea întrebării esențiale: În ce măsură teatrul poate dezvolta elevilor competențe de comunicare, abilități artistice și relații interumane?

Teatrul are un important rol în dezvoltarea, educarea, formarea personalității pe plan afectiv, cognitiv, estetic, fiind totodată un mijloc de socializare. De aceea, în școli și în licee trebuie încurajate și susținute campanii de promovare a teatrului și artelor, iar cei mai talentați elevi să fie încurajați să participe activ la actul teatral.

2. Proiectarea unui plan pentru implementarea proiectului

Propunerea implementării acestui proiect are la baza importanța pe care o au activitățile extracurriculare în educația copiilor și necesitatea desfășurării acestora în cadrul școlii. Aceste activități au următoarele caracteristici:

- adâncesc și întregesc procesul de predare-învățare, oferind posibilități suplimentare de acțiune și manifestare, de îmbogățire a cunoștințelor și consolidare a convingerilor, de exersare a conduitei și de cunoaștere nemijlocită a realității;
- stimulează spiritul de inițiativă;
- dispun de încărcătură afectivă mai puternică;
- crează oportunități de organizare atractivă a timpului liber;
- vizează practic toate laturile educației: intelectuală, morală, estetică, fizică, precum și noile educații;
- permit formarea de abilități specifice, valorizarea talentelor și a preocupărilor elevilor.

Având în vedere că învățătura este principala activitate a elevilor, în baza activității cultural-artistice este situată ideea educării și formării deprinderilor și capacităților necesare pe tot parcursul vieții, dezvoltarea creativității lor artistice, talentului și imaginației. Copiii au nevoie de acțiuni care să le lărgească lumea spirituală, să le împlinească setea de cunoaștere, să le ofere prilejuri de a se emoționa puternic, de a fi în stare să caute singuri pentru a-și forma convingeri durabile.

În urma succeselor obținute în organizarea de serbări și spectacole din ultimii ani, unde elevii entuziași s-au mobilizat, și-au sacrificat după-amieze și zile întregi, pentru a interpreta scenete și schițe cu singurul scop de a destinde și a amuza părinții și cadrele prezente la serbările școlare, a apărut necesitatea unui proiect prin intermediul căruia fiecare copil să își poată etala, cultiva și îmbunătăți talentul artistic.

Teatrul dezvoltă gustul pentru frumos, spiritul creativ în alcătuirea costumațiilor, deprinderi de prezentare a rolului personajului interpretat, pregătirea elevilor pentru a analiza corect dar și pentru a interpreta un rol. Teatrul îi trece pe elevi din situația de spectatori în cea de actori, de protagoniști, corespunzând foarte bine dinamismului gândirii copiilor, trebuinței lor interioare de joc, de acțiuni și de afirmare. Diferitele sărbători de peste an vor fi tot atâtea ocazii pentru noi de a interpreta și organiza spectacole.

3. Stabilirea unui program

Elevii implicați în piesa de teatru au făcut repetiții de 3-4 ori pe săptămână, care s-au axat pe următoarele componente:

- Exerciții de respirație și de dicție;
- Audierea/vizionarea unor înregistrări (poezii, texte narative, piese de teatru) în interpretarea/lectura unor actori sau a autorilor;
- Memorarea și recitarea unor momente cu conținuturi diverse;
- Dramatizări (din creația populară și din literatură cultă);
- Montarea unor piese de teatru celebre, consacrate și a creațiilor proprii ale elevilor;
- Organizarea unui spectacol la Teatrul Municipal „Bacovia” prin punerea în scenă a piesei scrise de către un elev al clasei a XI-a C, în anul școlar 2023-2024.

4. Monitorizarea elevilor și a progresului proiectului s-a realizat prin:

- Memorarea replicilor;
- Prezența mimicii și gesticii în concordanță cu replicile rostite;
- Adaptarea tonalității și atitudinii la context;
- Realizarea unor reacții;
- Jocul scenic.

5. Evaluarea rezultatului

- Funcția estetică a inteligenței elevilor este intensificată prin contactul cu lumea metaforei și a ficțiunii și oferă elevilor un stimulent pentru studiu și pregătire pentru piața muncii.
- Teatrul dezvoltă gândirea creativă, deoarece permite elevilor să-și găsească propriile coduri de comunicare, să se exprime și să se simtă în largul lor în cadrul unui grup cu alți elevi. Aceasta va contribui la formarea unei personalități sociale sănătoase a adultului în devenire.
- Prin conștientizarea gândurilor, a corpului, a vocii și a acțiunii și prin acceptarea acțiunii celorlalți din grup, elevii creează situații estetice care duc la reflecție, dialog și dezbateri constructive. Prin urmare, aceste situații îi ajută mai târziu să vadă situațiile din viață în mod obiectiv .
- Analiza atitudinilor și modalităților de rezolvare a conflictelor - din diferitele roluri jucate - încurajează setul de valori și principii care îi vor ajuta pe elevi în viața socială.

<https://fb.watch/q6RDWk6Mhb/>

6.Evaluarea experienței

Experiența de învățare a fost evaluată prin testimonialele oferite de către elevi. Iată câteva dintre acestea:

-„Cred că ne-am atins scopul. Acest proiect m-a făcut să-mi pun întrebări și să caut răspunsuri. Mi-a plăcut că v-am simțit aproape și am fost o adevărată echipă”. Andrei

-„Apreciez din tot sufletul că am făcut parte din această echipă, alături de dumneavoastră și colegi. Am fost plăcut surprinsă să aflu cât potențial are fiecare dintre noi și cum ați reușit împreună cu Andrei să ne puneți pe fiecare în valoare”. Elena

-„Am apreciat mult această provocare, la care nu aș fi sperat nici în cel mai frumos vis. Am jucat pe scena Teatrului Municipal „Bacovia” și am luat contact cu lumea teatrului, descoperind o altă latură a colegilor mei, ce mi-au devenit adevărați prieteni”. Rebeca