

ANEXA Nr. 5**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

Programa școlară
pentru disciplina opțională

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

2024

Notă de prezentare

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

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

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

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

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

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

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

Un alt element specific acestei discipline de curs opțional este finalizarea activităților cu un **proiect** care poate fi inclus în **portofoliul** elevilor și al cadrului didactic. Elementul de **co-**

creare și implicarea activă a comunității locale (a autorităților, a părinților și a unor organizații/asociații) în procesul educațional sunt importante în dezvoltarea elevilor și sunt promovate prin aplicarea acestei programe. Astfel, se realizează o apropiere a școlii de comunitate și o rezolvare a problemelor comunitare în mod colaborativ și transparent, dar și o reinventare a rolului școlii în comunitate, ca nucleu de inovare. Tot acest sistem produce modificări profunde la nivelul competențelor elevilor și poate conduce la schimbări sustenabile în comunitatea locală.

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

Un aspect foarte important de menționat este că acest opțional se derulează pe parcursul unui an școlar, respectându-se cele cinci etape caracteristice (*Empatizează, Imaginează, Acționează, Reflectează și Comunică*). Dacă profesorul dorește reluarea opționalului în anul școlar următor, atunci va păstra structura metodei *Design Thinking*, dar va provoca elevii să identifice o altă problemă/ nevoie care se va transforma într-un nou proiect de inovare socială. Astfel, se va monitoriza progresul elevilor de la an la an, aceștia devenind autonomi, mai creativi, având o încredere în sine crescută și o stimă de sine sporită, demonstrând abilități de comunicare asertivă, empatie, respect și toleranță, contribuind la coeziunea grupului prin activități de voluntariat și implicare socială.

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

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

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

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

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

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

Competențe generale

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

Competențe specifice și exemple de activități de învățare**Clasa a V-a****1. Manifestarea unui spirit inovator, prin identificarea oportunităților de a crea valoare socială colectivă, exercitând gândirea critică și antreprenorială**

Clasa a V-a
1.1. Familiarizarea cu competențele secolului XXI, pentru o dezvoltare durabilă
- familiarizarea cu noțiunea de Competențe ale secolului XXI, prin vizionarea de videoclipuri dedicate; - recunoașterea/ enumerarea competențelor secolului XXI, relevante pentru aplicarea metodei Design Thinking: gândirea critică și rezolvarea de probleme; comunicarea eficientă; colaborarea și lucrul în echipă; creativitatea și inovația; - definirea noțiunii de dezvoltare durabilă, prin vizionarea de videoclipuri educative și clarificarea unor termeni cheie, precum: sustenabilitate, mediu, incluziune socială (Mind map); - vizionarea de clipuri, în scopul grupării Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă în trei categorii (Economic, Social și de Mediu), incluzând exemple concrete legate de manifestarea lor în comunitatea școlară/ locală; - documentarea din surse alternative de informare, pentru lărgirea orizontului de cunoaștere privind inovarea socială și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.
1.2. Identificarea oportunităților de schimbare din comunitatea locală
- observarea problemelor (sociale, de mediu, de integrare socială, bullying etc.) pe parcursul unei plimbări în școală/ comunitate, notând elementele observate (Plimbarea empatică); - analiza problemelor identificate, prin participarea la discuții în grup despre impactul acestor probleme asupra membrilor comunității (Acum este rândul tău!).
1.3. Examinarea critică a unor elemente/ procese/ fenomene specifice observate în realitatea înconjurătoare, în contextul dezvoltării durabile
- participarea la discuții cu membrii familiei, cu colegi și alți adulți din comunitate, pentru a afla părerea lor despre problemele din comunitate, grupate în Harta empatiei; - participarea la discuții în grup, pentru a stabili (prin vot sau negociere) la rezolvarea cărei probleme vor să contribuie (prin negociere și votare); - încadrarea problemei alese în unul (sau mai multe) dintre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

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

Clasa a V-a
2.1. Înțelegerea cauzelor problemelor complexe
- alegerea, prin discuții de grup, a cauzei pe care elevii vor s-o abordeze;

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

2.2. Alegerea unor soluții, pe baza rezultatelor demersurilor investigative

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

2.3. Elaborarea planului de acțiune a proiectului de inovare socială

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

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

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

Clasa a V-a

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

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

3.2. Valorificarea inovației sociale, prin promovarea proiectului în comunitate

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

Clasa a VI-a

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

Clasa a VI-a
1.1. Familiarizarea cu competențele secolului XXI, pentru o dezvoltare durabilă
- ilustrarea noțiunii de Competențe ale secolului XXI, prin vizionarea de videoclipuri dedicate și alcătuirea unor hărți mentale; - explicarea/ clarificarea competențelor secolului XXI, relevante pentru aplicarea metodei Design Thinking: gândirea critică și rezolvarea de probleme; comunicarea eficientă; colaborarea și lucrul în echipă; creativitatea și inovația; gestionarea timpului și a resurselor; - descrierea noțiunii de dezvoltare durabilă, prin vizionarea de videoclipuri educative și clarificarea unor termeni cheie, precum: sustenabilitate, mediu, biodiversitate, incluziune socială, antreprenariat social (Mind map); - examinarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă pe baza celor trei categorii (Economic, Social și de Mediu), incluzând videoclipuri și exemple concrete legate de manifestarea lor în comunitatea școlară/ locală; - clasificarea în grup a oportunităților de schimbare identificate, în funcție de nevoile comunității și de Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.
1.2. Identificarea oportunităților de schimbare din comunitatea locală
- observarea atentă a mediului școlar/ local, pentru a identifica zone ce necesită îmbunătățiri (Plimbarea empatică); - ilustrarea prin desen sau machetă 3D a hărții spațiului unde vor fi reprezentate zonele verzi (care funcționează bine), galbene (încă funcționează) și roșii (zone cu probleme).
1.3. Examinarea critică a unor elemente/ procese/ fenomene specifice observate în realitatea înconjurătoare, în contextul dezvoltării durabile
- structurarea nevoilor identificate în investigație (a observațiilor din plimbarea empatică etc.), prin completarea, în echipe, a Hărții empatiei; - stabilirea problemei de rezolvat (prin negociere, votare, evaluare realistă a capacității de rezolvare etc.); analiza unor exemple de proiecte, pentru lărgirea orizontului de cunoaștere privind inovarea socială și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

- analiza unor exemple de proiecte, pentru lărgirea orizontului de cunoaștere privind inovarea socială și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.

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

Clasa a VI-a
2.1. Înțelegerea cauzelor problemelor complexe
- prioritizarea cauzei pe care elevii vor s-o abordeze, pe baza negocierii; - realizarea unui arbore de problemă, pentru a ilustra cauzele care generează problema aleasă/ stabilită; - generarea unui set de întrebări pertinente, pentru a înțelege cauzele problemei identificate și stabilite prin negociere (de exemplu: Din ce cauză au loc violențe între elevi?, Cum pot alege/ avea un loc de muncă potrivit?, De ce sunt izolați unii copii?, Unde se duc deșeurile periculoase? etc.).
2.2. Alegerea unor soluții, pe baza rezultatelor demersurilor investigative
- descoperirea de soluții creative pentru a rezolva cauzele problemei; - participarea la dezbateri de grup, cu scopul evaluării soluțiilor ce privesc capacitatea de a rezolva problema și cauzele identificate, nu doar simptomele ei; - formularea unei soluții complexe și realiste, care contribuie la dezvoltarea unei comunități durabile.
2.3. Elaborarea planului de acțiune a proiectului de inovare socială
- crearea unui set de acțiuni necesare pentru realizarea soluției care contribuie la rezolvarea problemei alese; - organizarea acțiunilor în ordine cronologică; - alocarea resurselor necesare (umane, materiale, de timp) pentru realizarea acțiunilor enumerate anterior; - realizarea planului de acțiune conform acțiunilor stabilite. Planul de acțiune poate avea următoarea structură: • Număr curent • Activitatea • Resurse (umane, materiale) • Termen • Responsabili

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

Clasa a VI-a
3.1. Colaborarea cu colegii și familia, pentru a implementa proiectul de inovare socială
- organizarea de întâlniri cu familiile elevilor, în scopul mobilizării lor în realizarea proiectului; - identificarea părinților și a altor membri ai comunității, care pot fi implicați activ în realizarea proiectului, aducând plus valoare; - distribuirea sarcinilor în funcție de abilități/ interese și asumarea responsabilităților, în

<i>conformitate cu planul de acțiune;</i> - <i>implementarea activităților în colaborare cu părinții elevilor și alți actori locali, conform planului de acțiune;</i> - <i>gestionarea eventualelor situații dificile și activarea spiritului colaborativ, în scopul realizării acțiunilor planificate;</i> - <i>compararea rezultatelor obținute cu obiectivele fixate, folosind procente;</i> - <i>reflecția de grup, pentru a identifica zonele de îmbunătățire a proiectului;</i> - <i>reflecția individuală și de grup asupra impactului proiectului în comunitatea școlară/ locală răspunzând la întrebări de genul: Ce lucru nou ai învățat despre tine?, Ce schimbare a adus proiectul în școala/ comunitatea noastră?, Cum a contribuit proiectul la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă? etc.</i> - <i>evaluarea potențialului de replicare a proiectului, pe baza rezultatelor obținute (de exemplu, utilizând fișa ABC, Biletul de ieșire etc.).</i>
3.2. Valorificarea inovației sociale, prin promovarea proiectului în comunitate
- <i>realizarea unor materiale ce promovează proiectul la nivelul școlii, al comunității locale și naționale (de exemplu: colaje, expoziții, pliante, flyere, afișe, clipuri video etc.), în colaborare cu profesorul de informatică;</i> - <i>organizarea unei campanii cu privire la impactul adus de proiectul de inovare socială la nivelul școlii și al comunității locale;</i> - <i>prezentarea proiectului realizat în diferite contexte de învățare, pe variate căi de comunicare și cu audiență diversă (site-uri dedicate proiectelor de inovare socială, site-ul școlii, mass-media, YouTube etc.);</i> - <i>transmiterea către actorii locali (autorități, antreprenori etc.) a posibilității replicării proiectului, cu scopul de a spori vizibilitatea lui și de a obține suport în creșterea impactului inovării sociale.</i>

Clasa a VII-a

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

Clasa a VII-a
1.1 Corelarea propriilor competențe specifice secolului XXI cu dezvoltarea durabilă a comunității
- <i>detalierea noțiunii de Competențe ale secolului XXI, prin alcătuirea unor hărți conceptuale;</i> - <i>compararea/ ordonarea competențelor secolului XXI, în funcție de contextul de manifestare și de relevanța pentru viața de zi cu zi: gândirea critică și rezolvarea de probleme; comunicarea eficientă; colaborarea și lucrul în echipă; creativitatea și inovația; gestionarea timpului și a resurselor; adaptabilitatea și reziliența; autocontrolul și gestionarea stresului; alfabetizarea digitală;</i> - <i>autoevaluarea propriilor competențe, dintre următoarele competențe ale secolului XXI: gândirea critică și rezolvarea de probleme; comunicarea eficientă; colaborarea și lucrul în echipă; creativitatea și inovația; gestionarea timpului și a resurselor; adaptabilitatea și reziliența; autocontrolul și gestionarea stresului; alfabetizarea digitală;</i> - <i>analiza fenomenelor presupuse de dezvoltarea durabilă definind termenii cheie: sustenabilitate, mediu, biodiversitate, consum durabil, incluziune socială, antreprenoriat social (Concept map);</i>

- <i>dezbateri în grup pentru familiarizarea cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, incluzând anticiparea consecințelor legate de manifestarea lor în comunitatea locală;</i> - <i>formularea de opinii cu privire la legătura dintre elementele/ procesele/ fenomenele observate și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.</i>
1.2. Examinarea oportunităților de schimbare din comunitatea locală
- <i>analiza problemelor (sociale, de mediu, de integrare socială, bullying etc.) observate pe parcursul unei plimbări în comunitate (Plimbarea empatică);</i> - <i>realizarea de interviuri cu colegii, pentru identificarea cauzelor care sunt baza problemelor observate în comunitate (Fișa de interviu).</i>
1.3. Analiza critică a unor elemente/ procese/ fenomene specifice observate în realitatea înconjurătoare, în contextul dezvoltării durabile
- <i>structurarea nevoilor identificate în investigație (raportarea datelor colectate prin interviu, a observațiilor din plimbarea empatică etc.), prin completarea, în echipe, a Hărții empatiei;</i> - <i>participarea la dezbateri de grup, despre oportunitățile de schimbare din comunitate (Acum este rândul tău!);</i> - <i>ierarhizarea oportunităților de schimbare identificate, în funcție de nevoile comunității și de Obiectivele de Dezvoltare Durabilă;</i> - <i>formularea problemei de rezolvat, prin evaluarea realistă a capacității de rezolvare etc.;</i> - <i>analizarea unor studii de caz/ exemple de proiecte, pentru lărgirea orizontului de cunoaștere privind inovarea socială și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă;</i> - <i>identificarea obiectivelor caracteristice unei societăți incluzive și durabile (Ce ne dorim să facem?, Ce schimbări ne dorim să obținem?, Ce rol avem noi în această schimbare?).</i>

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

Clasa a VII-a
2.1. Analiza cauzelor și efectelor problemelor complexe
- <i>evaluarea cauzelor în funcție de impactul asupra comunității;</i> - <i>vizualizarea cauzelor care generează problema aleasă/ stabilită, prin completarea diagramei Ishikawa (Os de pește);</i> - <i>participarea la dezbateri, pentru a înțelege cauzele și impactul acestora asupra problemei alese.</i>
2.2. Alegerea unor soluții, pe baza analizei rezultatelor demersurilor investigative
- <i>generarea de soluții creative și realiste, pentru a rezolva cauzele problemei;</i> - <i>generarea unor idei de soluții complexe, prin unirea mai multor idei sau prin simplificarea altora;</i> - <i>analiza soluțiilor generate, în funcție de efortul necesar în realizarea lor și impactul așteptat, folosind un grafic de impact/ efort;</i> - <i>alegerea acelor soluții, care au impact crescut și presupun un efort redus în soluționarea cauzelor problemei selectate, din mediul apropiat, contribuind la dezvoltarea unei societăți durabile.</i>

2.3. Elaborarea planului de acțiune a proiectului de inovare socială

- stabilirea unor obiective pentru proiectul de inovare socială, care contribuie la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă;
- crearea unui set de acțiuni cronologice, necesare pentru realizarea obiectivelor care contribuie la rezolvarea problemei alese;
- alocarea resurselor necesare (umane, materiale, de timp) pentru realizarea acțiunilor identificate anterior;
- realizarea planului de acțiune conform acțiunilor stabilite.

Planul de acțiune poate avea următoarea structură:

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

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

Clasa a VII-a

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

- organizarea de întâlniri cu membrii comunității, în scopul informării acestora cu privire la planul de acțiune;
- descoperirea unor modalități de atragere de noi resurse (umane și materiale) în activități antreprenoriale;
- identificarea acelor membri ai comunității, care se pot mobiliza în realizarea proiectului;
- alegerea sarcinilor în funcție de abilități/ interese și asumarea responsabilităților, în conformitate cu planul de acțiune;
- implementarea planului de acțiune, în colaborare cu actorii locali;
- gestionarea eventualelor situații dificile și activarea spiritului colaborativ, în scopul obținerii impactului dorit;
- evaluarea gradului de îndeplinire a obiectivelor fixate, folosind procente;
- reflecția individuală și de grup, pentru a identifica zonele de îmbunătățire a proiectului;
- reflecția individuală și de grup asupra impactului proiectului în comunitatea locală, răspunzând la întrebări de genul: Ce lucru nou ai învățat despre tine?, Ce schimbare a adus proiectul în comunitatea noastră?, A contribuit proiectul la realizarea vreunui dintre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă?, Care anume? etc.
- analiza critică a contribuției aduse de proiect la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă;
- analiza potențialului de replicare a proiectului, pe baza rezultatelor obținute (de exemplu, utilizând fișa ABC, Biletul de ieșire, Eseul de cinci minute etc.).

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

- realizarea în grup a unor materiale ce promovează proiectul la nivelul școlii, al comunității locale și naționale (de exemplu: colaje, expoziții, pliante, flyere, afișe, e-bookuri, clipuri video etc.);
- organizarea unei campanii de conștientizare cu privire la impactul adus de proiectul de inovare socială la nivelul școlii, al comunității locale și naționale;

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

Clasa a VIII-a

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

Clasa a VIII-a
1.1. Corelarea propriilor competențe specifice secolului XXI cu dezvoltarea durabilă a comunității
- interpretarea noțiunii de Competențe ale secolului XXI, prin dezbaterile unor studii de caz și a experienței personale; - alcătuirea unui profil personal, prin autoevaluarea propriilor competențe, dintre următoarele competențe ale secolului XXI: gândirea critică și rezolvarea de probleme; comunicarea eficientă; colaborarea și lucrul în echipă; creativitatea și inovația; gestionarea timpului și a resurselor; adaptabilitatea și reziliența; autocontrolul și gestionarea stresului; alfabetizarea digitală; cetățenia globală; - crearea unui plan personal de dezvoltare, prin prioritizarea acelor competențe ale secolului XXI care contribuie la realizarea schimbării individuale, ca premisă a schimbării sociale; - analiza impactului socio-economic și de mediu pe care îl presupune noțiunea de dezvoltare durabilă (Analiza SWOT); - participarea la dezbateri pe baza cercetării Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă, incluzând exemple concrete legate de manifestarea lor în comunitatea locală; - analiza critică a legăturii dintre elementele/ procesele/ fenomenele observate și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă.
1.2. Examinarea oportunităților de schimbare din comunitatea locală
- analiza problemelor (sociale, de mediu, de integrare socială, bullying etc.) observate pe parcursul unei plimbări în comunitate (Plimbarea empatică); - realizarea de interviuri cu colegii, pentru identificarea cauzelor care sunt baza problemelor observate în comunitate (Fișa de interviu).
1.3. Analiza critică a unor elemente/ procese/ fenomene specifice observate în realitatea înconjurătoare, în contextul dezvoltării durabile
- realizarea unei cercetări aprofundate, calitativ și cantitativ, cu privire la problemele identificate, la cauzele lor și la persoanele afectate de problemă prin completarea, în echipe, a Hărții empatiei; - participarea la dezbateri în grup, despre oportunitățile de schimbare din comunitate (Transformarea problemelor în oportunități de schimbare); - prioritizarea oportunităților de schimbare identificate, pe baza evaluării riguroase a nevoilor comunității și a Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă;

- formularea problemei de rezolvat, prin evaluarea realistă a capacității de rezolvare etc.
- analiza unor studii de caz/ exemple de proiecte, pentru lărgirea orizontului de cunoaștere privind inovarea socială și Obiectivele de Dezvoltare Durabilă;
- identificarea obiectivelor caracteristice unei societăți incluzive și durabile (Ce ne dorim să facem?, Ce schimbări ne dorim să obținem?, Ce rol avem noi în această schimbare?).

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

Clasa a VIII-a
2.1. Analiza cauzelor și efectelor problemelor complexe
- evaluarea și prioritizarea cauzelor, în funcție de impactul asupra comunității; - analiza cauzelor care generează problema aleasă/ stabilită, prin completarea diagramei Ishikawa (Os de pește); - participarea la dezbateri, pentru a înțelege cauzele și impactul acestora acesteia asupra problemei alese.
2.2. Alegerea unor soluții, pe baza analizei rezultatelor demersurilor investigative
- generarea unor soluții inovatoare pentru a rezolva cauzele problemei; - formularea unor soluții complexe, pe baza combinării unor idei formulate anterior sau prin simplificarea altora; - evaluarea critică a soluțiilor generate în funcție de efortul necesar în realizarea lor și impactul așteptat, folosind un grafic de impact/ efort; - prioritizarea acelor soluții care presupun un impact crescut și un efort redus în soluționarea cauzelor problemei selectate, din mediul apropiat, contribuind la dezvoltarea unei societăți durabile.
2.3. Elaborarea planului de acțiune a proiectului de inovare socială
- stabilirea unor obiective SMART (Specifice, Măsurabile, Accesibile, Realiste/ Relevante și încadrate în Timp) pentru proiectul de inovare socială, care contribuie la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; - conceperea unui set de acțiuni cronologice, necesare pentru realizarea obiectivelor care contribuie la rezolvarea problemei alese; - alocarea resurselor necesare (umane, materiale, de timp) pentru realizarea acțiunilor concepute anterior; - elaborarea unei strategii de obținere a resurselor lipsă prin consultarea cu membrii comunității; - realizarea planului de acțiune conform acțiunilor stabilite. Planul de acțiune poate avea următoarea structură: ● Număr curent ● Activitatea ● Resurse (umane, materiale) ● Termen ● Responsabili

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

Clasa a VIII-a
3.1. Colaborarea cu colegii și membrii comunității, pentru a implementa proiectul de inovare socială - organizarea de întâlniri și prezentări în rândul membrilor comunității, în scopul informării acestora cu privire la planul de acțiune; - formularea unei strategii pentru atragerea de noi resurse (umane și materiale) în activități antreprenoriale; - identificarea acelor membri ai comunității ce pot fi implicați activ în realizarea proiectului; - alegerea sarcinilor de lucru în funcție de abilități, interese și disponibilitate și asumarea responsabilităților, în conformitate cu planul de acțiune; - implementarea planului de acțiune, în colaborare cu actorii locali; - gestionarea eventualelor situații dificile și activarea spiritului colaborativ, în scopul obținerii impactului dorit; - evaluarea nivelului impactului realizat și a gradului de îndeplinire a obiectivelor SMART, folosind procente; - reflecția individuală și de grup, pentru a identifica zonele de îmbunătățire a proiectului; - reflecția individuală și de grup asupra impactului proiectului în comunitatea locală, răspunzând la întrebări de genul: Ce lucru nou ai învățat despre tine?, Ce schimbare a adus proiectul în comunitatea noastră?, Cum a contribuit proiectul la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă? etc. - evaluarea critică a contribuției aduse de proiect la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; - evaluarea posibilității de replicare a proiectului, pe baza rezultatelor obținute (de exemplu, utilizând fișa ABC, Biletul de ieșire, Eseul de cinci minute, analiza SWOT etc.).
3.2. Valorificarea inovației sociale, prin promovarea în comunitate a proiectului și a potențialului de replicare a acestuia - realizarea în grup a unor materiale ce promovează proiectul la nivelul școlii, al comunității locale și naționale (de exemplu: colaje, expoziții, pliante, flyere, afișe, e-bookuri, clipuri video, bloguri, aplicații pentru mobil etc.); - organizarea unei campanii de conștientizare cu privire la impactul adus de proiectul de inovare socială la nivelul școlii, al comunității locale și naționale; - prezentarea proiectului realizat în diferite contexte de învățare, pe variate căi de comunicare și cu audiență diversă (site-uri dedicate proiectelor de inovare socială, site-ul școlii, mass-media, YouTube, bloguri, aplicații pentru mobil etc.); - promovarea proiectului în cadrul unor proiecte internaționale care susțin Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (de exemplu, World Largest Lesson, Global Education Week etc.); - prezentarea potențialului de replicare a proiectului, actorilor locali (autorități, antreprenori etc.) cu scopul de a spori vizibilitatea proiectului și de a obține suportul acestora în creșterea impactului inovării sociale.

CONȚINUTURI

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

Domenii de conținut	Clasa a VI-a
Metoda Design Thinking	- Competențele secolului XXI necesare implementării metodei <i>Design Thinking</i> - Etapele metodei <i>Design Thinking</i>: • Empatizează • Imaginează • Acționează • Reflectează • Comunică
Dezvoltare durabilă	- Noțiunea de <i>Dezvoltare Durabilă</i> - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă
Inovare socială	- Comunitatea școlară/ locală - Problemele și nevoile comunității școlare/ locale - Cauzele problemelor din comunitatea școlară/ locală - Oportunități de schimbare pentru o comunitate durabilă
Acțiune colectivă	- Planificarea colaborativă a activităților - Planul de acțiune colectivă - Parteneriatul școală-familie/ școală-comunitatea locală
Cetățenie activă	- Rolul școlii în viața comunității locale - Decizia - un act democratic

	- Elevul - participant activ la schimbarea din cadrul comunității școlare/ locale
--	---

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

Domenii de conținut	Clasa a VIII-a
Metoda Design Thinking	- Profilul personal de competențe ale secolului XXI, necesare implementării metodei <i>Design Thinking</i> - Etapele metodei <i>Design Thinking</i>: • Empatizează • Imaginează • Acționează • Reflectează • Comunică
Dezvoltare durabilă	- Conceptul de <i>Dezvoltare Durabilă</i> - Obiectivele de Dezvoltare Durabilă - Educație pentru Dezvoltare Durabilă
Inovare socială	- Comunitatea locală - Problemele și nevoile comunității locale - Cauzele problemelor din comunitatea locală - Oportunități de schimbare pentru o societate durabilă - Educație pentru inovare socială

Acțiune colectivă	- Planificarea colaborativă a activităților - Planul de acțiune colectivă - Parteneriatul școală-familie-comunitatea locală
Cetățenie activă	- Cetățenia globală - Decizia - proces democratic pentru schimbarea comunității - Elevul - agent al schimbării din comunitatea locală

Sugestii metodologice

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

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

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

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

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

Rolul cadrelor didactice este acela de facilitatori. Pe scurt, un facilitator ajută alte persoane să desfășoare o activitate mai ușor, pentru că are o bună înțelegere a obiectivelor și contribuie din umbră la planificarea activităților, pentru îndeplinirea obiectivelor fixate. Mai mult, facilitatorul sprijină participanții în găsirea răspunsurilor la probleme de către ei înșiși, prin discuții, fără a da soluții sau a lua o anumită poziție. El oferă sugestii pentru a îmbunătăți dinamica grupului și eficiența sa. Cu alte cuvinte, rolul facilitatorului este acela de a ajuta grupul să-și îndeplinească obiectivele, iar membrii echipei să se înțeleagă între ei, precum și să ofere suportul și instrumentele necesare pentru a acționa. Un bun facilitator ascultă și încurajează elevii să ia deciziile potrivite și să conceapă un plan de acțiune, pe care să-l implementeze. Activitățile de reflecție realizate după fiecare lecție ajută la îmbunătățirea performanței, atât a cadrului didactic, cât și a elevilor.

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

1. Gestionarea discuțiilor și a proceselor de grup într-un mod incluziv, oferind fiecărui elev/ membru al grupului șansa de a avea o experiență pozitivă;

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

2. Oferirea de suport în obținerea unor rezultate valoroase și durabile, obținute prin cooperarea grupului, în activități de analiză și planificare;
3. Sprijinirea grupului, cu tehnici și practici care îmbunătățesc interacțiunile dintre membrii acestuia și conduc la obținerea rezultatelor așteptate.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Activitatea de grup se poate evalua cu o recompensă specială oferită fiecărui elev, încurajându-se colaborarea.

Recomandăm ca elevii să fie informați cu privire la modul și criteriile de evaluare încă de la începutul cursului, acestea luând în considerare specificul fiecărui elev.

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

REPERE DE PROIECTARE ȘI REALIZARE a activității la clasă:

Metoda *Design Thinking* presupune respectarea celor cinci etape:

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

Recomandări. Resurse educaționale

Activități propuse, pe pași/ etape de învățare, conform metodei <i>Design Thinking</i>	
Pasul 1. Empatizează	Fă un pas în față Elevii se vor alinia în spatele unei linii existente din clasă (se poate trasa o linie cu scotch-ul, pe podea). După ce s-au așezat, profesorul adresează o serie de întrebări/ solicitări, unele mai amuzante și altele mai serioase, de exemplu: <i>Să facă un pas în față cine are un frate mai mare!</i> sau <i>Să</i>

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

facă un pas în față cine s-a simțit trist în ultima săptămână! etc. Scopul este ca elevii să descopere că nu sunt singuri în fața problemelor cu care se confruntă.

Povestea în cerc

Elevii vor forma un cerc și vor avea o minge sau orice obiect care poate fi aruncat ușor de la unul la altul. Ei vor construi o poveste în cerc și vor pasa obiectul când au terminat. Profesorul le va oferi începutul, iar ei vor continua.

Obiectivele de Dezvoltare Durabilă

Elevii vor discuta despre modul în care pot să contribuie la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, schimbând ceva în:

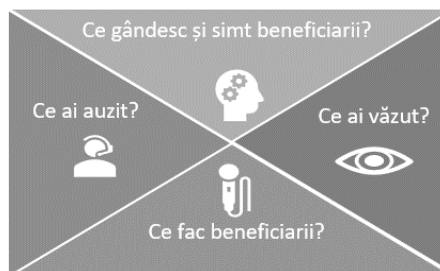
- viața lor;
- școala lor;
- comunitatea lor.

Plimbarea empatică

Pentru 20 de minute, elevii sunt invitați să iasă din sala de clasă. Profesorul le propune elevilor să meargă la o plimbare pentru a observa: casa lor și vecinătățile, școala sau comunitatea lor, din perspectiva unei persoane străine, care a pășit pentru prima dată în acel loc („cu ochi noi și curioși”).

Harta empatiei

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



Descoperirea nevoilor - Interviu

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

Exemple de întrebări:

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

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

	Macheta 3D a comunității Această activitate funcționează pe baza discuțiilor cu colegii. Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 5-6 persoane și vor construi, cu ajutorul materialelor din jur, o machetă a comunității lor. Este important ca fiecare machetă 3D să conțină și: - locurile unde lucrurile merg bine; - locurile unde trebuie aduse schimbări. Identificarea problemelor și transformarea lor în oportunități de schimbare Elevii vor lucra în grupe și vor analiza machetele. Pe baza observațiilor și a discuțiilor, vor face o listă de probleme care vor fi transformate în oportunități. Acum este rândul tău! Ce ți-ar plăcea să schimbi în comunitatea ta? Profesorul va provoca elevii să se gândească la ce le-ar plăcea să schimbe în comunitatea lor. Ideile vor fi listate, iar prin negociere (sau vot), se va fixa problema principală. Găsirea adevăratei probleme Profesorul împarte participanții în echipe mai mici (3-4 elevi) și le cere să se gândească la diferitele cauze ale problemei alese. - Cine sunt persoanele implicate? - Cum este mediul în care se întâmplă problemele? etc. Este recomandat ca elevii să meargă pe teren pentru a observa exact unde se manifestă problema, precum și să realizeze interviuri cu persoanele afectate. Analiza problemei După ce elevii au identificat problema, profesorul va facilita o discuție despre cauzele care au condus la apariția problemei alese. Această activitate se poate realiza sub forma unei diagrame Ishikawa/ <i>Os de pește</i>, unde capul peștelui reprezintă problema identificată, iar oasele scheletului, posibilele cauze ale problemei. Elevii vor desena diagrama și o vor completa, preferabil, în grup. Cauze Secundare Cauze Secundare Cauze Secundare Cauze Secundare Cauze Secundare Cauze Secundare Problema
Pasul 2. Imaginează	Planificăm o petrecere Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 5-6 persoane. Profesorul le va spune că trebuie să planifice o petrecere. Unul dintre ei va face o propunere, iar ceilalți vor expune argumentele lor împotriva, folosind sintagma „Nu va merge pentru că...”. După 3 minute, profesorul îi va întrerupe și le va spune că acum vor propune o altă petrecere, dar de data aceasta vor răspunde completând sintagma „Da, și...”. La final, întreabă elevii cum s-au simțit la prima parte și apoi cum s-au

simțit la a doua. Le explică elevilor faptul că fiecare dintre noi are idei bune și putem construi pe baza ideilor colegilor, folosind sintagma „DA, ȘI...”.

Brainstormingul

Elevii lucrează în echipe de 3-4 persoane. Fiecare echipă trebuie să se gândească și să noteze câte 10 idei pentru soluționarea problemei, în funcție de cauzele identificate.

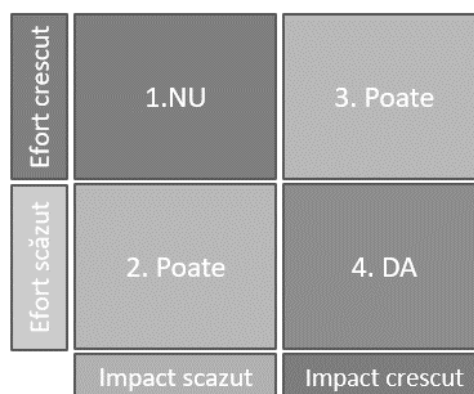
Dacă doresc, elevii pot să deseneze sau să construiască machete, pentru a se exprima mai ușor. Atunci când desenează și construiesc, unii copii pot să se exprime mai ușor și să explice liber gândurile și ideile.

Sortarea ideilor

Fiecare echipă va expune ideea ei favorită, iar apoi fiecare idee va fi evaluată de întreaga clasă. Evaluarea se va face prin acordarea unui punctaj de la 1 la 10, unde 10 este maxim. La final, se va face suma punctajului obținut pentru fiecare idee.

Analiza ideilor

Întreaga clasă va participa la această activitate. Fiecare idee va fi discutată și așezată într-un grafic, în funcție de caracteristicile ei, după cum urmează:



Alegerea ideilor

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

Pasul 3. Acționează

Prăjim un ou

Elevii vor primi doar instrucțiunea că trebuie să deseneze procesul prin care se prăjește un ou. Au la dispoziție 3 minute. La final, profesorul organizează o expoziție și invită toți elevii să privească produsele afișate, apoi remarcă faptul că, deși desenele și pașii sunt diferiți, toate sunt corecte deoarece au ajuns la rezultatul dorit. Profesorul provoacă elevii să descopere care sunt asemănările și deosebirile dintre desenele lor.

Planul de acțiune va fi realizat de elevi, pentru a pune ulterior în practică ideile lor de schimbare, care vor duce la realizarea obiectivelor fixate anterior.

Planul poate avea următoarea structură:

		Nr. crt.	Activitate	Resurse	Termen	Responsabil /i
		Întărirea spiritul de echipă • Nume și emblemă - Membrii echipelor pot să găsească un nume grupelor (dacă nu au deja) și să-și creeze o emblemă care să reflecte valorile și ambițiile lor. • Strigătură și Salut secret - Dacă este timp și elevii sunt creativi, pot să-și găsească un strigăt de încurajare și un salut secret. Construim succesul (Analiza SWOT) Elevii vor identifica și vor lista <i>Punctele tari</i> și <i>Punctele de îmbunătățit</i>, <i>Oportunitățile</i> și <i>Amenințările</i>, cu referire la proiectul lor. Profesorul le va explica la ce se referă acestea (<i>Punctele tari</i> și <i>Punctele slabe</i> - din interior: din școală/ comunitate; <i>Oportunitățile</i> și <i>Amenințările</i> - din exteriorul școlii/ comunității, după caz).				
	Pasul 4. Reflectează	Reflecția asupra activităților realizate Elevii vor discuta fiecare obiectiv în parte și vor estima un procent de realizare. De exemplu, 100% (obiectivul a fost realizat în totalitate) sau 50% (obiectivul a fost realizat pe jumătate). Reflecția asupra lecțiilor învățate în cadrul proiectului <i>A. Descoperiri</i> Fiecare elev va primi 4 post-ituri/ bilețele pe care va scrie: a. Un lucru nou pe care l-au descoperit despre ei înșiși; b. Un lucru pe care l-au îmbunătățit la ei înșiși; c. Dacă ar mai face proiectul o dată, ce ar face diferit; d. Un sfat/ un mesaj pentru cadrul didactic. <i>B. Lecții învățate</i> Fiecare elev va primi 3 post-ituri/ bilețele pe care va scrie ce lecții a învățat, pe parcursul proiectului: a. despre sine; b. despre echipă/ colegi; c. despre comunitate/ localitate. <i>C. Impact</i> Elevii vor lucra în echipe de câte 4-6 persoane și vor discuta despre cine sunt persoanele/ categoriile de persoane influențate de proiectul lor și care sunt beneficiile obținute.				
	Pasul 5. Comunică	Pregătirea prezentării Elevii vor pregăti o prezentare a proiectului lor. Este important ca toți membrii echipei să contribuie. Pentru a avea un impact mai bun, recomandăm pregătirea de materiale și prezentări atractive și interactive (în format letric și/ sau electronic) sau/ și machete care să le întărească argumentele. Promovarea proiectului Elevii vor crea materiale promoționale, de exemplu postere, afișe, flyere (în format letric sau/ și electronic), prin care prezintă proiectul lor. Acestea				

pot fi afișate și în școală, dar și la avizierul exterior, pentru ca întreaga comunitate școlară și locală să afle despre proiectul lor.

Prezentarea proiectului

Profesorul le solicită elevilor să pregătească o prezentare cu povestea lor de schimbare. Elevii vor evidenția modul în care proiectul lor contribuie la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă și pașii pe care i-au urmat.

Resurse gratuite

Asociația All Grow, *Ghidul „Change Architects. Nivelul 1. Inițiere”*, 2022:

https://www.allgrowromania.org/files/ugd/24a7ce_01bdfceaf8be4f4e8da0c5394c8ad351.pdf

Asociația All Grow, *Ghidul „Change Architects. Nivelul 2. Accelerare”*, 2022:

https://www.allgrowromania.org/files/ugd/24a7ce_8b91aea80be242fcaadb72cb00666f74.pdf

Asociația All Grow, *Ghidul „Change Architects. Nivelul 3. Replicare”*, 2022:

https://www.allgrowromania.org/files/ugd/24a7ce_2ae50becf4cb4ce6b37b8aac3d94d427.pdf

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

https://www.allgrowromania.org/files/ugd/24a7ce_d252734001c64c8d99b254c96ea41821.pdf

Asociația All Grow, *Jocuri pentru energizarea echipei*, 2023:

https://www.allgrowromania.org/files/ugd/24a7ce_75ccd71d8a584d02aeabd26896865cc3.pdf

Asociația All Grow, *Povești de schimbare – Exemple de proiecte realizate la clasă*, 2023:

<https://www.allgrowromania.org/povesti>

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

<https://youtu.be/SwT9HIE7eDg>

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

<https://youtu.be/pRFsA6G3Pr8>

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

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

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

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

Wikipedia, *Învățare experiențială*:

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

Referințe bibliografice și webografie

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

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

Comisia Europeană, *Dezvoltarea durabilă: o abordare globală*:

https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/sustainable-development-goals/eu-whole-government-approach_ro

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

https://www.ise.ro/wp-content/uploads/2021/02/NESET_AR3_2020_FULL_WITH-IDENTIFIERS-1_RO.pdf.

Comisia Europeană, Eurydice, *Romania*, 2023

<https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/ro/national-education-systems/romania/romania>

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

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

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

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

Kokcharov, Igor, *Ierarhia competențelor*; 2015:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Grupul de lucru

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