

ANEXA Nr. 4**MINISTERUL EDUCAȚIEI**

Programa școlară pentru disciplina opțională
Design Thinking – Eu fac schimbarea!

învățământ primar,
clasa a III-a/clasa a IV-a

2024

Notă de prezentare

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

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

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

În acest context, disciplina opțională ***Design Thinking – Eu fac schimbarea!*** ia în considerare integrarea unei perspective sistemice, pentru promovarea învățării pe tot parcursul vieții, precum și contribuția la dezvoltarea competențelor cheie, în contextul unei

dezvoltări durabile ce promovează antreprenoriatul social și incluziunea. Cadrele didactice se familiarizează cu noi conținuturi, utilizând strategii moderne, atractive ce facilitează utilizarea metodelor de lucru de la clasă, în scopul dezvoltării competențelor cheie ale elevilor.

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

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

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

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

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

Programa include următoarele elemente:

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

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

Competențele generale ale disciplinei opționale *Design Thinking – Eu fac schimbarea!* vizează achizițiile de cunoștințe și de comportamente ale elevului din ciclul primar. Acestea au fost construite pe baza competențelor ariei curriculare Om și societate de la ciclul primar. Pe lângă aceste domenii, programa transdisciplinară ajută la dezvoltarea competențelor de la alte discipline din trunchiul comun, precum *arte vizuale și abilități practice, limba și literatura română, științe ale naturii, joc și mișcare, educație fizică*.

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

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

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

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

Competențe generale

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

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

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

Clasa a III-a
<p>1.1. Observarea unor fenomene din realitatea socială imediată: școală, familie</p> <ul style="list-style-type: none"> — efectuarea unor activități de observare tematică în școală, cu scopul de a identifica aspecte pozitive sau negative ale fenomenelor din mediul apropiat; — descoperirea unor nevoi personale sau ale grupului pentru definirea conceptului de problemă; — vizionarea unor filme documentare despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (referințe bibliografice); — participarea la discuții, în perechi, pentru gruparea fenomenelor observate pe baza unor anumite criterii, cum ar fi social sau de mediu.
<p>1.2. Identificarea soluțiilor adecvate rezolvării problemelor observate</p> <ul style="list-style-type: none"> — alegerea unei probleme identificate pe care vor să o soluționeze; — participarea la discuții pentru a descoperi care este cauza problemei; — generarea de idei folosind artefacte (desene, machete, LEGO, plastilină etc.); — selectarea ideii pe care doresc să o implementeze pe baza resurselor disponibile.

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

Clasa a III-a
<p>2.1. Identificarea problemelor comunității apropiate</p> <ul style="list-style-type: none"> — acceptarea tuturor opiniilor în vederea identificării problemei ce urmează a fi soluționată; — realizarea, sub îndrumare, a unor experimente/ machete/ proiecte simple care să pună în evidență cum pot elevii soluționa situația identificată; — formularea de întrebări și de sugestii pe baza prezentării realizate de colegii lor.
<p>2.2. Aplicarea soluțiilor identificate prin realizarea unui plan de acțiune ce creează valoare socială (resurse, activități, responsabil, timp)</p> <ul style="list-style-type: none"> — participarea la discuții în grup legate de diferitele roluri pe care le pot avea în comunitatea apropiată; — construirea unei viziuni comune a proiectului contribuind la o lume mai bună prin acțiune colectivă; — realizarea unei liste cu oportunități de schimbare din comunitatea apropiată pe baza observațiilor realizate; — identificarea resurselor necesare pentru realizarea proiectului; — realizarea proiectului prin aplicarea soluțiilor identificate.

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

Clasa a III-a
3.1. Realizarea unor sarcini de lucru simple în contexte variate de colaborare și relaționare cu grupul de învățare
<ul style="list-style-type: none"> — comunicarea cu colegii pentru a găsi eventuale probleme în mediul apropiat; — cooperarea în grupuri mici pentru a găsi soluții problemelor descoperite; — descrierea elementară a unor activități/ jocuri cunoscute — participarea la jocuri distractive și educative.
3.2. Participarea la acțiuni simple alături de membrii comunității în realizarea unui proiect
<ul style="list-style-type: none"> — implicarea la nivel de clasă pentru abordarea unei probleme din mediul înconjurător; — colaborarea cu membrii comunității (părinți, alți colegi, autorități, cadre didactice etc.) în activități simple, pentru a susține rezolvarea problemei identificate; — prezentarea acțiunilor realizate în diferite contexte de învățare, cultivând creativitatea (desene, filmulețe, povești etc.), pentru a inspira la acțiune civică și pentru implicarea comunității.

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

Clasa a IV-a
1.1. Explorarea caracteristicilor fenomenelor din realitatea socială
<ul style="list-style-type: none"> — vizionarea unor materiale inspiraționale cu exemple de copii care acționează pentru rezolvarea unor probleme importante identificate în natură, în școală, în comunitate sau în viața cotidiană; — participarea la discuții, în grupe sau în perechi având ca bază materialele vizionate; — realizarea unor interviuri pentru a descoperi cum se manifestă caracteristicile fenomenelor sociale sau de mediu identificate; — elaborarea în echipe a unor desene/ machete ale fenomenelor sociale observate pe baza caracteristicilor acestora.
1.2. Încadrarea problemelor observate într-unul sau în mai multe dintre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD)
<ul style="list-style-type: none"> — observarea atentă a mediului școlar/ local, pentru a identifica zone ce necesită îmbunătățiri (Plimbarea empatică); — ilustrarea prin desen sau machetă 3D a hărții spațiului unde vor fi reprezentate zonele verzi (care funcționează bine), galbene (încă funcționează) și roșii (zone cu probleme).
1.3. Generarea de soluții pentru problemele identificate în realitatea înconjurătoare
<ul style="list-style-type: none"> — alegerea prin vot a unei probleme pe care doresc să o abordeze; — identificarea cauzelor problemei folosind: tehnica celor 5 De Ce?, diagrama de tip copac;

— selectarea unei cauze pe care vor să o abordeze (de exemplu, problema: lipsa curățeniei de pe străzi; cauze: lipsa coșurilor de gunoi, dezinteresul comunității, lipsa de informații etc.);

— generarea de idei pe baza discuțiilor de grup;

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

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

Clasa a IV-a

2.1. Identificarea unor soluții pentru mediul înconjurător și societate

— prioritizarea cauzei pe care elevii vor să o abordeze, pe baza negocierii;

— realizarea unui arbore de problemă, pentru a ilustra cauzele care generează problema aleasă/stabilită;

— generarea unui set de întrebări pertinente, pentru a înțelege cauzele problemei identificate și stabilite prin negociere (de exemplu: Din ce cauză au loc violențe între elevi?, Cum pot alege/ avea un loc de muncă potrivit?, De ce sunt izolați unii copii?, Unde se duc deșeurile periculoase? etc.).

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

— participarea la activități de reflecție pentru îmbunătățirea continuă a proiectelor create;

— identificarea și utilizarea resurselor disponibile, inclusiv a tehnologiei, pentru a crea valoare socială;

— luarea de măsuri pentru a sprijini persoanele afectate de problemă, folosind brainstormingul și gândirea critică, pentru a construi un proiect de inovare socială;

— construirea unei viziuni comune a proiectului, ce contribuie la o lume mai bună prin acțiune colectivă pornind de la întrebarea Care ar fi situația ideală?;

— punerea ideilor în practică, prin realizarea unui plan de acțiune ce creează valoare socială (resurse, activități, responsabil, timp).

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

Clasa a IV-a

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

— vizionarea unor materiale inspiraționale cu exemple de copii care acționează pentru rezolvarea unor probleme importante identificate în natură, în școală, în comunitate sau în viața cotidiană;

— participarea la discuții în grupe sau în perechi, având ca bază materialele vizionate;

— realizarea unor interviuri pentru a descoperi cum se manifestă caracteristicile fenomenelor sociale sau de mediu identificate;

— elaborarea în echipe a unor desene/machete ale fenomenelor sociale observate pe baza caracteristicilor acestora.

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

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

Conținuturi

▪ Clasa a III-a

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

▪ Clasa a IV-a

Domenii de conținut	Conținuturi
Metoda Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> – Competențe în context actual – Pașii metodei <i>Design Thinking</i>: <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Empatizează</i> ▪ <i>Imaginează</i> ▪ <i>Acționează</i> ▪ <i>Reflectează</i> ▪ <i>Comunică</i>
Dezvoltare durabilă	<ul style="list-style-type: none"> – Noțiunea de nevoi ale comunității; – Analiza Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; – Importanța Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă; – Utilizarea responsabilă a resurselor: apă; aer; ecosisteme perturbate/distruse.

Inovare socială	<ul style="list-style-type: none">– Viziunea pentru o lume mai bună;– Comunitatea socială: localitatea;– Nevoile comunității;– Problemele comunității;– Oportunitățile de schimbare.
Acțiune colectivă	<ul style="list-style-type: none">– Planificarea colaborativă: proiect de grup;– Planul de acțiune colectivă - distribuirea sarcinilor– Implementarea proiectului în comunitatea socială– Prezentarea proiectului;– Reflecțiile asupra proiectului: <i>Cum am putea extinde proiectul?</i>
Cetățenie activă	<ul style="list-style-type: none">– Rolul în comunitatea socială a elevului;– Imaginarea de soluții la nivelul școlii/ comunității;– Organizarea și punerea în act a soluțiilor;– Luarea deciziilor în mod democratic;– Participarea activă în viața comunității.

Sugestii metodologice

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Programa este structurată pe cinci *domenii de conținut*, cu care elevii se familiarizează gradual: 1. Metoda *design thinking*; 2. Obiective de dezvoltarea durabilă; 3. Inovare socială; 4. Acțiune colectivă; 5. Cetățenie activă.

Reperete de proiectare și de realizare a activității la clasă urmează cei cinci pași coroborați cu domeniile de conținut, conținuturile și recomandările de activități:

- **Empatizează** - Scopul acestui pas este familiarizarea elevilor cu Obiectivele de Dezvoltare Durabilă și identificarea acestora în contextul local. Acest pas contribuie la dezvoltarea empatiei și gândirii critice. Elevii descoperă **noțiunea de nevoi ale comunității apropiate** prin realizarea unei activități, cum ar fi plimbarea prin comunitatea apropiată, cu scopul de a realiza o listă cu oportunități de schimbare pe baza observațiilor. Tot în acest pas ei vizionează videoclipuri despre **Obiectivele de Dezvoltare Durabilă**, pentru a le descoperi și pentru a le corela cu fenomenele

sociale observate în mediul apropiat (de exemplu: copii ai străzii, câinii fără stăpân, viața animalelor, deșeurile din comunitate, poluarea mediului, protejarea mediului, accesul la educație etc.).

- **Imaginează** - Scopul acestui pas este analizarea și prioritizarea problemei pe care elevii aleg să o rezolve și pentru care vor propune soluții. Acest pas dezvoltă gândirea critică și creativitatea. Elevii **identifică oportunitățile de schimbare** prin imaginarea unor soluții concrete pentru a sprijini persoanele afectate de problemă. Se folosește metoda brainstormingului. Aceștia construiesc o viziune comună a proiectului pentru o lume mai bună prin acțiune colectivă și inovare socială pornind de la întrebarea „Care ar fi situația ideală?”.
- **Acționează** - Scopul acestui pas este împuternicirea elevilor să-și pună în practică planul de acțiune prin planificarea activităților, planificarea resurselor și administrarea lor. Acest pas dezvoltă gândirea critică, comunicarea și colaborarea. Elevii **planifică în mod colaborativ și realizează un plan de acțiune colectivă** pentru identificarea și utilizarea resurselor disponibile, inclusiv tehnologia, pentru a crea valoare socială. Ei participă la identificarea sarcinilor de lucru și distribuirea lor, cu îndrumare, folosind fișe de lucru pentru **organizarea și punerea în act a soluțiilor** care contribuie la **cetățenia activă**.
- **Reflectează** - Scopul acestui pas este de a sprijini elevii să analizeze activitățile realizate reflectând la impactul lor la nivel de grup, individ și de comunitate. Elevii **reflectează atât asupra prototipului și a activităților desfășurate în cadrul proiectului**, cât și asupra etapelor parcurse și a competențelor dezvoltate prin participarea la jocuri educative elaborate, pentru a completa activitățile zilnice de învățare.
- **Comunică** - Scopul acestui pas este realizarea sintezei și prezentarea activităților realizate pe tot parcursul proiectului. Acest pas dezvoltă comunicarea și autoeficacitatea. Elevii **prezintă acțiunile realizate în diferite contexte de învățare**, folosind creativitatea (desene, filmulețe, povești etc.) pentru a inspira la acțiune civică și la implicarea comunității.

Metodele de evaluare asociate unui model de lucru inovativ și flexibil, trebuie să fie la rândul lor flexibile și inovative. Evaluarea este un proces unic, un proces care se aplică diferențiat fiecărui elev, adaptat situației. Astfel, propunem implementarea unei evaluări sumative, formative și de urmărire a progresului individual al elevului. Evaluarea sumativă, cea în care se evaluează învățarea cunoștințelor sau a succesului, poate fi făcută la finalul proiectului sau a unui interval de învățare. Evaluarea formativă, ce ajută elevul să se dezvolte prin feedback, are loc în orice etapă a procesului de predare și învățare. Progresul individual al elevului va fi urmărit de la începutul proiectului până la finalul acestuia monitorizând gradul de atingere a competențelor în fiecare etapă a proiectului.

În cadrul proiectelor pot fi evaluate lucrările realizate de elevi, dar și modul în care aceștia au colaborat și s-au implicat în proiect. Evaluarea se face pe baza observațiilor cadrului didactic și a materialelor realizate de elevi pe parcursul celor 5 pași. Recomandăm ca elevii să fie informați cu privire la modul de evaluare la începutul cursului, iar aceasta să ia în considerare specificul fiecărui elev. Pe parcursul fiecărui pas al metodei design thinking, cadrele didactice pot evalua contribuția și implicarea elevilor la realizarea

activităților, participarea lor în cadrul grupului și implicarea activă în realizarea proiectului. Activitatea de grup poate fi evaluată cu un calificativ separat ce este oferit întregului grup, încurajându-se astfel colaborarea la nivelul grupului.

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

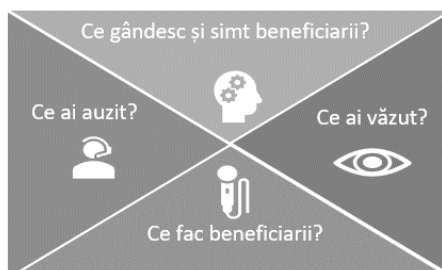
▪ **Recomandări privind resursele educaționale**

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

<p>Pasul 1. Empatizează</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fă un pas în față Elevii se vor alinia în spatele unei linii existente din clasă (se poate trasa o linie cu scotch-ul, pe podea). După ce s-au așezat, profesorul adresează o serie de întrebări/ solicitări, unele mai amuzante și altele mai serioase, de exemplu: <i>Să faci un pas în față cine are un frate mai mare!</i> sau <i>Să faci un pas în față cine s-a simțit trist în ultima săptămână!</i> etc. Scopul este ca elevii să descopere că nu sunt singuri în fața problemelor cu care se confruntă. ▪ Povestea în cerc Elevii vor forma un cerc și vor avea o minge sau orice obiect care poate fi aruncat ușor de la unul la altul. Ei vor construi o poveste în cerc și vor pasa obiectul când au terminat. Profesorul le va oferi începutul, iar ei vor continua. ▪ Obiectivele de Dezvoltare Durabilă Elevii vor discuta despre modul în care pot să contribuie la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă, schimbând ceva în: viața lor, școala lor, comunitate. ▪ 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.

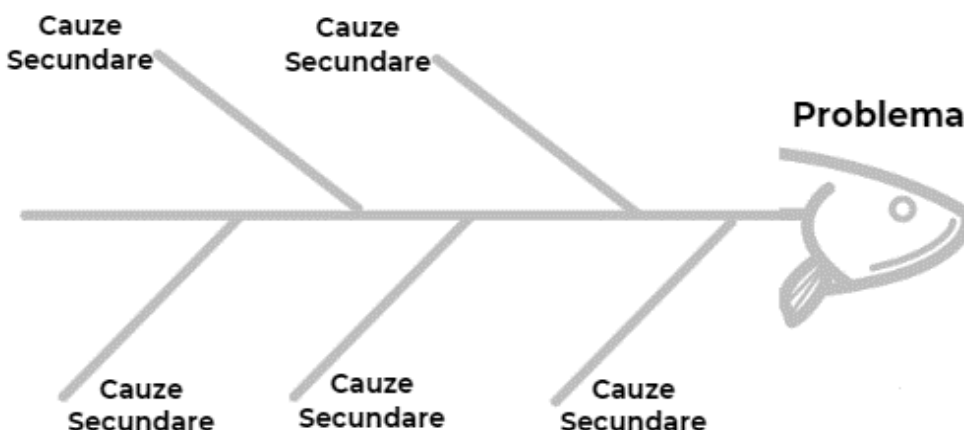
- **Găsirea adevăratei probleme**

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?

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

- **Analiza problemei**

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



- **Planificăm o petrecere**

Elevii vor fi împărțiți în grupe de câte 5-6 persoane. Profesorul le va spune că trebuie să planifice o petrecere. Unul dintre ei va face o propunere, iar ceilalți vor expune argumentele lor împotriva, folosind sintagma „Nu va merge pentru că...”. După 3 minute, profesorul îi va întrerupe și le va spune că acum vor propune o altă petrecere, dar de data aceasta vor răspunde completând sintagma „Da, și...”. La final, întreabă elevii cum s-au simțit la prima parte și apoi cum s-au simțit la a doua. Le explică elevilor faptul că fiecare dintre noi are idei bune și putem construi pe baza ideilor colegilor, folosind sintagma „DA, ȘI...”.

- **Brainstormingul**

Elevii lucrează în echipe de 3-4 persoane. Fiecare echipă trebuie să se gândească și să noteze câte 10 idei pentru soluționarea problemei, în funcție de cauzele identificate, se alege varianta acceptată de toți membrii grupului. Dacă doresc, elevii pot să deseneze sau să construiască machete, pentru a se exprima mai ușor. Atunci când desenează și construiesc, unii copii pot să se exprime mai ușor și să explice liber gândurile și ideile.

- **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.

Pasul 2. Imaginează

- **Analiza ideilor**

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

Efort crescut	1. NU	3. Poate
Efort scăzut	2. Poate	4. DA
	Impact scăzut	Impact crescut

- **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.

- **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
1.				
2.				

- **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.

- **Strigătura și Salut secret** - Dacă este timp și elevii sunt creativi, pot să-și găsească un strigăt de încurajare și un salut secret.

Pasul 3. Acționează

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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).
<p>Pasul 4. Reflectează</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 <p>A. Descoperiri Fiecare elev va primi 4 post-it-uri/ bilețele pe care va scrie:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Un lucru nou pe care l-au descoperit despre ei înșiși; b. Un lucru pe care l-au îmbunătățit la ei înșiși; c. Dacă ar mai face proiectul o dată, ce ar face diferit; d. Un sfat/ un mesaj pentru cadrul didactic. <p>B. Lecții învățate Fiecare elev va primi 3 post-it-uri/ bilețele pe care va scrie ce lecții a învățat, pe parcursul proiectului:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. despre sine; b. despre echipă/ colegi; c. despre comunitate/ localitate. <p>C. Impact Elevii vor lucra în echipe de câte 4-6 persoane și vor discuta despre cine sunt persoanele/ categoriile de persoane influențate de proiectul lor și care sunt beneficiile obținute.</p>
<p>Pasul 5. Comunică</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 care pot fi accesate gratuit:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

https://www.allgrowromania.org/files/ugd/24a7ce_75ccd71d8a584d02aeebd26896865cc3.pdf

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

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

Asociația All Grow, *Ațiuni 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**

Comisia Europeană, *Comunicarea Comisiei la Parlamentul European, Consiliul și Comitetul Economic și Social și Comitetele 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/>

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

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

Grupul de lucru

Nume și prenume	Instituție de apartenență
Marinica ACHIȚEI	Școala Primară <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> , Păulești, Prahova
Georgiana-Elena SIMA	Școala Gimnazială <i>Doamna Nica</i> , Valea Mărului, Galați
Claudia-Aurora ZAMFIR	Școala Gimnazială <i>Mihai Viteazul Pucioasa</i> , Dâmbovița