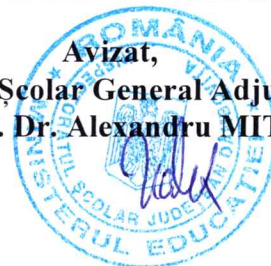


Nr. 13267/03.10.2023

Avizat,
Inspector Școlar General Adjunct,
Prof. Dr. Alexandru MITRU



SCRISOARE METODICĂ REPERE PRIVIND DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII PENTRU EDUCAȚIE ARTISTICĂ ANUL ȘCOLAR 2023-2024

1.1. ASPECTE INTRODUCTIVE

La finalul anului școlar 2020-2021 a absolvit clasa a VIII-a generația de elevi care a beneficiat de un nou curriculum național pentru învățământul primar (elaborat în anul 2013) și pentru învățământul gimnazial (elaborat în 2017). Demersurile de elaborare a noului curriculum nu au continuat la nivelul învățământului liceal, pentru acest nivel de învățământ rămânând în uz programele școlare din anul 2009. Pentru a veni în sprijinul profesorilor de liceu, în vara anului 2021 au fost elaborate Reperete metodologice pentru aplicarea curriculumului la clasa a IX-a în anul școlar 2021-2022, având rolul de a contracara posibile discontinuități între achizițiile învățării la finalul ciclului gimnazial și cele proiectate pentru clasa a IX-a. În vara anului 2022 au fost elaborate Reperete metodologice pentru aplicarea curriculumului la clasa a X-a în anul școlar 2022-2023, având rolul de a continua dobândirea achizițiilor învățării din clasa a IX-a. Ca o continuare a acestui demers, documentul de față vizează aplicarea programelor școlare la clasa a XI-a.

Scop

Prezentul document este elaborat sub forma unei scrisori metodologice și are ca scop sprijinirea profesorilor care predau la nivelul învățământului liceal, pentru aplicarea programelor școlare de clasa a XI-a în anul școlar 2023-2024.

Structură

Scrisoarea metodologică este organizată pe următoarele componente:

- Rolul disciplinelor de studiu în dezvoltarea competențelor-cheie europene – pentru a evidenția faptul că fiecare disciplină de studiu își aduce contribuția la dezvoltarea acestora, în grade, modalități și formate diferite;
- Evaluarea inițială a competențelor elevilor la debutul clasei a XI-a – care oferă o diagnoză asupra măsurii în care elevii și-au dezvoltat competențele vizate de curriculumul școlar de clasa a

X-a, cu scopul de a identifica modalități optime de dezvoltare a competențelor din curriculumul școlar de clasa a XI-a;

- Planificarea calendaristică ca instrument unitar de lucru – pentru a promova, la nivelul profesorilor de liceu, utilizarea unui format unitar de planificare;
- Activități de învățare și instrumente de evaluare utile în dezvoltarea competențelor specifice – pentru a oferi profesorilor o serie de recomandări și exemple de activități;
- Utilizarea tehnologiilor și a resurselor digitale – pentru a evidenția avantajele pe care digitalul le aduce în planul predării-învățării-evaluării;
- Aplicarea contextualizată a programelor școlare – pentru a oferi o serie de recomandări privind adaptarea demersului didactic la aspecte și condiții specifice.

1.2. ROLUL DISCIPLINELOR DE STUDIU ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR-CHEIE EUROPENE

Competențele cheie se dezvoltă și se aplică într-o varietate de contexte și într-o varietate de combinații. Acestea se interconectează și se întrepătrund, prin aceea că elemente componente ale unei competențe cheie sprijină învățarea elementelor altor competențe.

De asemenea, competențele cheie dobândite în școală în cadrul diverselor discipline de studiu sau dobândite în afara școlii constituie achiziții pe baza cărora se formează competențele disciplinare.

Astfel, învățarea disciplinelor de studiu depășește granițele academice tradiționale și deschide un orizont mai larg de cunoaștere, cu transferuri reale între spațiul clasei și viața de fiecare zi.

Profesorul poate folosi întrebări care pot varia în funcție de nevoile de proiectare și de organizare a activității didactice și au în vedere un demers de contextualizare a curriculumului prin adaptare la nivelurile și interesele elevilor din clasa respectivă.

1.3. EVALUAREA ÎNȚĂLĂ A COMPETENȚELOR ELEVILOR LA DEBUTUL CLASEI A XI-A

La debutul anului școlar, fiecare profesor trebuie să realizeze evaluarea inițială a elevilor, cu roluri multiple:

- Asigură o diagnoză cu privire la nivelul de pregătire a elevilor la debutul clasei a XI-a, prin identificarea acelor competențe din programa școlară anterioară care nu au fost suficient dezvoltate (Ce competențe ale elevilor din programa de clasa a X-a au fost insuficient dezvoltate?).
- Constituie bază pentru planificarea de către profesor a eventualelor demersuri de remediere a competențelor insuficient dezvoltate – aspect detaliat în capitolul 1.7 al documentului (Care sunt

domeniile care necesită recapitulare, recuperare, pentru a putea asigura învățarea în clasa a XI-a?).

- Are rol reglator, oferind repere pentru o proiectare curriculară autentică și realistă în clasa a XI-a, pe baza unor decizii documentate (Cum voi valorifica rezultatele evaluării inițiale în planificarea calendaristică sau proiectarea unităților de învățare?).
- Motivează elevul pentru implicarea în învățarea viitoare pe parcursul clasei a XI-a (Ce știu și ce nu știu? Ce pot face și ce nu pot face în raport cu ceea ce am învățat în clasa a X-a? În ce mod voi recupera ceea ce nu știu?).

Astfel planificată, evaluarea inițială devine parte integrată a procesului didactic și poate fi valorificată ca experiență de învățare. În această perspectivă, evaluarea inițială ar trebui să fie motivantă și nestresantă, să fie prilej de verificare/actualizare/revizuire a nivelului de pregătire.

Pentru evaluarea inițială, pot fi utilizate diverse instrumente și metode de evaluare care să permită o apreciere holistică a nivelului de realizare a diverselor competențe specifice.

1.4. PLANIFICAREA CALENDARISTICĂ: INSTRUMENT UNITAR DE LUCRU PENTRU PROFESORI

Instrumentele de proiectare didactică – planificarea calendaristică, proiectul unității de învățare – reprezintă documente proiective care realizează asocierea dintre elementele programei școlare și cadrul de implementare practică a acesteia, în condițiile resurselor de timp ale unui an școlar. Acestea nu trebuie să reprezinte o activitate formală, de elaborare a unor documente cu utilitate scăzută în practica școlară, ci gândite ca instrumente care să ducă la creșterea relevanței și eficienței activității de predare-învățare-evaluare.

Proiectarea demersului didactic se realizează prin raportare la programa școlară și presupune următoarele etape:

- lectura integrală și personalizată a programei școlare;
- elaborarea planificării calendaristice;
- proiectarea unităților de învățare.

1.5. ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE ȘI INSTRUMENTE DE EVALUARE UTILE ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SPECIFICE: EXEMPLIFICĂRI

O activitate de învățare reprezintă cadrul de formare, exersare, dezvoltare a unei competențe specifice, mai exact o modalitate de organizare a activității didactice în acest scop. În același timp, activitatea de învățare este cadrul care prezintă **modalități concrete de implicare a elevului** într-un ansamblu de sarcini de lucru, cu relevanță directă pentru dezvoltarea unei competențe specifice.

În modelul de proiectare utilizat pentru elaborarea programelor școlare de învățământ primar și gimnazial, activitățile de învățare însoțesc competențele specifice, având statut de exemple posibile. Pentru fiecare competență specifică, programele școlare oferă cel puțin trei exemple de activități de învățare, prezentate mai degrabă în termeni generici.

Proiectul CRED – care vizează elaborarea de ghiduri metodologice pentru aplicarea la clasă a programelor școlare pentru învățământul primar și gimnazial, a propus un descriptor al activității de învățare, care cuprinde următoarele elemente: competența specifică pentru care este folosită activitatea de învățare, condițiile și contextul necesare desfășurării activității, resursele utilizate și, cel mai important, descrierea specifică a activității de învățare (succesiunea sarcinilor de lucru, modul de organizare a activității, resursele utilizate etc.).

Aspectele anterior menționate oferă elemente concrete pentru proiectarea acestor cadre de învățare, detaliind componenta „Activități de învățare” din cadrul unui proiect al unității de învățare, intrat deja în practica didactică la nivelul liceului. Astfel, chiar dacă **actualele programe școlare pentru clasa a XI-a nu includ activități de învățare asociate competențelor** (așa cum sunt prevăzute în programele școlare pentru învățământul primar și gimnazial), **profesorii de liceu au experiența integrării lor în demersul didactic, prin intermediul documentelor de proiectare a unităților de învățare pe care le utilizează.**

În vederea identificării și proiectării activităților de învățare, recomandăm:

- valorificarea sugestiilor metodologice din programele școlare de clasa a XI-a;
- utilizarea exemplurilor oferite de alte lucrări de referință care abordează modul în care pot fi proiectate activități de învățare și instrumente de evaluare utile în dezvoltarea competențelor specifice.

1.6. UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR ȘI A RESURSELOR DIGITALE

În acord cu Cadrul european DigCompEdu, a fost aprobat recent cadrul de competențe digitale ale profesionistului în educație (OME nr. 4159/2022) profesorul are nevoie de competențe pentru a utiliza tehnologiile și resursele digitale atât ca mijloace de comunicare didactică, cât mai ales ca modalități de structurare a proceselor de predare, învățare și evaluare în forme și modalități inovative și flexibile, cu resurse variate, cu implicarea activă, creativă și reflexivă a elevilor în propria învățare – urmărind dezvoltarea competențelor specifice din programele școlare (inclusiv cele corespunzătoare clasei a XI-a).

Integrarea optimă, critică și creativă a tehnologiilor și resurselor digitale în procesul educațional permite o mai bună centrare pe elev și facilitează strategii didactice inovative (ex. clasa inversată/ flipped classroom, învățarea bazată pe proiect), care:

- implică elevul în activități de învățare diversificate;

- facilitează accesul la o varietate de resurse informaționale;
- permit abordarea unor sarcini de învățare care se bazează pe comunicarea între elevi și lucrul pe grupe;
- cresc implicarea și autonomia elevului în propria învățare;
- asigură premise pentru transferul achizițiilor de învățare în noi contexte.

Aplicațiile digitale de învățare contribuie simultan la dezvoltarea tuturor componentelor unei competențe, cu o pondere mai mare asupra acelor care sunt direct vizate de funcționalitățile respectivei aplicații digitale.

Exemple:

Pentru identificarea, selectarea și adaptarea resurselor digitale de învățare, precum și pentru partajarea resurselor elaborate de profesori, recomandăm.

- <https://digital.educd.ro/>
- <https://digitaledu.ro/>
- <https://www.eduapps.ro/resurse-educationale/>

Dintre ghiduri disponibile online pentru utilizarea portofoliilor online pentru învățare, recomandăm următoarele resurse:

- <https://www.elearning.ro/utilizarea-portofoliului-digital-de-catre-elevi> (în limba română);
- <https://sites.google.com/site/k12portfolioapps/> (în limba engleză);
- ePortfolios organisation (în limba engleză);
- <https://hbarrett.wordpress.com/how-to/> (în limba engleză).

1.7. APLICAREA CONTEXTUALIZATĂ A PROGRAMELOR ȘCOLARE

Unul dintre principiile de proiectare curriculară care au fundamentat programele școlare este cel **al flexibilității și al parcursului individual**. Documentul Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al curriculumului național menționează că acest principiu asigură premisele pentru **aplicarea contextualizată a programelor școlare**, pentru proiectarea unor parcursuri de învățare personalizate. Un element cheie în acest demers este reprezentat de activitățile de învățare recomandate de programele școlare, care pot răspunde nevoilor diferite de parcurs educațional ale elevilor: elevi cu ritm înalt de învățare, elevi care au nevoie de învățare remedială, elevi cu risc de abandon școlar etc.

1.8. STRUCTURA ANULUI ȘCOLAR 2023 – 2024

Structura anului școlar 2023 – 2024, aprobată prin OME nr. 3800/09.03.2023, organizează activitatea didactică în cinci perioade care se vor reflecta în planificarea activităților și susținerea lor în acest an școlar.

Cele cinci perioade însumează 36 de săptămâni de cursuri (cu excepția celor prevăzute), numărul de săptămâni alocate pentru două dintre acestea depinzând, după caz, și de una dintre perioadele de vacanță care este stabilită prin decizia inspectoratelor județene / al municipiului București.

2. ROLUL DISCIPLINEI EDUCAȚIE ARTISTICĂ ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR-CHEIE EUROPENE

Disciplina de educație artistică în clasa a XI-a are un rol semnificativ în dezvoltarea competențelor-cheie europene, contribuind în mod esențial la formarea unei educații complete și echilibrate pentru elevi. Această disciplină valorifică competențele dobândite de elevi prin studierea disciplinelor din cadrul ariei curriculare Arte (Educație muzicală și Educație plastică), în clasele a IX-a și a X-a – ciclul inferior al liceului. Abordarea interdisciplinară a fenomenului cultural-artistic are un impact semnificativ asupra dezvoltării competențelor-cheie europene promovând teme legate de patrimoniul cultural și limbajul cultural-artistic, contribuind la formarea unor viitori absolvenți cu o perspectivă deschisă, capabili să înțeleagă, să aprecieze și să se angajeze în dialogul intercultural și în diversitatea artistică. Elevii înțeleg cum **arta și muzica reflectă și influențează contextul cultural și istoric**. Acest lucru îi poate încuraja să facă conexiuni mai profunde între elementele artistice și contextul lor.

Disciplina educație artistică în clasa a XI-a contribuie alături de celelalte discipline la formare tuturor competențelor-cheie vizând construirea atingerii până la finalizarea învățământului secundar superior, a profilului de formare al absolventului de clasa a XII-a (componentă reglatoare a Curriculumului Național), având ca obiectiv atingerea unui nivel dezvoltat de deținere a competențelor cheie. Profilul de formare al absolventului de liceu este definit în Cadrul de referință al curriculumului național aprobat prin OME nr. 3239/2021, elaborat pe baza prevederilor din Recomandarea Consiliului privind competențele cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți (2018/C 189/01).

1. Competența de literație

Prin utilizarea competenței de literație, care are un caracter transdisciplinar, ca instrument de studiu la disciplina educație artistică, elevii sunt încurajați să își dezvolte nu doar competențele de *literație* ale elevilor ci și **abilitățile de analiză, sinteză și exprimare** în context artistic și cultural. Sunt utilizate suporturi audio-video diverse și resurse digitale (ex. vizionarea și discutarea unor secvențe de filme, reportaje, spectacole). Se formează: responsabilitatea în utilizarea corectă a termenilor specifici; utilizarea unui limbaj corect ca instrument de comunicare atât orală cât și scrisă; utilizarea mesajelor verbale și nonverbale, pentru receptarea și transmiterea de idei, sentimente; adaptarea comunicării la diferite contexte sociale și culturale. Un rol important în dezvoltarea acestei competențe, îl au și **comentariile reflexive**, care ajută

elevul să își clarifice care este importanța a ceea ce învață și experimentează în cadrul orelor de educație artistică și cum va aplica ceea ce a învățat, pe viitor.

2. Competența de multilingvism

Activitățile pentru dezvoltarea competenței de multilingvism, în cadrul disciplinei de educație artistică, promovează nu doar dezvoltarea competențelor lingvistice, ci și înțelegerea și aprecierea diversității culturale și artistice.

3. Competența matematică și competența în științe, tehnologie și inginerie

Pentru a dezvolta competența matematică și competența în științe, tehnologie și inginerie, în cadrul disciplinei de educație artistică, se pot organiza activități care implica explorarea elementelor științifice, matematice și tehnologice din spatele conservării, restaurării și interpretării patrimoniului cultural și istoric. Aceste activități interdisciplinare vor încuraja elevii să exploreze conexiunile dintre artă, matematică, știință, tehnologie și inginerie într-un mod creativ și inovator, dezvoltând abilități esențiale în toate aceste domenii.

4. Competența digitală

Pentru a dezvolta competențele digitale în cadrul disciplinei de educație artistică, se pot organiza activități care să îmbine elemente de creație artistică cu tehnologiile digitale. Aceste activități vor ajuta elevii să învețe să utilizeze instrumente digitale pentru a crea, edita și expune lucrări artistice. Aceste activități digitale vor ajuta elevii să exploreze, să înțeleagă și să interacționeze cu patrimoniul cultural și istoric într-un mod inovator, utilizând tehnologiile digitale pentru a prezerva și a comunica semnificația acestuia.

5. Competența personală, socială și de a învăța să înveți

Pentru a dezvolta competențele personale, sociale și de învățare la disciplina de educație artistică, se pot organiza activități care să promoveze cooperarea, comunicarea, creativitatea și dezvoltarea personală a elevilor. Educația artistică ajută elevii să-și dezvolte abilitățile de lucru în echipă, să-și înțeleagă propria conexiune cu patrimoniul, să dezvolte empatie și să învețe prin explorarea și prezentarea informațiilor legate de patrimoniu și valorificând elementele limbajului cultural-artistic.

6. Competența civică

În cadrul orelor de educație artistică, prin activitățile desfășurate, elevii vor fi încurajați să se implice activ în conservarea, promovarea și conștientizarea patrimoniului cultural și istoric, vor învăța să-și asume un rol activ în comunitate și să-și utilizeze creativitatea pentru a educa și a sensibiliza cu privire la importanța patrimoniului cultural.

7. Competența antreprenorială

Activitățile desfășurate în cadrul orelor de educație artistică vor ajuta elevii să își dezvolte abilitățile antreprenoriale în contextul patrimoniului cultural și istoric. Elevii învăța să gândească creativ, să găsească modalități inovatoare de a valora și promova patrimoniul și să dobândească experiență în gestionarea proiectelor culturale.

8. Competența de sensibilizare și exprimare culturală

Educația artistică oferă elevilor oportunitatea de a explora și de a exprima semnificațiile culturale și istorice prin intermediul artei și muzicii. Aceasta îi încurajează să devină mai conștienți de identitatea culturală, de valoarea patrimoniului și de modul în care aceste aspecte influențează societatea și indivizii. Pentru a dezvolta competența de sensibilizare și exprimare culturală în cadrul disciplinei de educație artistică, se pot organiza activități care să încurajeze elevii să exploreze, să se conecteze și să-și exprime propria identitate culturală prin intermediul artei și muzicii.

Model

Date generale

Titlul activității de învățare: Vizitare expoziție muzeală online – tur virtual

Disciplina: Educație artistică

Clasa: a XI-a

Prezentarea activității de învățare

Competența specifică vizată

2.2. Exprimarea în spațiul public, cu ajutorul mijloacelor artistice, a propriei atitudini privind valorile culturale

Condiții necesare desfășurării activității

Activitatea se poate desfășura atât cu prezență fizică în clasă cât și online. În online atunci se pot folosi platformele (teams, googleclassroom, zoom etc.), care permit partajarea ecranului cu sunet și transferul dreptului de organizator. Echipamente necesare desfășurării activității

a. Pentru elevi: Telefoane smart, computer, laptop sau tabletă

Pentru profesor: computer, laptop sau tabletă

Contextul de învățare: Descoperirea galeriilor de artă ale muzeelor din România, a activității centrelor culturale și a galeriilor de artă

Timpul alocat: 25 minute

Descrierea specifică a activității de învățare cu prezență fizică/online

- În debutul activității, se va accesa site-ul Muzeului National de Artă al României, pentru un tur virtual în cadrul expozițiilor curente / permanente (unele tururi sunt permanente, altele sunt accesibile pe măsură ce se organizează expozițiile)

<https://mnar.ro/evenimente-muzeu/eveniment/588-tur-virtual>

- se identifică muzee și galerii accesibile exclusiv virtual, cum ar fi de exemplu proiectul Muzeului National de Istorie al României www.muzeulvirtual.ro

- Se identifică diferite resurse online ale muzeelor din țară / străinătate. Se pot compara acestea atât din punct de vedere al conținutului – tipul de artă, tipul de exponat, tipul de instituție, diferențe între specificul unor zone culturale, dar și din punctul de vedere al modului în care este realizată resursa online – tur 360 grade, filmare, succesiune de imagini.

- Se discută despre relația între spațiul expozițional și exponate

- Se analizează posibile suprapuneri / legături între spații virtuale din zona de gaming cu cele adaptate proiectelor culturale / expoziționale

Se dau exemple și de alte tipuri de expoziții muzeale (muzee ale satului, muzee tehnologice, muzee de istorie naturală etc)

Stârnind curiozitatea și interesul, tema poate continua și în particular.

Resurse utilizate: Youtube.com; Google.com; Bing.com

Feedback și evaluare; Feedback-ul și evaluarea se realizează din informațiile anterioare.

Competența specifică vizată

2.2. Exprimarea în spațiul public, cu ajutorul mijloacelor artistice, a propriei atitudini privind valorile culturale

Titlul activității de învățare: Vizitare expoziție muzeală

Inspector școlar,

Stan Mihail Iulian

