



## Raport Narativ Final

**Denumirea proiectului:** "Clasa Viitorului – Future Classroom Lab"

**Finanțator:** Fundația Orange Moldova

**Organizația care implementează proiectul:** Centrul de Informații Universitare (CIU)

**Parteneri:** Ministerul Educației, Culturii și Cercetării al RM, Proiectul de Competitivitate al USAID, Ambasada Suediei în RM și UK Aid, Universitatea Pedagogică "Ion Creangă" din Chișinău

**Perioada de raportare:** ianuarie – decembrie 2019

Creată de către European Schoolnet, Clasa Viitorului (FCL) reprezintă un mediu de învățare inspirațional din Bruxelles care provoacă vizitatorii să regândească rolul pedagogiei, tehnologiei și a designului în sălile lor de clasă. Prin intermediul a șase zone de învățare, vizitatorii pot să exploreze elementele esențiale implicate în livrarea învățământului secolului 21: rolurile și abilitățile elevilor și profesorilor, stilurile de învățare, designul mediului de învățare, tehnologiile curente și cele în curs de dezvoltare, și trendurile sociale care afectează educația. În cadrul FCL, programele bazate pe STEAM folosesc o abordare integrată a învățării și predării, care necesită o conexiune intenționată între obiectivele de învățare ale curriculumului, standarde, evaluări și designul/implementarea lecției. Învățarea prin STEAM aplică conținuturi relevante din matematică, știință și tehnologie pentru a rezolva probleme ale lumii reale prin intermediul activităților de învățare participative și a designului creativ.

Clasa Viitorului vizează transformarea sistemului educațional moldovenesc, subliniind importanța domeniilor științifice, tehnologice, inginerie, arte, matematică (STEAM) și cultivarea abilităților și a competențelor secolului 21. Această direcție sprijină eforturile Guvernului Republicii Moldova, care a anunțat că educația STEAM reprezintă un obiectiv major în cadrul Strategiei Educație 2020.

### **Scopul:**

FCL are drept scop să mărească interesul elevilor în a urma cariere în domeniul științei, tehnologiei și ingineriei prin promovarea metodelor de formare antreprenoriale bazate pe proiect care sunt creative, colaborative și motivante și care integrează cunoștințele și abilitățile diferitor discipline, în special: știința, tehnologiile, ingineria, artele și matematica (STEAM).

### **Obiectivele:**

1. Amenajarea a 11 instituții preuniversitare din țară cu mobilă flexibilă și cu echipament modern digital pentru implementarea în procesul educațional a metodelor pedagogice interactive și inovative.
2. Instruirea și pregătirea profesorilor în folosirea eficientă a TIC în procesul educațional.
3. Dezvoltarea unui concept de design al Clasei Viitorului care ar putea fi propus spre implementare de către alte instituții de învățământ care nu au fost incluse în proiectul-pilot.
4. Crearea spațiilor educaționale inspiraționale adaptate pentru desfășurarea activităților interdisciplinare bazate pe proiecte prin folosirea tehnologiilor și dispozitivelor digitale.
5. Crearea unui centru național de formare pentru profesori care va promova inovativitatea pedagogică, dar și conceptul FCL.
6. Reviziunea curriculumului pentru disciplinele de studiu cu scopul de a-l adapta la practicile internaționale și la cerințele industriilor, în cadrul reformelor continue ale sistemului educațional.

În perioada de referință, Centrul de Informații Universitare a desfășurat diverse activități, în conformitate cu planul de acțiuni, cu scopul de a realiza obiectivele proiectului.

Activitatea a fost axată pe următoarele domenii:

## **1. Dotarea celor 11 școli-pilot participante în proiectul FCL cu design și cu mobilier.**

În perioada ianuarie-martie 2019, toate cele 11 instituții-pilot au fost dotate cu design și mobilier potrivit caietelor de sarcini elaborate de designer-ul proiectului pentru fiecare instituție în parte, potrivit dimensiunilor, particularităților tehnice și amplasării fiecărei clase în parte. Astfel, după finalizarea lucrărilor de decorare și mobiliere, cu administrația fiecărei instituții au fost semnate acte de donație privind bunurile oferite în proiect, cu preluarea acestora la balanța instituțiilor.

## **2. Lansarea Clasei Viitorului în cele 11 școli-pilot.**

La finalizarea dotărilor, fiecare dintre cele 11 licee participante în proiect a organizat o activitate festivă de lansare a Clasei Viitorului, cu participarea finanțatorilor și partenerilor proiectului, administrației publice locale, a colegilor din alte instituții, părinți etc. Activitățile au fost organizate sub forma unor lecții integrate și interactive, pentru a demonstra publicului participant scopul în sine al Clasei Viitorului, utilizând echipamentele și spațiul din clasă. Ca urmare lansării Clasei Viitorului în 11 licee, peste 8000 de elevi și profesori beneficiaza de spații renovate, cu mobilă modernă, echipamente digitale, pentru a crea lecții integrate în continuare, învățare bazată pe proiect, folosind abordarea STEAM în concordanță cu necesitățile unei educații moderne și cu un impact crescând al proiectului în țară.

## **3. Dotarea cu design și cu mobilier a Centrului Național de Inovații Digitale în Educație din Cadrul Universității Pedagogice de Stat “Ion Creangă”.**

În perioada ianuarie-martie 2019, la finalizarea lucrărilor de renovare din cadrul CNIDE, acesta a fost amenajat cu design specific proiectului, precum și dotat cu articole de mobilier modern și flexibil, conform caietului de sarcini prestabilit.

## **4. Lansarea Centrului Național de Inovații Digitale în Educație.**

La inițiativa Guvernului Republicii Moldova și cu susținerea partenerilor strategici de dezvoltare Proiectul de Competitivitate din Moldova finanțat de USAID, Guvernul Suediei și UK aid, și Fundația Orange Moldova, la 19 aprilie 2019, la Chișinău, a fost inaugurat Centrul Național de Inovații Digitale în Educație “Clasa Viitorului”. Centrul va instrui anual peste 1000 de cadre didactice în utilizarea tehnologiilor digitale în școală. Cu sloganul “Învățăm altfel”, Clasa viitorului presupune utilizarea echipamentelor digitale și schimbarea experienței de învățare într-un spațiu inspirațional, pentru ca școala să devină un mediu atractiv care stimulează creativitate și inovația. Peste 30 de tipuri de tehnologii sunt utilizate în Clasa Viitorului, printre care echipamente digitale educaționale precum ecrane interactive SMART, seturi de robotică, imprimante 3D, drone, laboratoare digitale, senzori, microcircuite, ochelari VR, camere panoramice, dispozitive și sisteme pentru casa inteligentă, etc. Acestea permit explicarea fenomenelor și a conceptelor din fizică, chimie, biologie, istorie, matematică, informatică, dar și dezvoltă creativitatea și inteligența emoțională.

La evenimentul de inaugurare au participat reprezentanți ai Guvernului, Ministerului Educației, Culturii și Cercetării, Fundația Orange Moldova, Proiectul de Competitivitate al USAID, Ambasada Suediei în RM, Ambasada Marii Britanii în RM, cadre didactice din toată țara etc.

Anual peste 1000 de cadre didactice actuale și viitoare vor fi instruite aplicarea noilor tehnologii în procesul de instruire al elevilor. Centrul Clasa Viitorului va găzdui evenimente inspiraționale pentru profesori și va permite vizite pentru clase de elevi pentru a testa echipamentele digitale și le replica în toate școlile din țară.

## Impactul proiectului:

Investiția în educație este cea mai valoroasă, producând efecte dubabile pe termen lung. Proiectul dat este o investiție în pregătirea capitalului uman pentru viitoarele cariere. Cunoștințele achiziționate de către beneficiarii acestui proiect se vor reflecta în mod direct în calitatea educației la toate nivelele.

În rezultatul implementării acestui proiect, 11 școli vor fi echipate cu mobilier flexibil și cu echipament digital modern pentru implementarea metodelor pedagogice interactive și inovative în procesul de studii, demonstrând bune practici și declanșând schimbarea digitală în sistemul educațional. Dezvoltarea Ghidului Clasei-Model FCL va oferi și altor școli oportunitatea de a organiza procesul educațional conform celor mai bune practice europene, astfel încurajându-se învățarea bazată pe proiect prin STEAM în toată țara.

Profesorii tineri, dar și cei cu experiență, vor beneficia de o expunere constantă la cele mai noi tehnologii și dispozitive digitale, astfel motivând profesorii pentru autoperfecționare și inovație și promovând excelența și inovația pedagogică.

În acest context Ministerul va încuraja participarea profesorilor la cursuri de formare din cadrul Centrului Național FCL, iar prin elaborarea documentelor de politici necesare și a actelor normative va susține inovația pedagogică și conceptul Clasei Viitorului. De asemenea, va îmbunătăți dialogul dintre mediul de afaceri și sistemul educațional pentru a moderniza instituțiile educaționale și a le alinia cu cerințele curente și viitoare.

Parteneriatul cu Ministerul Educației, Culturii și Cercetării al RM va rezulta în revizuirea curriculumului pentru disciplinele de studiu cu scopul de a integra componenta educației digitale în Strategia "Educația – 2020" a Moldovei și a alinia țara la tendințele educaționale internaționale.

  
Angela Mușet, Director proiect



  
Olga Rusu, Coordonator proiect