



DigitalCRAFT: Enhancing Vocational Skills Through Design

Thinking and Graphic Design

ACTIVITATEA A.3 ELABORAREA CURRICULUMULUI

- ANALIZA CHESTIONARELOR APLICATE ELEVILOR DIN ÎNVĂȚĂMÎNTUL VET -

1. DESCRIEREA PROIECTULUI

Proiectul **DigitalCRAFT** este o inițiativă educațională de pionierat care vizează redefinirea educației și formării profesionale (VET) în domeniul gândirii designului și al designului grafic.

Recunoscând rolul esențial pe care îl joacă aceste discipline pe piața de muncă digitală și orientată spre design de astăzi, proiectul încearcă să reducă decalajul dintre ofertele educaționale actuale și competențele necesare la locul de muncă modern.

Pe parcursul a 14 luni, proiectul și-a propus să creeze o sinergie între profesorii italieni și români pentru a elabora un curriculum comun care nu reflectă doar practicile contemporane ale industriei, ci va fi și proactiv în anticiparea tendințelor viitoare ale pieței.

Acest proiect este deosebit de semnificativ prin concentrarea asupra puterii transformatoare a gândirii de design și a designului grafic, care au devenit instrumente indispensabile pentru inovare, rezolvarea problemelor și crearea de valoare în diverse industrii.

OBIECTIVUL GENERAL

▪ **Îmbunătățirea, în mod măsurabil, a calității și relevanței educației și formării profesionale în domeniul designului, al inovării și al designului grafic, în perioada de implementare a proiectului de 14 luni, prin încurajarea colaborării internaționale, dezvoltarea și implementarea unui curriculum comun și abilitarea a minimum 50 de profesori/ formatori VET din Italia și România, având drept scop final îmbunătățirea capacității de inserție profesională și a perspectivelor de carieră ale elevilor VET pe viitoarea piață dinamică a locurilor de muncă.**

OBIECTIVE SPECIFICE

- **Promovarea colaborării și a schimbului de cunoștințe între parteneri [Un/lab și SLI BACĂU]** pentru îmbunătățirea educației și formării profesionale, metodele de formare profesională în domeniul designului, inovației și designului grafic.
- **Îmbunătățirea capacității profesorilor/formatorilor și a instituțiilor de formare profesională** de a abilita eficient elevii cu competențe relevante pentru viitoarea piață a locurilor de muncă, prin crearea unui curriculum comun care să integreze metodologii de design thinking, prin design și tehnici de design grafic în procesul educațional.
- **Consolidarea dezvoltării profesionale a cadrelor didactice/formatorilor și a instituțiilor VET,** prin asigurarea accesului acestora la programe virtuale de ateliere de lucru și sesiuni de formare

virtuale concepute pentru a le îmbunătăți înțelegerea și implementarea noului curriculum, metodele de predare și instrumentele de design grafic.

▪ **Creșterea vizibilității și a gradului de înțelegere a noului curriculum în rândul profesorilor/formatorilor VET și al instituțiilor**, prin proiectarea și derularea unei campanii de sensibilizare, care va utiliza un scurt videoclip pentru a comunica în mod eficient beneficiile integrării metodologiilor de design thinking (gândire proiectivă) și a tehnicilor de design grafic în învățământul VET.

▪ **Îmbunătățirea capacității de inserție profesională și a perspectivelor de carieră ale elevilor VET**, oferindu-le competențe relevante pentru industrie prin noul curriculum, care integrează metodologii de design thinking și tehnici de design grafic, asigurând astfel că aceștia îndeplinesc cerințele dinamice ale viitoarei piețe a muncii.

PRINCIPALELE ACTIVITĂȚI

- A.1 MANAGEMENTUL PROIECTULUI
- A.2 COMUNICARE ȘI DISEMINARE
- A.3 ELABORAREA CURRICULUMULUI
- A.4 FORMARE TRANSNAȚIONALĂ ÎN ITALIA
- A.5 FORMARE NAȚIONALĂ ÎN ROMÂNIA
- A.6 CAMPANIE DE SENSIBILIZARE



GRUPUL ȚINTĂ

GRUPUL ȚINTĂ DIRECT:

- **Profesori și formatori din învățământul VET** din organizațiile și țările partenere, care vor dobândi cunoștințe privind predarea inovatoare, metode și instrumente inovatoare.
- **Instituții și organizații educaționale** interesate să adopte sau să adapteze curriculum-ul dezvoltat.

GRUPUL ȚINTĂ INDIRECT:

- **Elevi din școli VET din Italia și România**, care vor dobândi competențe relevante pentru piața muncii.

- **Școli din România și Italia**, care și-au exprimat interesul pentru activitățile proiectului în timpul procesului de proiectare, fiind implicate în evaluarea nevoilor, după cum urmează:

România:

1. Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău (100 de profesori și 1336 de elevi);
2. Colegiul Tehnic "Dimitrie Ghica" Comănești (88 cadre didactice și 1180 elevi);
3. Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Onești (70 cadre didactice și 823 elevi).

Italia: Colegiul VET "E. Orfini" (53 de cadre didactice și 655 de elevi).

2. ANALIZA ȘI INTERPRETAREA CHESTIONARELOR PARTICIPANȚILOR

2.1. SCOPUL CERCETĂRII

Prin obiectivele sale, proiectul și-a propus să pregătească mai bine elevii din învățământul profesional și tehnic pentru viitoarea piață a muncii și să le sporească capacitatea de angajare.

Proiectul **DigitalCraft** răspunde nevoilor și obiectivelor organizațiilor participante, dar și și nevoilor directe identificate ale grupurilor țintă, prin dobândirea, de către profesori și formatorii din învățământul VET a unor cunoștințe și competențe actualizate. Pe măsură ce aceste cadre didactice aplică noul curriculum și noile metode de predare, elevii din școlile VET, care formează grupul țintă indirect, vor dobândi competențe relevante pentru viitoarea piață a muncii, sporindu-le șansele de angajare și perspectivele de carieră.

În cadrul activității **A.3 ELABORAREA CURRICULUMULUI**, s-a prevăzut ca cei doi parteneri **[Un/lab și SLI BACĂU]** să colaboreze pentru a dezvolta un curriculum cuprinzător, care să încorporează metodologii de gândire proiectivă (design thinking) și tehnici de design grafic, făcându-l aplicabil la diverse sectoare și relevant pentru elevi la diferite discipline VET.

La activitatea A.3.1 Evaluarea nevoilor, s-au derulat, pe baza Ghidurilor de interviu realizate, interviuri naționale cu profesori, elevi și profesioniști din sectorul VET și industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic.

În ceea ce privește elevii din învățământul VET, a fost aplicat chestionarul prezentat în anexă, scopul acestuia fiind acela de a aduna perspective și feedback valoros de la elevii din învățământul VET și vocațional, informații care vor fi esențiale în modelarea dezvoltării curriculumului pentru proiectul **DigitalCRAFT: Enhancing Vocational Skills Through Design Thinking and Graphic Design**.

Perspectivile dobândite, care au fost analizate în prezentul material, vor contribui la crearea unui curriculum mai relevant, cuprinzător și de perspectivă, care să răspundă cerințelor unui loc de muncă modern și care să aibă drept obiectiv principal îmbunătățirea abilităților și competențelor elevilor din învățământul VET în aceste domenii creative.

Răspunsurile furnizate de elevii din învățământul VET vor fi analizate în cele ce urmează pentru a se identifica tendințele și nevoile specifice ale grupului țintă din care faceți parte.

2.2. METODOLOGIA CERCETĂRII

Metodele și instrumentele folosite în studiu au urmărit colectarea de informații care să pună în evidență următoarele tipuri de efecte:

- imediate, la nivel individual;
- pe termen mediu, la nivel instituțional;
- efecte pe termen lung, atât la nivel individual cât și instituțional.

Metode și tehnici:

- Cercetare cantitativă: Anchetă pe bază de chestionar
- Analiză statistică descriptivă a datelor colectate în anchetă

Chestionarul a vizat următoarele **ASPECTE**:

1.1. Rezolvarea problemelor

Design thinking oferă o abordare sistematică a rezolvării problemelor. Îi ajută pe elevi să gândească critic și creativ și să dezvolte soluții care nu sunt doar eficiente, ci și inovatoare. Aceste abilități sunt valoroase în orice context profesional, nu doar în domeniile legate de design.

1.2. Adaptabilitatea

Piața modernă a muncii este dinamică și necesită lucrători care se pot adapta la noile tehnologii și metodologii. Gândirea în proiectare și abilitățile de design grafic asigură că elevii VET sunt bine pregătiți pentru a accepta schimbările și noile provocări din diverse industrii.

1.3. Comunicarea

Abilitățile de design grafic sunt esențiale pentru o comunicare vizuală eficientă. Odată cu creșterea importanței media digitale, capacitatea de a crea mesaje vizuale clare și convingătoare este valoroasă în sectoare, de la marketing și comunicare la prezentarea datelor și proiectarea interfeței cu utilizatorul, inclusiv în domenii neînrudite, cum ar fi studiile electrice, mecanice și hidraulice.

1.4. Relevanța interdisciplinarității

Design thinking încurajează o abordare interdisciplinară, combinând cunoștințele din diferite domenii pentru a crea soluții holistice. Acest lucru este din ce în ce mai important pe măsură ce granițele dintre rolurile tradiționale se estompează și colaborarea între diferite sectoare devine mai comună.

1.5. Centrarea pe utilizator

Design thinking se concentrează pe experiența utilizatorului, asigurându-se că produsele, serviciile și sistemele sunt proiectate ținând cont de utilizatorul final. Accentul pe experiența clientului este crucial pentru succesul oricărei afaceri.

1.6. Inovație

Atât design thinking, cât și designul grafic sunt motorii inovației. Ele încurajează gândirea în afara cutiei și dezvoltarea de noi idei, care pot duce la descoperiri în orice sector.

1.7. Competență digitală

În era digitală de astăzi, abilitățile de design grafic sunt împletite cu alfabetizarea digitală. Înțelegerea instrumentelor și principiilor designului digital este acum o abilitate fundamentală, deoarece conținutul digital domină în comunicare, marketing și dezvoltarea de produse.

1.8. Avantaj competitiv

Într-o piață a muncii aglomerată, a avea competențe de design thinking și design grafic poate diferenția elevii VET de colegii lor, oferindu-le un avantaj competitiv atunci când își caută un loc de muncă.

1.9. Antreprenoriat

Aceste abilități sunt, de asemenea, cheie pentru antreprenoriat. Design thinking ajută la identificarea oportunităților de piață și la dezvoltarea modelelor de afaceri inovatoare, în timp ce designul grafic este crucial pentru branding și implicarea clienților.

1.10. Responsabilizarea culturală și socială

Design thinking adesea implică luarea în considerare a contextului cultural și social al produselor și serviciilor, ceea ce este important pentru crearea de soluții responsabile din punct de vedere social și sensibile din punct de vedere cultural.

2.3. ANALIZA DATELOR

Date generale:

Chestionarele au fost aplicate pe un eșantion de 62 de elevi, care sunt școlariți în clasele X -XII, în 3 unități de învățământ VET din județul Bacău, respectiv:

- Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău;
- Colegiul Tehnic "Dimitrie Ghica" Comănești;
- Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Onești.

Elevii respondenți au vârstele cuprinse între 16 și 18 ani și provin atât din mediul rural cât și din cel urban.

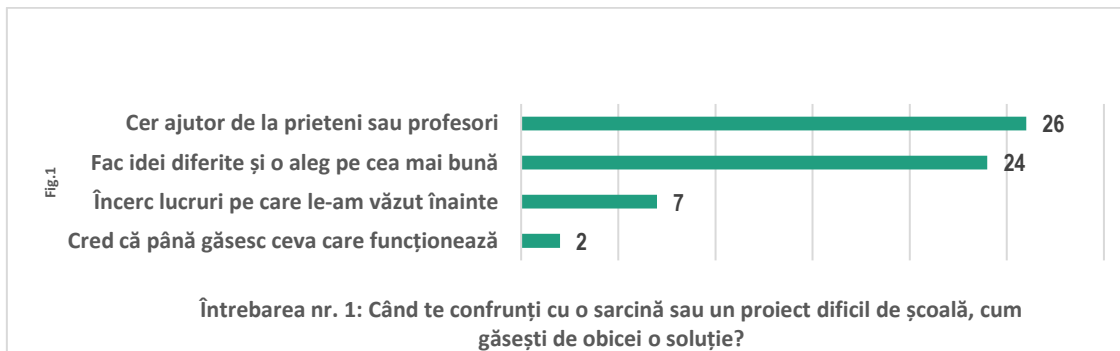
Rezultatele obținute în urma aplicării chestionarului utilizat în cercetare sunt prezentate în cele ce urmează:

Întrebarea nr. 1:

Când te confrunți cu o sarcină sau un proiect dificil de școală, cum găsești de obicei o soluție?

- A) Cred că încerc până găsesc ceva care funcționează.
- B) Încerc lucruri pe care le-am văzut înainte.
- C) Fac idei diferite și o aleg pe cea mai bună.
- D) Cer ajutor de la prieteni sau profesori.

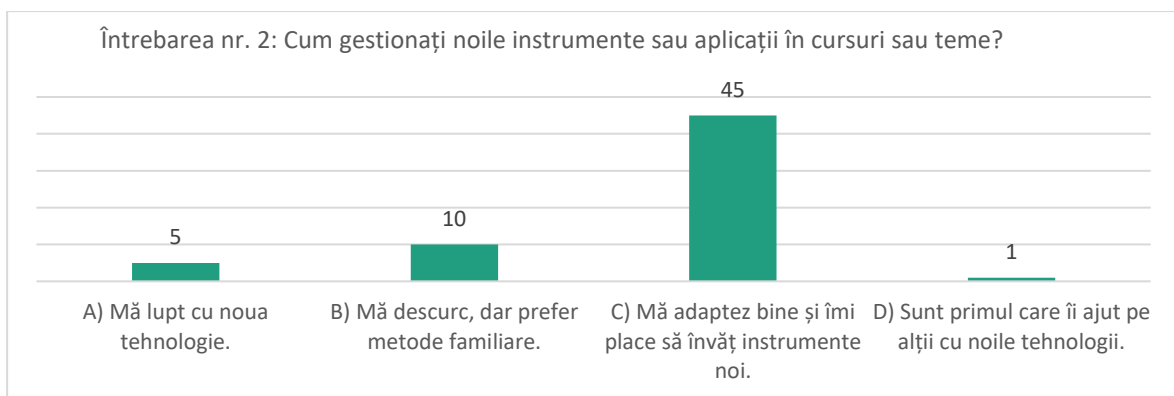
Răspunsurile au arătat că 26 dintre cei 62 de respondenți (41,94%) preferă să ceară ajutorul de la prieteni sau profesori atunci când se confruntă cu o sarcină sau un proiect dificil la școală, 38,71% dintre respondenți încearcă idei diferite, alegând-o pe cea mai bună, respectiv 11,29% încearcă să aplice lucruri văzute/ învățate anterior:



Întrebarea nr. 2:**Cum gestionați noile instrumente sau aplicații în cursuri sau teme?**

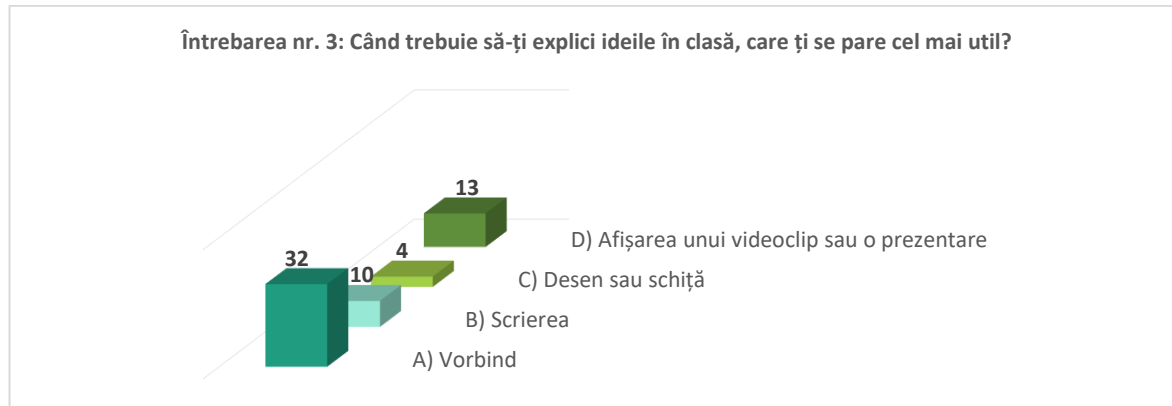
- A) Mă lupt cu noua tehnologie.
- B) Mă descurc, dar prefer metode familiare.
- C) Mă adaptez bine și îmi place să învăț instrumente noi.
- D) Sunt primul care îi ajut pe alții cu noile tehnologii.

Răspunsurile la această întrebare scot în evidență faptul că 72,58% dintre respondenți (45 elevi din totalul de 59) se adaptează bine și le place să învețe instrumente noi sau aplicații în cursuri sau teme, 16,13% dintre respondenți se descurcă, însă preferă metodele familiare, respectiv 8,06% încearcă să înțeleagă noua tehnologie:

**Întrebarea nr. 3:****Când trebuie să-ți explici ideile în clasă, care ți se pare cel mai util?**

- A) Vorbind
- B) Scrierea
- C) Desen sau schiță
- D) Afișarea unui videoclip sau o prezentare

Răspunsurile la această întrebare au arătat că 32 elevi din totalul celor 62 respondenți (51,62%) preferă discursul oral ca metodă, atunci când trebuie să-și explice/ prezinte ideile în clasă, 10 elevi (16,13%) preferă ca metodă scrisul, 4 elevi (6,45%) au ales desenul sau schița și doar 13 elevi (20,97%) au ales drept metodă afișarea unui videoclip sau o prezentare.

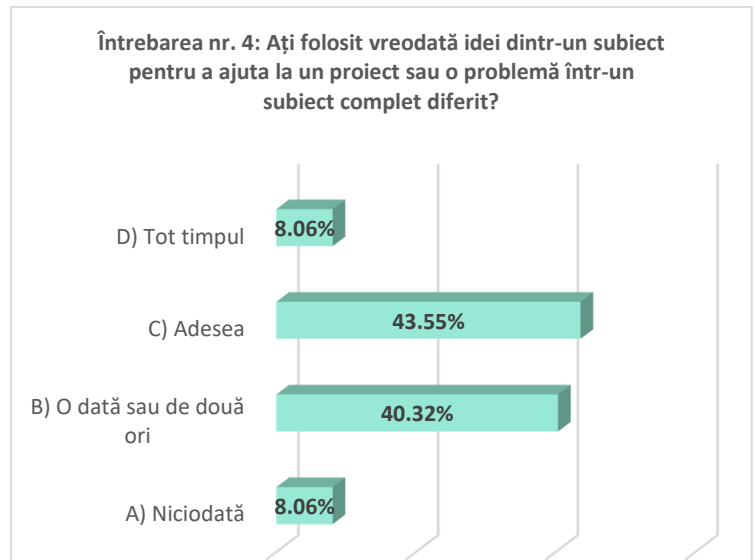


Întrebarea nr. 4:

Ați folosit vreodată idei dintr-un subiect pentru a ajuta la un proiect sau o problemă într-un subiect complet diferit?

- A) Niciodată
- B) O dată sau de două ori
- C) Adesea
- D) Tot timpul

Răspunsurile la această întrebare au arătat că 43,55% dintre respondenți (27 elevi din totalul de 62) folosesc frecvent idei dintr-un subiect pentru a ajuta la un proiect sau o problemă într-un subiect complet diferit; un procent destul de mare dintre respondenți, respectiv 40,32% (25 elevi) a folosit destul de rar (o dată sau de două ori) idei dintr-un subiect pentru a ajuta la un proiect sau o problemă într-un subiect complet diferit, doar 8,06% dintre elevii utilizând această metodă mereu. De menționat că 8,06% dintre elevii chestionați nu a folosit niciodată această metodă.



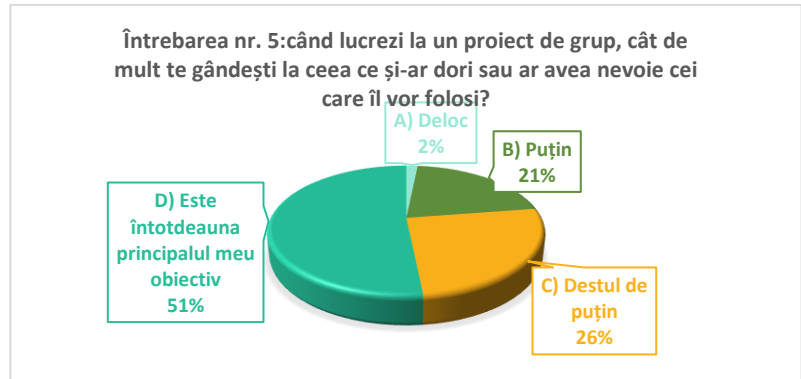
Întrebarea nr. 5:

Când lucrezi la un proiect de grup, cât de mult te gândești la ceea ce și-ar dori sau ar avea nevoie cei care îl vor folosi?

- A) Deloc

- B) Puțin
- C) Destul de puțin
- D) Este întotdeauna principalul meu obiectiv

Răspunsurile la această întrebare au arătat că, atunci când lucrează la un proiect de grup, pentru 51% dintre respondenți (32 elevi din totalul de 62), principalul obiectiv este acela de a se gândi la ceea ce și-ar dori sau ar avea nevoie cei care vor folosi proiectul respectiv, 26% (16 elevi), se gândesc destul de puțin, 21% puțin și 2% deloc.



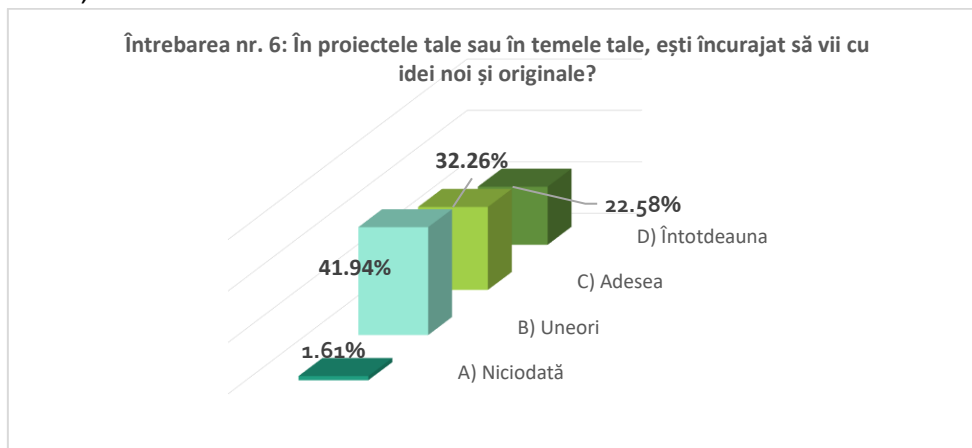
Întrebarea nr. 6:

În proiectele tale sau în temele tale, ești încurajat să vii cu idei noi și originale?

- A) Niciodată
- B) Uneori
- C) Adesea
- D) Întotdeauna

Răspunsurile la această întrebare au scos în evidență următoarele aspecte:

- ❖ 32,26% dintre elevii chestionați sunt, de multe ori, încurajați să vină cu idei noi și originale;
- ❖ 41,94% dintre elevii chestionați sunt încurajați mai puțin;
- ❖ 22,58% de fiecare dată
- ❖ 1,61% deloc.

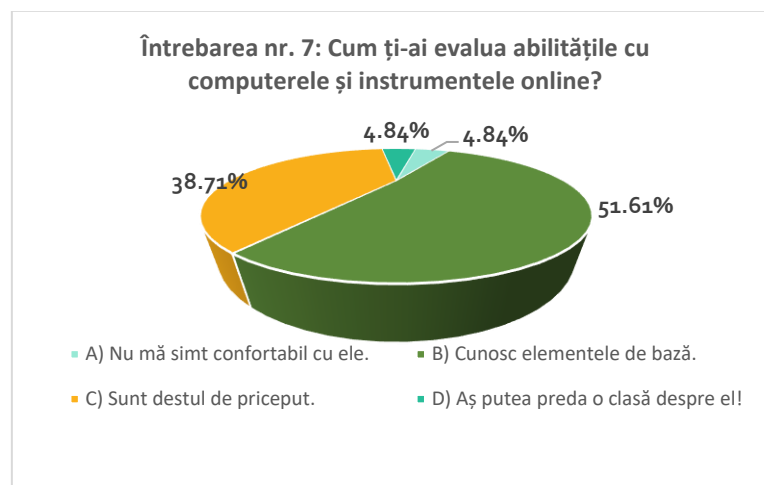


Întrebarea nr. 7:

Cum ți-ai evalua abilitățile cu computerele și instrumentele online?

- A) Nu mă simt confortabil cu ele.
- B) Cunosc elementele de bază.
- C) Sunt destul de priceput.
- D) Aș putea preda o clasă despre el!

Răspunsurile la întrebarea privind autoevaluarea abilităților digitale (de lucru cu computerele și instrumentele online) au evidențiat că mai mult de jumătate dintre respondenți (51,61%) cunosc elementele de bază, 4,84% apreciază că sunt extrem de experimentați, 38,71% dintre elevi se consideră destul de pricepuți, iar 3 elevi din totalul de 62 (4,84%) nu se consideră competenți din punctul acesta de vedere.

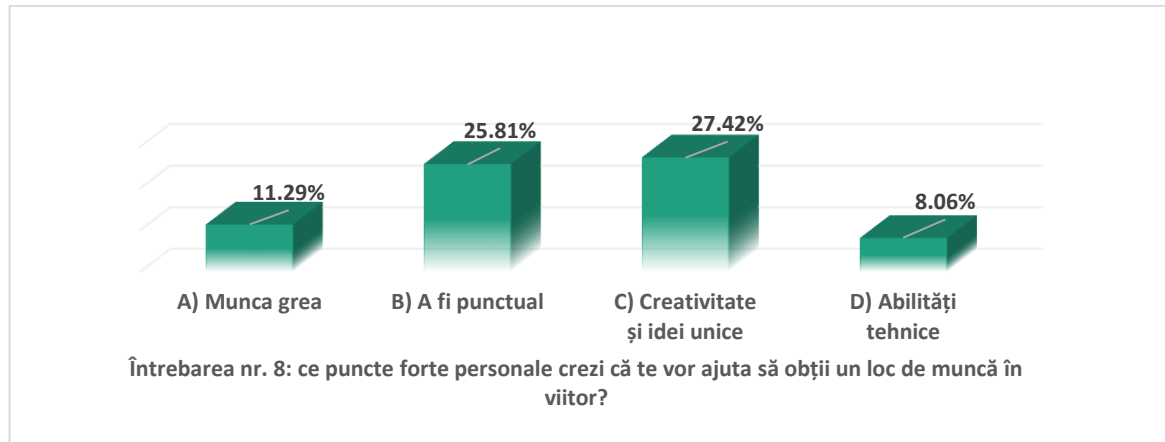
**Întrebarea nr. 8:**

Ce puncte forte personale crezi că te vor ajuta să obții un loc de muncă în viitor?

- A) Munca grea
- B) A fi punctual
- C) Creativitate și idei unice
- D) Abilități tehnice

Întrebarea privind autoevaluarea punctelor forte personale care i-ar putea ajuta să obțină un loc de muncă în viitor a relevat următoarele:

- ❖ 11,29% (7 elevi) - munca grea
- ❖ 25,81% (16 elevi) - punctualitatea
- ❖ 27,42% (17 elevi) - creativitatea și originalitatea
- ❖ 8,06% (5 elevi) - abilitățile tehnice



Este de menționat că 17 elevi au considerat că nu există doar un singur răspuns la această întrebare, alegând mai multe opțiuni, apreciind astfel că nu există doar un singur punct forte, ci un complex de lucru care i-ar putea ajuta în găsirea unui loc de muncă. Astfel:

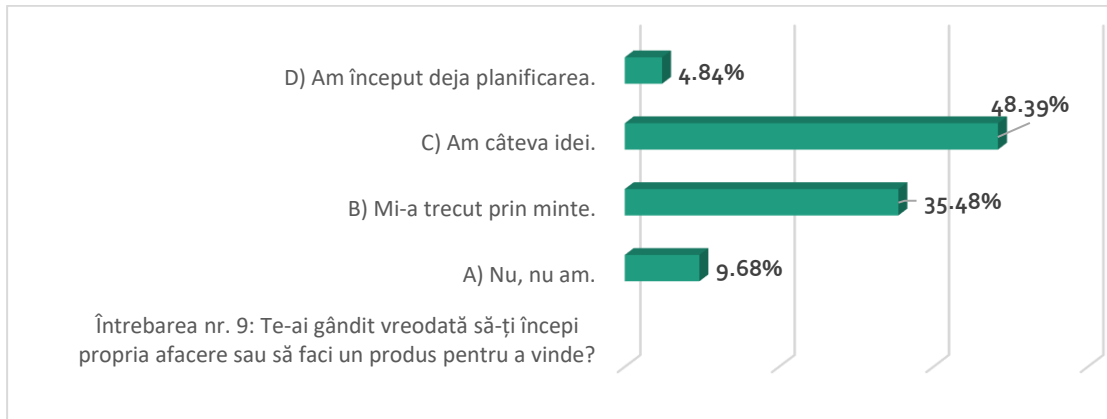
- ❖ 3 elevi au considerat că punctele forte sunt munca grea, creativitatea și originalitatea și abilitățile tehnice;
- ❖ 3 elevi au ales ca puncte forte punctualitatea, creativitatea și originalitatea și abilitățile tehnice;
- ❖ 2 elevi a ales drept puncte forte munca grea și abilitățile tehnice;
- ❖ 3 elevi a ales drept puncte forte munca grea, creativitatea și originalitatea;
- ❖ 2 elevi au considerat munca grea și punctualitatea drept puncte forte;
- ❖ 4 elevi au apreciat că toate cele 4 aspecte menționate - munca grea, punctualitatea, creativitatea și originalitatea și abilitățile tehnice - reprezintă punctele forte.

Întrebarea nr. 9:

Te-ai gândit vreodată să-ți începi propria afacere sau să faci un produs pentru a vinde?

- A) Nu, nu am.
- B) Mi-a trecut prin minte.
- C) Am câteva idei.
- D) Am început deja planificarea.

Întrebarea nr. 9 a vizat antreprenoriatul și intențiile elevilor chestionați privind începerea unei afaceri sau crearea unui produs pentru a-l vinde. Răspunsurile elevilor arată că 30 elevi (48,39% dintre respondenți) au această intenție, 22 elevi (35,48%) se gândesc la această opțiune, în timp ce 6 elevi (9,68%) nu au astfel de idei, iar 4,84% afirmă că au început deja planificarea. Răspunsurile elevilor confirmă practic intențiile antreprenoriale ale tinerilor.



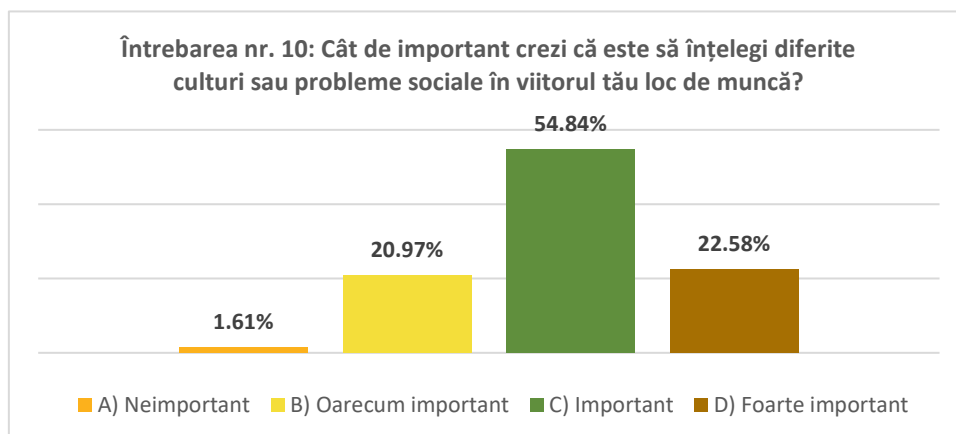
Întrebarea nr. 10:

Cât de important crezi că este să înțelegi diferite culturi sau probleme sociale în viitorul tău loc de muncă?

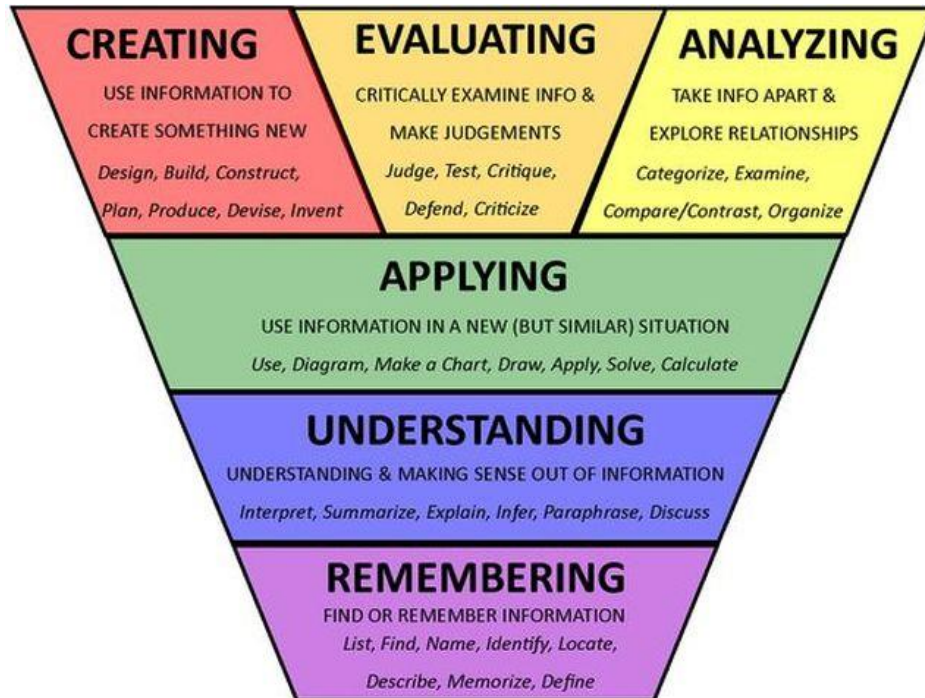
- A) Neimportant
- B) Oarecum important
- C) Important
- D) Foarte important

Ultima întrebare a vizat **responsabilizarea culturală și socială** - luarea în considerare a contextului cultural și social al produselor și serviciilor, aspecte importante pentru crearea de soluții responsabile din punct de vedere social și sensibile din punct de vedere cultural.

Astfel, răspunsurile elevilor au scos în relief faptul că înțelegerea diferitelor culturi sau probleme sociale este importantă în viitorul loc de muncă este importantă pentru 34 elevi din cei 62 de respondenți (54,84%), respectiv foarte importantă pentru 14 elevi (22,58%); mai puțin important este considerat acest aspect pentru 13 elevi (20,97%), în timp ce 1,61% dintre respondenți nu apreciază ca important acest aspect.



3. CONCLUZII - TENDINȚE ȘI NEVOI SPECIFICE ALE GRUPULUI ȚINTĂ



Analiza calitativă a rezultatelor la chestionarele aplicate elevilor relevă următoarele aspecte:

- elevii ;
- în școală, elevii sunt foarte puțin încurajați să își folosească creativitatea și să vină cu idei noi și originale ;
- aptitudinile tehnice/ digitale sunt insuficient dezvoltate, în ciuda tendințelor de digitalizare/ informatizare existente în societatea actuală;
- cunoștințele pe care le dobândesc elevii nu sunt transferabile și aplicabile;

Integrarea principiilor de design thinking și design grafic în curriculum-ul pentru învățământul VET ar putea avea ca finalitate dezvoltarea personalității elevilor, formarea și dezvoltarea atât a competențelor digitale propriu-zise, cât și a competențe necesare pentru învățarea pe tot parcursul vieții, în integrarea într-o societate bazată pe cunoaștere. Este absolut necesară adaptarea curriculumului la așteptările societății, nevoile elevilor, dar și la tradițiile școlii naționale, astfel încât să se realizeze o trecere de la un învățământ pentru toți la un învățământ pentru fiecare, prin instruirea centrată pe elev.

Gândirea proiectivă (design thinking) ar putea fi instrumentul pe care cadrele didactice să îl utilizeze pentru a înțelege nevoile elevilor și pentru a le furniza structura pe care ei își pot construi abilitățile – indiferent la ce nivel sunt – și își pot integra pasiunile în învățare.

De aceea, este nevoie ca profesorii:

- ❖ să îi învețe pe elevi să utilizeze gândirea proiectivă, atunci când lucrează la un proiect de creație, pentru a-și dezvolta empatia, întrucât ar trebui să-și înțeleagă audiența sau pe cei pentru care proiectează;
- ❖ să încerce să le dezvolte elevii lor abilitățile de a înțelege că este important să fii capabil să-i asculți pe alții și să le înțelegi nevoile;
- ❖ să fie capabili să lucreze creativ și să le hrănească/dezvolte elevilor creativitatea și mentalitatea de a face;
- ❖ să fie capabili să planifice, faciliteze și evalueze acest proces pentru a se asigura că elevii învață și ating valorile de referință.

Tendențele și nevoile specifice ale elevilor pot varia în funcție de contextul educațional și cultural specific. Totuși, în general, există câteva aspecte relevante de luat în considerare:

1. **Acces la tehnologie și resurse digitale:** Elevii au nevoie de acces la tehnologie și software-uri relevante pentru a-și dezvolta abilitățile. Astfel, școlile ar trebui să fie dotate cu echipamente IT și software-uri adecvate pentru a permite acestor elevi să exerseze și să își exprime creativitatea.
2. **Materiale și echipamente de calitate:** O parte esențială a învățării implică lucrul cu materiale și echipamente de calitate. Este important ca școlile să ofere acces la instrumente de desen, imprimante, hârtie și alte materiale necesare pentru a permite elevilor să își exprime ideile în mod creativ și să își dezvolte abilitățile practice.
3. **Mentorat și feedback constructiv:** Elevii au nevoie de îndrumare și feedback constructiv pentru a-și îmbunătăți abilitățile și pentru a-și dezvolta încrederea în propriile lor capacități. Profesorii ar trebui să ofere sprijin și să îi încurajeze pe elevi să exploreze și să își dezvolte creativitatea.
4. **Experiențe practice și proiecte relevante:** Elevii au nevoie de oportunități de a lucra la proiecte practice și relevante. Acestea pot include colaborarea cu organizații locale pentru a crea materiale de marketing sau design grafic pentru evenimente școlare sau comunitare.
5. **Flexibilitate și adaptabilitate în procesul de învățare:** Elevii ar trebui să fie încurajați să fie flexibili și adaptați în procesul lor de învățare. Acest lucru poate include explorarea diferitelor tehnici, abordări și tehnologii în cadrul procesului lor creativ.

În general, este important ca educația să fie orientată spre dezvoltarea abilităților practice, creativității și gândirii critice a elevilor, oferindu-le oportunități de a-și exprima ideile și de a contribui la soluționarea problemelor în mod inovator și eficient.

Integrarea design thinking și a design-ului grafic în curriculumul școlar poate aduce multiple beneficii, ajutând elevii să dezvolte abilități esențiale pentru rezolvarea problemelor, gândirea creativă și inovația. Integrarea designului grafic în curriculumul școlar poate fi o modalitate excelentă de a dezvolta abilități creative, tehnice și de comunicare la elevi. Iată câteva întrebări specifice pe care le puteți lua în considerare atunci când planificați integrarea designului grafic în curriculum:

1. **Scopurile și obiectivele:** Care sunt obiectivele specifice pe care dorim să le atingem prin integrarea designului grafic în curriculum? Ne dorim să dezvoltăm abilități artistice, tehnice, de comunicare sau toate acestea?
2. **Structura curriculumului:** Cum putem structura curriculumul pentru a integra designul grafic în mod eficient? Care materii sau discipline existente pot fi adaptate pentru a include elemente de design grafic?
3. **Conținutul și materialele de predare:** Ce conținut specific ar trebui să fie acoperit în cadrul cursurilor de design grafic? Ce materiale de predare și resurse tehnologice sunt necesare pentru a susține procesul de învățare?
4. **Metode și strategii de predare:** Care sunt cele mai potrivite metode și strategii de predare pentru a promova învățarea și practicarea designului grafic? Cum putem crea un mediu de învățare stimulat și interactiv pentru elevi?
5. **Evaluare și feedback:** Cum putem evalua eficient progresele și rezultatele elevilor în ceea ce privește abilitățile lor de design grafic? Care sunt cele mai potrivite criterii de evaluare și instrumente pentru a măsura aceste abilități?
6. **Legătura cu lumea reală:** Cum putem lega activitățile de design grafic de probleme și contexte reale din viața cotidiană sau din domeniul profesional? Cum putem oferi elevilor oportunități de a aplica cunoștințele și abilitățile lor în proiecte practice?
7. **Colaborare și interdisciplinaritate:** Cum putem încuraja și sprijini colaborarea și interdisciplinaritatea între elevi și cadrele didactice în cadrul activităților de design grafic? Cum putem promova diversitatea și inclusiunea în procesul de design?
8. **Resurse și infrastructură:** Ce resurse și infrastructură sunt necesare pentru a susține integrarea designului grafic în curriculum? Cum putem asigura accesul la echipamente, software-uri și materiale de lucru relevante pentru toți elevii?
9. **Formare și dezvoltare profesională:** Cum putem dezvolta capacități și expertiză printre cadrele didactice pentru a susține integrarea designului grafic în curriculum? Care sunt modalitățile eficiente de formare și dezvoltare profesională în acest domeniu?

10. **Durabilitate și continuitate:** Cum putem asigura durabilitatea și continuitatea integrării designului grafic în curriculum pe termen lung? Cum putem adapta și îmbunătăți curriculumul în funcție de schimbările din domeniul designului grafic și din nevoile elevilor?

Aceste întrebări ar putea ghida procesul de planificare și implementare a integrării designului grafic în curriculumul școlar, asigurându-se că acesta este realizat într-un mod eficient și benefic pentru dezvoltarea elevilor.