

CZU: 37.091.3:005.6(4)

DOI: 10.36120/2587-3636.v39i1.92-98

PROCESUL INOVĂRII ÎN ORGANIZAȚIILE ȘCOLARE PRIN PROIECTE EUROPENE ERASMUS ACADEMIES

Victoria COJOCARU, dr. hab., profesor universitar

<https://orcid.org/0000-0002-5443-2875>

Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău

Alina Marilena BUDULEANU, doctorand

<https://orcid.org/0000-0003-2661-5508>

Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău

prof. învățământ primar al Școlii Gimnaziale Nr.29 Galați

Rezumat. Articolul evidențiază rolul important al organizațiilor școlare în procesului inovării, printr-un act didactic aliniat progresului global. Proiectele europene contribuie semnificativ la succesul procesului de inovare, oferind căi structurate pentru formarea continuă a profesorilor, îmbunătățind managementul școlar și asigurând impactul unor noi practici educaționale pe termen lung. Se remarcă în mod deosebit proiectele Erasmus Academies, prin care se creează ecosisteme de învățare ce aduc în fața copiilor profesori excelenți și practici inovative, cu ecouri benefice, durabile, pentru viitorul întregii comunități.

Cuvinte cheie: inovare, proces inovator, proiecte europene, Erasmus Academies.

PROCESS INNOVATION IN SCHOOL ORGANIZATIONS THROUGH ERASMUS ACADEMIES PROJECTS

Abstract. The article highlights the crucial role of school organizations in driving teacher innovation by integrating teaching, learning, and assessment in alignment with future global progress. European projects significantly contribute to this process by fostering didactic innovation and providing structured pathways to enhance institutional management, teacher professional growth, and impactful educational practices. The Erasmus Academies projects stand out in particular, as they create learning ecosystems that bring excellent teachers and innovative practice to children, generating beneficial and lasting impacts for the future of the entire community.

Key words: innovation, innovative process, European projects, Erasmus Academies.

Inovarea în educație

Evoluția societății umane este datorată, în totalitate, inovării. Acum, mai mult ca oricând, se pune mare preț pe inovație, cu toate formele ei, omenirea înțelegând că dezvoltarea stă în progres. Mediile școlare ce văd în educație creuzetul în care se dezvoltă creativitatea, oferă societății rezultate pe termen lung, prin care se garantează creșterea, adaptarea și succesul.

Pentru a întâmpina nevoia unor repere teoretice specifice inovării, Organizația pentru Cooperare și Dezvoltare Economică publică, în anul 2018, Manualul Oslo. Editat în baza principiului că inovația este și trebuie să fie măsurabilă, pentru că doar astfel se poate vorbi cu adevărat despre noutate, calitate și progres, manualul definește inovația în sens general. *Inovația reprezintă un produs sau un proces nou, îmbunătățit, cu diferențe*

semnificative față de produsele sau procesele anterioare, care poate fi pus la dispoziția potențialilor utilizatori sau introdus în practica organizațională [5, p.20].

A.M. Huberman, în 1973, definește pentru prima dată *inovația școlară*. *O inovație este o ameliorare măsurabilă, deliberată, durabilă și puțin probabil să se producă frecvent [2, p.5].*

Teoretizările lui Huberman sunt considerate și astăzi puncte de referință în cercetarea inovării școlare. Din anii '70 până în ziua de astăzi, inovarea școlară a fost un domeniu intens cercetat, iar rezultatul constă în multiple repere teoretice:

- *Inovarea didactică presupune orice schimbare realizată metodic, conștient, în sistemul de învățământ, cu scopul regândirii obiectivelor existente (S. Cristea, 1998);*
- *Inovarea școlară este un proces deliberat de transformare a practicilor prin introducerea unei noutăți curriculare, pedagogice, organizaționale, care face obiectul unei diseminări și care vizează ameliorarea durabilă a reușitei educative a elevilor (Consiliul cercetării sociale și al activității asupra inovației tehnologice și sociale din Canada, 2005);*
- *Inovarea didactică reprezintă un rezultat al cercetării științifice, utilizat direcționat spre perfecționarea sistemului de învățământ (V. Cojocaru, 2010);*
- *Inovarea în educație reprezintă procesul de implementare a strategiilor prin care elevii dezvoltă creativitate, gândire critică și competența de a acționa responsabil pentru a-și croi propriul viitor (Agenda europeană pentru inovare, 2022).*

Analiza acestor definiții permite identificarea principalelor *caracteristici ale inovării în educație*: inovarea presupune o ameliorare măsurabilă; inovarea trebuie să fie durabilă; inovarea trebuie să fie o acțiune deliberată, cu impact asupra unui număr mare de persoane [1, p.159-160].

Din studiul atent al conceptualizărilor de mai sus, reies cuvinte-cheie precum: noutate, intenție, transformare, ameliorare, durabilitate. Astfel, *se definește **inovarea în educație** ca procesul prin care se introduce intenționat o noutate curriculară, pedagogică sau organizațională, cu scopul creșterii calității finalităților procesului didactic, prin formarea unor absolvenți adaptabili mediului social, politic și economic al viitorului.*

Introducerea inovării în organizația școlară are beneficii de necontestat. Nenumărate cercetări au reliefat avantajele orientării spre inovație concretizate în rezultate calitative care se reflectă în cascadă asupra elevilor, profesorilor și, mai târziu, în comunitatea locală.

Procesul inovării în organizațiile școlare

În zilele noastre, în contextul globalizării, practica școlară trebuie să țină pasul, prin strategii inovative, cu progresul uimitor în științe, tehnologie și economie. Astfel,

procesul inovării se materializează în fiecare organizație școlară care își dorește să pregătească elevi pentru o societate multiculturală, cu o economie globală și cu o piață a muncii dominată de meserii ale viitorului.

În studiile sale, A.M. Huberman propune *un model pedagogic* pentru *procesul inovării*, care parcurge patru etape distincte, de la cercetare până la absorbție completă în practica educațională:

- *Cercetare științifică* – colectarea noțiunilor teoretice care stau la baza inovației;
- *Cercetare aplicată* – selectarea strategiilor și conținuturilor prin care va fi pusă în practică inovația;
- *Exersare* – planificarea și implementarea inovației, în vederea validării;
- *Practică* – utilizarea inovației pe termen lung [2, p.14-15].

La rândul său, G. Kasper definește cinci etape distincte pentru *modelul pedagogic al procesului inovării*:

- *Stabilirea condițiilor* care favorizează și sprijină inovarea (semnalele interne și externe care anunță necesitatea inovării);
- *Identificarea problemei* care se rezolvă prin inovare sau a oportunității în baza căreia se descoperă ceva nou (prin analiza atentă a nevoilor, liderul școlii sau liderul echipei de lucru stabilește care este componenta organizațională în care va fi introdusă inovarea);
- *Generarea ideilor* pentru a se rezolva problema sau pentru a se valorifica oportunitatea (prin tehnici de brainstorming, brainsketch, turniruri de idei, jurnale reflexive);
- *Experimentarea și pilotarea ideilor* concretizate în soluții demne de testat și de pus în practică (se creează o metodă sau o strategie nouă care, odată testată și validată, permite în mod inovator ca problema inițială să fie rezolvată);
- *Implementarea și valorificarea inovațiilor* în mediul organizațional școlar, spre beneficiul întregii comunități de învățare [3, p.11-33].

În viziunea Olimpiei Meșa (2020), *inovarea este un proces* care se produce la nevoia rezolvării unor probleme, cu parcurgerea a patru etape: *descoperire, interpretare, ideare, experimentare* [7].

Prin prisma perspectivelor și modelelor menționate, se poate extrapola că *inovarea este un proces prin care se rezolvă o problemă, cu parcurgerea unor etape precise*:

1. *identificarea problemei;*
2. *generarea ideilor;*
3. *pilotarea inovației;*
4. *implementarea și valorificarea inovației.*

La o privire asupra etapelor procesului inovării, se relevă o metodologie de implementare similară învățării bazate pe proiecte, care pornește de la identificarea unei

probleme ce are cale de rezolvare prin practici noi, transformative, cu impact ameliorativ pe termen lung. Există unele probleme organizaționale ce pot fi rezolvate doar prin implementarea unor proiecte europene, iar atunci apare factorul inovator, cu ecou în resursa umană și impact de necontestat asupra întregii comunități. Inovarea ca proces se produce deseori în organizațiile școlare care înțeleg că viziunea societății viitorului trebuie să se regăsească în fiecare componentă organizațională: management strategic flexibil, mentalitate deschisă, excelență prin formare continuă, design educațional transformator.

Astfel, într-o școală a viitorului, procesul inovării este atent planificat, nu accidental; un fenomen continuu, nu sporadic; generat din interior, nu provocat de schimbările politice, sociale sau economice; atent gândit și fundamentat pentru a genera rezultate pe termen lung; implementat pentru a îmbunătăți calitatea și performanța în educație; aliniat cu practicile europene de succes.

Inovarea prin proiecte europene

Uniunea Europeană întâmpină nevoia școlilor de inovare, prin implementarea unor politici specifice. *Programul Orizont Europa 2021-2027* deschide linii de finanțare pentru proiectele inovatoare ce dezvoltă principiile democrației comunitare: dezvoltare durabilă, educație pentru toți, sustenabilitate. Programul încurajează și facilitează colaborarea instituțională la nivel european, susține și consolidează impactul cercetării și inovării în educație, cu scopul rezolvării provocărilor globale [8]. România răspunde Programului Orizont Europa adoptând *Strategia națională de cercetare, inovare și specializare inteligentă 2022-2027*, un sistem național de inovare elaborat pentru a exprima importanța stringentă a recunoașterii și susținerii inovării prin proiecte specifice, a recompensării performanței [9].

Erasmus Plus este cea mai mare axă de intervenție a Uniunii Europene, prin finanțarea proiectelor pentru educație, formare, tineret și sport. În perioada 2021-2027, Erasmus Plus țintește inovarea în educație conform Agendei pentru competențe în Europa, coagulând activitățile definite în Spațiul european al educației cu Planul de acțiune pentru educația digitală. Astfel, programul prioritizează inovarea în digitalizare, cetățenie democratică, incluziune socială și sustenabilitate.

Proiectele Erasmus sunt depuse, gestionate și implementate la nivel instituțional, organizația școlară fiind beneficiara unui grant ce vizează inovarea în educație. În cazul școlilor gimnaziale, aplicațiile pot viza un grant în domeniul formării profesionale a cadrelor didactice sau un grant pentru proiecte în domeniul educației școlare. Fiecare din aceste oportunități este marcată prin mobilități ale cadrelor didactice în instituții de specialitate din Europa, unde au acces la cele mai noi practici în domeniul educației.

Mobilitățile Erasmus au efecte pozitive atât la nivelul dezvoltării profesionale a cadrelor didactice, cât și la nivelul dezvoltării personale, socio-emoționale. Profesorul beneficiar al unei mobilități Erasmus câștigă noi cunoștințe, noi competențe, vine cu noi perspective în designul didactic și dezvoltă sentimentul de apartenență la marea comunitate educațională europeană. Prin scalare, întreaga unitate școlară beneficiază de un flux inovator la nivel organizațional: noi parteneriate, noi strategii, noi proiecte [6].

Accelerarea procesului inovării prin Erasmus Academies

Contextualizând propriile nevoi, Școala Gimnazială Nr. 29 Galați se numără printre instituțiile care înțeleg și susțin, prin proiecte Erasmus, formarea profesională și pregătirea personalului didactic pentru inovare. Cu experiență în implementarea programelor europene de educație, școala începe un nou drum prin linia de finanțare Erasmus Academies, unde este parte a unui consorțiu de 10 instituții europene ce creează noi ecosisteme de învățare pentru generațiile viitorului. Revoluția științifico-tehnologică aduce în fața profesorilor elevi dintr-o generație cu un profil didactic profund diferit, cu așteptări care au rădăcini în noi paradigme de învățare ce corelează teoria cu practica. Erasmus Academies întâmpină nevoia profesorilor de a se regenera pedagogic. Ca unitate de practică, școala are oportunitatea diversificării cross-curriculare astfel încât, în final, profesorii ajung să pășească în ritmul noilor generații, iar întreaga comunitate de învățare devine capabilă să dezvolte produse educaționale inovatoare.

În privința unui proces al inovării măsurabil, concret și relevant pentru viitor, proiectul *G-STEAM Erasmus Academy* întrunește toate condițiile pentru a genera un impact calitativ pe termen lung. Pornind de la nevoia Școlii Gimnaziale Nr. 29 de a le oferi elevilor un act didactic inovator, incluziv și relevant pentru viitor, consorțiul de 10 parteneri ai Academiei G-STEAM își propune *trei mari obiective*:

1. să inoveze programele actuale de formare a cadrelor didactice prin introducerea unei componente de pedagogie intersecțională;
2. să sprijine dezvoltarea inovatoare a curriculumului STEAM pentru învățământul primar, a materialelor educaționale, metodelor de predare, managementului clasei și activităților outdoor;
3. să capaciteze profesorii în mentalitate deschisă spre noi paradigme educaționale.

Pentru atingerea acestor obiective, Academia G-STEAM formează profesioniști în utilizarea unor noi metode STEAM, prin metodologii de predare inovatoare și creative, care au un potențial puternic de a motiva și fetele, în egală măsură cu băieții, să urmeze studii în domeniul științelor și tehnologiei și de a încuraja băieții, în egală măsură cu fetele, să își urmeze talentele în arte și științe umaniste. Astfel, proiectul G-STEAM mizează pe reenergizarea actului didactic și pe orientare timpurie în carieră pentru elevi spre meserii ale viitorului care pot fi urmate fără segregări sociale sau de gen.

Academia propune 5 pachete de lucru a căror implementare se finalizează cu rezultate notabile și inovatoare pentru întreaga comunitate de învățare:

Pachetul 1. Cartografierea bunelor practici de educație STEAM și pedagogie intersecțională din Uniunea Europeană;

Pachetul 2. Formarea formatorilor și echiparea profesorilor cu abilitățile esențiale pentru integrarea în procesul didactic a disciplinelor STEAM;

Pachetul 3. Co-crearea unui nou curriculum de implementare a disciplinelor STEAM (materialele educaționale, metodele de predare, managementul clasei și activități extrașcolare), cu integrarea perspectivei de gen și orientarea copiilor spre meserii ale viitorului;

Pachetul 4. Pilotarea, monitorizarea și evaluarea noului curriculum, pentru măsurarea impactului inovației la nivelul consorțiului;

Pachetul 5. Promovarea noului curriculum STEAM și includerea lui în oferta școlii.

Printr-un astfel de proiect se aduc în fața cadrelor didactice programe de formare cu metode certificate și validate la nivel european, ce asigură inovarea procesuală în organizația școlară, cu accent pe factorul uman: profesionalizare, excelență, performanță. Astfel, se garantează respectarea celor mai importante principii ale educației de calitate:

1. *Elevul în centrul actului educațional;*
2. *Un profesor excelent în fața fiecărui copil;*
3. *Scăderea rezistenței la schimbare a cadrelor didactice;*
4. *Tehnologia, aliat în educație.*

Concluzii

Organizațiile școlare au misiunea de a promova viziunea, valorile și principiile procesului inovării, cu o influență semnificativă asupra activității manageriale și educaționale, astfel încât strategia și procesul de predare-învățare-evaluare să producă finalități de excepție, corelate particularităților societății globale din viitor.

Într-o școală a viitorului, procesul inovării este un fenomen continuu, atent planificat, generat din interior, fundamentat pentru a genera rezultate pe termen lung și implementat pentru a îmbunătăți calitatea și performanța în educație.

Prin intermediul proiectelor europene, procesul schimbării are impact asupra tuturor componentelor-cheie: management, mentalitate, formare continuă, învățare relevantă. Astfel, inovarea are un aspect integrat, iar rezultatele se răsfrâng în mod pozitiv asupra elevilor, asupra comunității de învățare, dar și asupra viitorului societății.

Bibliografie

1. COJOCARU, Victoria. Activitatea de inovare în învățământ. In: *Învățământ superior: tradiții, valori, perspective*. Chișinău: Universitatea de Stat din Tiraspol, 2020. Vol. 2. pp. 157-161. ISBN: 978-9975-76-313-4.
2. HUBERMAN, Allen Michael. *Understanding change in education: an introduction*. Paris: UNESCO, 1973. 99 p. ISBN: 92-3-101116-2.
3. KASPER, Gabriel; CLOHESY, Stephanie. *Intentional Innovation: How Getting More Systematic about Innovation Could Improve Philanthropy and Increase Social Impact*. United States: W.K.Kellogg Foundation, 2008. 73 p.
4. POPESCU, Maria. *Managementul inovării*. Brașov: Editura Universității Transilvania, 2016. 169 p. ISBN: 978-606-19-0759-5.
5. *The Measurement of Scientific, Technological and Innovation Activities. Oslo Manual*. Paris: OECD, European Union, 2018. 258 p. ISBN: 978-92-64-30460-4.

Webografie

6. Agenția Națională pentru programe europene comunitare în domeniul educației și formării profesionale. <https://www.erasmusplus.ro/> (accesat la 02.02.2025).
7. Learning design. <https://olimpiamesa.com/learning-design/> (accesat la 02.02.2025).
8. Programul Orizont Europa 2021-2027. <https://www.mcid.gov.ro/programe-europene/programul-cadru-orizont-europa/> (accesat la 02.02.2025).
9. Strategia Națională de cercetare, inovare și specializare inteligentă 2022-2027 <https://www.mcid.gov.ro/programe-nationale/strategia-nationala-de-cercetare-inovare-si-specializare-inteligenta-2022-2027/> (accesat la 02.02.2025).

Recepționat / Received: 18.02.2025

Acceptat / Accepted: 18.03.2025

Email: cojocaruvictoria@yahoo.com