

- Obiectivul general:

Creșterea interesului și motivației pentru lectură în rândul elevilor din clasele a V-a – a IX-a, prin crearea și dotarea unui laborator de lectură digitală, care să transforme lectura într-o activitate interactivă, relevantă și adaptată mediului digital.

Acest obiectiv se aliniază în mod direct cu mai multe domenii prioritare ale proiectului, după cum urmează:

1. Aplicarea instrumentelor digitale și a experiențelor de învățare activă, captivantă pentru elevi.

- BOOKLAB contribuie la crearea de experiențe de învățare captivante care stimulează implicarea și performanța elevilor; la dezvoltarea competențelor de învățare autonomă și digitală – esențiale pentru reușita școlară și integrarea în societatea cunoașterii.

- Dezvoltarea competențelor digitale atât la profesori, cât și la elevi, valorificând potențialul tehnologiei pentru învățare, prin oferirea unui cadru de lectură inovator, multimedia, familiar elevilor, ceea ce contribuie la modernizarea procesului educațional și la utilizarea conștientă și creativă a instrumentelor digitale: cel puțin, 85% dintre elevii participanți vor folosi platforme digitale pentru lectură, exprimare creativă sau colaborare (ex. Padlet, Canva Edu, Book Creator) și minimum 18-20 cadre didactice instruite în utilizarea instrumentelor digitale, dintre care cel puțin 15 aplică metodele la lecții; minimum 2 produse multimedia (video, podcast, prezentare interactivă) realizate de elevi;

2. Învățarea activă, colaborativă, dezvoltarea unui sentiment de comunitate, apartenență și bunăstare a elevilor.^{[P]_{SEP}} Prin organizarea unui spațiu modern și prietenos pentru lectură, implicarea elevilor în activități interesante după ore și colaborarea cu cadrele didactice și părinții, proiectul contribuie la îmbunătățirea stării de bine a elevilor și la crearea unui mediu școlar pozitiv, motivant și sigur:

- Organizarea a unei activități extracurriculare/lună în cadrul BOOKLAB;

- Creșterea cu 30% a participării voluntare a elevilor în activități de valorificare a lecturii după ore;

- Minimum 80% dintre elevii participanți exprimă o stare de bine și apartenență, conform sondajelor de feedback;

- Crearea și activarea a unui club digital de lectură până în martie 2026.

3. Prevenirea și combaterea analfabetismului funcțional.<sup>[P]
[SEP]</sup> Prin activitățile digitale de lectură interactivă și metode moderne, proiectul vizează îmbunătățirea înțelegerii textului scris, reducerea dificultăților de exprimare și creșterea funcționalității lecturii în contexte reale:

- Minimum 20% creștere a scorurilor la testele standardizate de înțelegere a textului (comparație pre/post activitate);

- Elaborarea a minimum 1 portofoliu digital de lectură per elev participant (cuprinzând recenzii, reflecții, activități interactive);

- Minimum 8 activități de lectură digitală organizate în grupuri, centrate pe înțelegere, reflecție și exprimare;

- Implicarea a cel puțin 300 de elevi în activități axate pe literație funcțională.

4. Schimburile de experiență, crearea și dezvoltarea unei comunități de practică în inovația didactică.<sup>[P]
[SEP]</sup> Formarea și activarea unei comunități de practică a profesorilor inovatori, cu minimum 20 membri activi până în mai 2026;

- Organizarea a minimum 2 sesiuni semestriale de schimb de bune practici (ateliere, microconferințe interne, cluburi pedagogice);

- Realizarea și publicarea a minimum 2 articole metodice sau de prezentare a activităților în reviste școlare/municipale sau platforme educaționale;

- Integrarea modelului BOOKLAB într-un parteneriat interșcolar până în iunie 2026.

Concluzie:

Obiectivul general al subproiectului BOOKLAB răspunde într-un mod integrat priorităților majore ale sistemului educațional actual, contribuind atât la dezvoltarea personală și intelectuală a elevilor, cât și la transformarea școlii într-un spațiu inovator, incluziv și adaptat nevoilor secolului XXI, oferind oportunități de dezvoltare profesională continuă pentru cadrele didactice.