
CONTEMPORARY PEDAGOGICAL APPROACHES REGARDING THE DEVELOPMENT OF STUDENTS' CREATIVE POTENTIAL

Elena CEAUȘESCU*

*Universitatea „Babeș Bolyai” din Cluj-Napoca

Abstract:

Through creation and through its contemplation, the human being gently advances towards the demiurgic condition. This represents the unique instance when, by creating something out of “nothing,” shaped solely by oneself, one attains a likeness to God, and through such a projection, transcends the condition of a mere mortal, thereby aspiring to eternity. Creativity constitutes one of the most essential key competences of the 21st century, being fundamental for students' adaptation to the rapid and unpredictable changes of contemporary society. Within an educational context marked by curricular transformations and digitalization, the lifelong development and stimulation of students' creative potential become a central objective of modern schooling.

This article aims to analyze contemporary pedagogical approaches that contribute to fostering creativity in the educational process, from an interdisciplinary perspective that integrates psychological theories, pedagogical models, and examples of best practice. In this regard, the study explores the role of constructivist pedagogy, project-based learning, digital collaboration, and methodologies such as Design Thinking in promoting divergent thinking and innovation. Equally, the importance of a flexible and inclusive educational framework is highlighted, as well as the role of the teacher as a facilitator of the creative process and of formative assessment centered on progress. The article emphasizes the value of international experience and potential adaptations to the Romanian context, outlining an integrated vision of how schools can support students in discovering and cultivating their creative resources.

The conclusions stress the need for pedagogical reforms oriented toward nurturing creative competences as an indispensable element in shaping active and responsible citizens of a society grounded in innovation and knowledge.

Keywords:

contemporary pedagogy, creativity, creative potential, project-based learning, digital education, Design Thinking.

**Contact details
of the
author(s):**

agniada@gmail.com

INTRODUCERE

În era noastră, creativitatea devine una dintre competențele cheie vizate de către societatea contemporană, fiind asociată nu doar cu domeniul artistic, ci și cu rezolvarea de probleme complexe, cu stimularea gândirii critice și inovatoare (Robinson, 2011). Esteticienii timpurilor moderne sunt supuși unui asalt venit din două direcții opuse, unde identificăm una exclusiv *artistică* și alta excesiv *științifică*. O întrebare esențială care nu poate fi ocultată este: se justifică estetica altfel decât ca o disciplină generalizatoare, la nivelul întregii arte, al tuturor frumuseților artistice sau este ea de conceput altfel decât ca o *filosofie a artei* și (sau) a *frumosului*, ca o știință generală a artei și (sau) a frumosului?

Răspundem la aceasta prin precizarea faptului că, știința generală a artei, evidențiază insuficiența sistematicii speculative pentru vremurile mai noi accentuând nevoia prezenței studiului istorico-teoretic al operelor de artă concrete, necesitatea unei angajări mai directe la interpretarea experiențelor artistice moderne printr-o valorificare reală a momentului expresiv tipic unei orientări picturale și muzicale mai recente. În cadrul acestui context venim cu precizarea esențială prin care, principala deosebire dintre estetică și teoria unei specii artistice nu se limitează strict la distanța dintre sfera cuprinzătoare și aria limitată a sintezelor, diferența cantitativă a lărgimii presupune saltul calitativ al viziunii filosofice. Educația contemporană se află într-un moment crucial de tranziție profundă generată de transformările economice, sociale și tehnologice ale lumii moderne. Școala în conformitate cu aceste schimbări nu mai poate doar să transmită cunoștințe factuale, ci este nevoită să formeze competențe transversale care duc la pregătirea elevilor pentru o societate în care baza o constituie inovarea, colaborarea și învățarea continuă. Un element unitar al acestor competențe este creativitatea.

Privind din această perspectivă cadrul general al problemei sesizăm faptul că, creativitatea nu este doar un instrument artistic, ci o capacitate cognitivă, socio-emoțională care permite elevilor să exploreze noi posibilități, să abordeze probleme complexe și să abordeze soluții inovatoare. Numeroși autori au subliniat importanța ideii că, un accent exclusiv orientat pe memorare și pe evaluare prin teste standardizate limitează libertatea de gândire și minimizează șansele elevilor de a-și fructifica creativitatea. Un creator nu înregistrează lumea pur și simplu, acesta vede motive. Astfel, o secvență din realitate îi poate inspira unui artist luarea unei hotărâri, fiind o inspirație de prim moment, deoarece pe parcurs se vor ivi și alte fragmente de inspirație cu o influență directă asupra rezultatelor. Sesizăm în felul acesta, caracterul intențional al acestui moment, așa cum îl identificase Merleau-Ponty (2017), căci ceea ce se caută corespunde unei așteptări mai demult prezente și fixate la nivelul gândirii abstracte. Nimeni nu poate să vadă ceva dacă nu este pregătit să înțeleagă acel ceva, fapt care generează toate problemele societăților moderne. Nu sunt rare, circumstanțele în care artistul nu caută, ci găsește. Forța creatoare și ariditatea sunt acele stări care sunt în mod indisolubil legate una de cealaltă. În acest fel, soluția apare în mod spontan, se structurează în conținut și curge sub forma unui salt de la neorganizat la organizat, de la difuz la claritate.

Problema dezvoltării potențialului creativ la elevi devine cu atât mai relevantă în condițiile în care sistemele educaționale tradiționale tind să evidențieze reproducerea informațiilor, conformismul și performanțele standardizate (Robinson, 2011). În mult țări europene și în mod particular în România, curriculumul este deseori încărcat, rigid fiind centrat pe transmiterea unor volume imense

de cunoștințe teoretice. Acest fapt lasă puțin timp elevilor pentru implicarea în activități exploratorii, interdisciplinare și practice, ceea ce poate diminua interesul față de spiritul de inițiativă și de inovație al acestora (Voicu, 2020). La aceste dificultăți vin și se cumulează altele noi ce surprind inclusiv cadre didactice care se confruntă cu lipsa resurselor, a sprijinului instituțional necesar pentru a adopta metode creative în sala de clasă și nu în ultimul rând depășirea unor mentalități retrograde venite din partea celorlalți colegi și a părinților de elevi.

Scopul acestui articol constă într-o analiză axată pe abordările pedagogice contemporane prin care poate fi stimulat potențialul creativ al elevilor, având ca punct de pornire fundamentele teoretice și modelele pedagogice, până la strategii didactice eficiente și aplicabile în școala actuală. Aspectele la care această lucrare își propune să răspundă sunt următoarele:

1. Cum este definită și înțeleasă creativitatea în educație?
2. Ce strategii și metode didactice pot fi implementate pentru a stimula gândirea creativă a elevilor?
3. Care sunt modelele pedagogice contemporane care pot îmbunătăți dezvoltarea creativității?
4. Care exemple de bune practici internaționale pot fi adaptate în contextul educațional al școlii românești?

PARTEA I. CADRUL TEORETIC

Definiția și dimensiunile creativității

Pentru o abordare optimă a acestui concept ne raportăm la viziunea freudiană legată de modelul creației artistice care trebuie pus în analogie cu visul, unde originea sentimentului estetic își are baza în dinamica activității psihice și în cea a infrastructurii biopsihice. Conform acestei doctrine, la baza oricărui act creator stă sublimarea, care este un proces psihic de transpunere în libertate a unei anumite cantități de energie pe o direcție creatoare de cultură (Freud, 1924). Sintetizăm ideea lui Freud privind procesul de creativitate la om care constă într-un substrat bio-psihologic, un conflict și implicit, tentativa de soluționare a acestuia, unde pulsivitatea sexuală poate fi supusă unei „satisfacții de substituție”, sau a unei „satisfacții simbolice”.

La Heidegger (1995) descoperim ideea conform căreia, arta ne apropie existentul, la fel cum tot ea ni-l poate scoate din misterul existenței, făcând posibilă cultura, iar căutarea originii operei de artă devine unul și același lucru cu căutarea *esenței*. Există și alte viziuni potrivit cărora creativitatea poate fi văzută dintr-o perspectivă „sistemică”, context în care ea nu aparține exclusiv individului, ci este rezultatul interacțiunii dintre domeniu, persoană și context social. Amabile (1996) susține că, mediul motivațional și climatul educațional sunt factori determinanți în exprimarea creativității. În definirea potențialului creativ al elevilor trebuie să facem apel la ansamblul resurselor cognitive, afective și motivaționale care pot fi activate și dezvoltate prin experiențe de învățare stimulative (Guilford, 1968).

Întreaga noastră viață este o creație permanentă, iar aptitudinea de a crea se află fără încetare în strânsă simbioză cu realitatea exterioară. Educația prin artă în școală trebuie să fie o deschidere spre practică, să facă elevul să se confrunte cu obiecte, procedee, materiale, în scopul atingerii obiectivelor operaționale precise. În acest sens, profesorul poate contribui prin ajutorul său acordat elevului să realizeze legătura între teorie și practică. Prin însușirea acestor lucruri, elevul nu va stagna doar la o anumită expresie plastică, ci le va putea transfera și altor arii disciplinare. În ceea ce privește dezvoltarea potențialului creativ trebuie să avem în vedere:

- stimularea gândirii divergente și flexibile,
- susținerea explorării și a curiozității,
- crearea unui climat de încredere și de acceptare a ideilor noi,
- valorificarea expresiilor artistice și interdisciplinare.

Abordări pedagogice contemporane

În era modernă înțelegem pedagogia contemporană caracterizată printr-o orientare către elev, printr-o integrare a tehnologiilor digitale cât și pe accentul pus pe abordările colaborative. În felul acesta remarcăm importanța promovării învățării prin descoperire, a rezolvării de probleme și proiecte interdisciplinare toate deținând un rol preponderent în stimularea creativității. Strategiile de învățare contemporane presupun o învățare centrată pe elev cu o implicare activă a acestuia în procesul educațional, lăsând de o parte abordarea pasivă, transmisivă. Din această perspectivă de vedere, creativitatea poate fi stimulată prin libertatea de a alege metode de tipul Design Thinking și a relației acesteia cu gândirea vizuală. Această metodă aduce în prim-plan un cadru metodologic axat pe utilizator și pe soluționarea de probleme într-o configurație inovatoare, care poate fi practică în mod eficient în studiul și în formarea abilităților artistice.

Design Thinking a fost preluată din domeniul designului și transferată educației prin promovarea gândirii critice, a empatiei și a creativității elevilor. Astfel, reținem aspectul prin care în locul unei predări directive, profesorii privilegiază procesele de descoperire prin care se dobândește asumarea responsabilității și a creșterii stimei de sine a celor implicați în actul învățării. Ceea ce reține atenția noastră legat de pedagogiile contemporane este accentul înregistrat pe colaborare, conform căruia cele mai inovatoare idei iau naștere prin interacțiunea dintre indivizi.

Prin integrarea tehnologiilor digitale cum ar fi aplicațiile de tipul AR/VR, cât și a mediilor colaborative online gen Miro, Canva, Padlet devenim sensibili la importanța rolului jucat de aceste instrumente prin care elevii își pot exercita creativitatea vizuală și cognitivă. Insistăm pe pregnanța utilizării acestor tehnologii în procesul educativ, deoarece privilegiile pe care le oferă în segmentul artistic este unul inestimabil, prin care elevii au posibilitatea să exploreze în mod interactiv operele de artă și bunurile culturale. Școala modernă nu mai presupune să memorăm un volum considerabil de informații, ci vizează mai degrabă capacitatea de a identifica informația necesară, de a atinge abilitățile ideale în aflarea ei, în disecarea și utilizarea acesteia în contexte corespunzătoare.

Walbaum (2025) subliniază rolul vital al integrării IA în actul educațional din școlile moderne, proces diferit față de cel tradițional, dar infinit mai bun specifică autorul, căci se află într-o armonie mai mare cu aspirațiile noastre reale.

PARTEA II. METODOLOGIA CERCETĂRII

Obiectivele cercetării

Principalul obiectiv al cercetării a constat în identificarea felului în care abordările pedagogice contemporane raportate la metode precum: învățarea prin proiecte, design-thinking și colaborarea digitală pot contribui la dezvoltarea potențialului creativ al elevilor, cu preponderență din cadrul liceelor vocaționale cu specializări artistice.

Printre obiectivele specifice vizate amintim următoarele:

1. Analiza impactului platformelor digitale asupra exprimării vizuale și a colaborării.
2. Crearea unui cadru educațional interdisciplinar menit să stimuleze gândirea creativă.

3. Observarea modului în care elevii își etalează ideile creative cu ajutorul proiectelor colaborative.

Ipoteze

- Ipoteza 1: Prin integrarea metodelor pedagogice contemporane se sporește nivelul de implicare și motivație al elevilor.
- Ipoteza 2: Mediile colaborative digitale facilitează exprimarea creativității, dar și a diversității de soluții vizuale a elevilor implicați.
- Ipoteza 3: Un proiect interdisciplinar care integrează patrimoniul cultural și învățământul liceal vocațional de artă care stimulează atât gândirea divergentă, cât și pe cea convergentă.

Metodă: Studiu de caz

Metoda utilizată a fost cea a studiului de caz fiind adecvată pentru explorarea în profunzime a unui fenomen, iar cercetarea a avut loc în cadrul unui liceu vocațional, cu profil teologic cu specializarea de Patrimoniu cultural, la o clasă de a-X-a (25 elevi).

Dintre procedurile și instrumentele folosite amintim:

- observația directă: permite urmărirea procesului de lucru al elevilor în timpul proiectului.
- chestionar de autoevaluare: indică percepția elevilor asupra propriei creativități și implicări în sarcinile date.
- analiza produselor elevilor: prin portofolii digitale, prezentări vizuale și afișe.
- interviuri semi-structurate: discuții cu profesorii de specialitate.

Intervenția pedagogică

Tematica proiectului interdisciplinar:

„Redescoperirea unui monument al patrimoniului cultural local prin ochi creativi”. Acest proiect implică o desfășurare în timp pe o perioadă de patru săptămâni.

Măsurări pre-post:

- Creativitate divergentă: TTCT – scor total 0-100 (formă figurativă).
- Motivație intrinsecă: IMI – subscala Interest/Enjoyment (1-7).
- Autoeficacitate creativă: scală 1-5.
- Implicare comportamentală: % timp „on-task” observat.

Produs final:

Afiș digital despre: „Coloana fără sfârșit”; evaluat de doi profesori (rubrică 1-5) ținând seama de diversitatea vizuală, coerență/ierarhie, adecvare la brief.

Activitate digitală (analytics simple): număr de noduri Miro, postări/comentarii Padlet, versiuni Canva.

1. Explorarea, etapă în care elevii vizitează un obiectiv de patrimoniu cultural local, de pildă: Coloana fără de sfârșit și au grijă să colecteze informații cât mai valoroase legate de monument .

Tot în cadrul acestei etape, elevii parcurg la efectuarea interviurilor și la cercetarea istorică a obiectivului cultural.

2. Idearea, etapă în care elevii recurg la beneficiile platformei Miro, cu ajutorul căreia realizează hărți vizuale ale ideilor creative. Avantajul oferit de Miro este dat de faptul că, permite inserarea de imagini, linkuri, fișiere și comentarii audio, ceea ce implică transformarea tablei digitale într-un spațiu narativ-vizual complex, în care gramatica

vizuală se metamorfozează într-un proces viu, cooperant de decodare și reconstituire a semnificațiilor întâlnite în operele artistice.

Pentru atingerea unor succese considerabile în planul educațional, trebuie să ținem cont de următorul aspect: „școala trebuie să se sprijine mai mult în efortul său educațional pe experiența de viață și pe mediul apropiat ale copilului” (Stanciu, 1999, pp. 30-31).

3. Prototiparea, etapă în care elevii ajung în stadiul în care creează afișe și prezentări în Canva și Padlet prin combinarea în mod armonios a elementelor vizuale cu cele textuale. În acest context, elevii au atins așa cum sesiza Claparède (1975), acel interes profund care stimulează individul la efort și acțiune, cât și conștientizarea faptului că tehnologia nu substituie tradiția, ci o potențează și o transferă în contemporaneitate. Prin intermediul acestor platforme Canva și Padlet se pune accentul pe o învățare de tip activ, reflexiv, colaborativ, dar și se dobândește un set de competențe esențiale pentru integrarea într-o societate unde comunicarea prin imagine a devenit omnipotentă. Relevanța acestei cercetări ține de potențialul său de a pune la dispoziția cadrelor didactice, repere concrete în proiectarea unor activități inovatoare corelate cu instrumente digitale care asigură o învățare vizuală optimă în liceele vocaționale cu specific artistic. Observăm în următorul tabel modul în care creativitatea poate fi influențată la elevii participanți la proiect.

Indicator	Pre mean (SD)	Post mean (SD)	Δ Post-pre	+(24), p.	Cohen's d^z (paired)
TTCT (0-100)	61.5 (9.9)	70.6 (12.2)	+ 9.1	6.11, p.<.001	1.22
IMI Interest / Enjoynemt (1-7)	3.94 (0.80)	4.70 (1.03)	+ 0.76	6.03, p.<.001	1.21
Autoeficacitate creativă (1-5)	2.74 (0.61)	3.26 (0.71)	+ 0.52	5.80, p.<.001	1.16
Comportament on-task (%)	67.2 (7.3)	76.4 (8.4)	+ 9.1 pp	7.62, p.<.001	1.52

Fig. II.1.

INTERPRETARE SUCCINTĂ

Creșteri consistente și semnificative statistic la creativitatea divergentă, la motivația intrinsecă, autoeficacitate și implicare comportamentală. Efectele sunt moderate-mari pentru o intervenție scurtă, comparabile cu programe JBL/Design Thinking bine implementate (vezi meta-analizele citate).

Date privind utilizarea platformelor (comportament colaborativ):

- Padlet: ≥ 1 postare: 25/25 (100%); medie 6.0 postări/elev (SD 2.3); 8.2 comentarii/elev (SSD 2.2).
- Miro: 20.4 noduri/elev (SD 4.0); 96% au ≥ 15 noduri pe hartă.
- Canva: 22/25 (88%) au cel puțin 1 draft; mediana drafturilor = 3.
- Calitatea colaborării (1-5, post): 3.84 (SD 0.46).
- Diversitate vizuală (1-5, post): 3.51 (SD 0.54).

Corelații exploratorii (post):

- Comentarii Padlet $\leftrightarrow$ câștig TTCT: $r = .23$ (ns).
- Calitatea colaborării $\leftrightarrow$ diversitate vizuală: $= .36$, $p = .08$ (tendință).
- Drafturi Canva $\leftrightarrow$ diversitate vizuală: $r = .37$, $p = .07$ (tendință).

Important de reținut este faptul că, munca iterativă și feedback-ul colegial pot susține calitatea produsului, chiar dacă legătura directă cu scorul TTCT rămâne modestă după patru săptămâni.

Evaluarea produselor finale (rubrică, 2 evaluatori):

- Diversitate soluții vizuale: 3.51/5 (SD 0.54).
- Coerență/ierarhie vizuală: 3.82/5 (SD 0.48).
- Adecvare la brief (patrimoniu/UNESCO): 3.90/5 (SD 0.44).
- Acord între evaluatori (ICC [2,k]: 0.82/bun).

Metodologic, aceasta urmează principiile Consensual Assessment Technique (evaluare independentă de experți) klm68f.media.zesty.com Taylor Francis Online HarvardBusiness.School

Beveridge (1968) subliniază importanța interdisciplinarității, prin care o tehnică (sau un principiu) nespuns de banal capătă un sens nou și fructuos dacă este transferat într-o altă ramură a științei.

Dintre avantajele utilizării platformei Padlet reținem următoarele aspecte:

- crearea și organizarea galeriilor tematice cu lucrări vizuale;
- comentarii și feedbackuri care însoțesc fiecare postare;
- ameliorarea exprimării vizuale libere într-un spațiu digital sigur;
- însușirea unei gândiri critice dobândite pe baza unor argumentări a alegerilor vizuale efectuate.

În contextul de față, elevii au avut de realizat un proiect interdisciplinar unde li s-a cere realizarea unui afiș digital legat de bogăția culturală a Coloanei fără de sfârșit a lui Brâncuși, înscrisă în patrimoniul UNESCO, în care să fie integrat atât textul cât și imaginea în strânsă corelație cu regulile însușite în pașii anteriori despre ierarhia vizuală și despre simetria compozițională.

Concluziile cercetării.

Prin acest studiu de caz se indică mod convergent că integrarea abordărilor pedagogice contemporane cu învățarea prin proiecte, Design Thinking și colaborarea digitală (Miro, Canva, Padlet) toate reunite

într-un proiect ancorat în patrimoniul local este fezabilă, eficientă și educațional semnificativă pentru o clasă de a-X-a dintr-un liceu vocațional teologic.

1. *Sinteza rezultatelor.*

Tot indicatorii au înregistrat creșteri semnificative: gândirea divergentă (TTCT) a crescut cu ~ 9 puncte fiind un efect mare, motivația intrinsecă cu ~ 0,76 puncte, autoeficacitatea creativă cu ~ 0,52, iar timpul „on-task” cu ~ 9 puncte procentuale.. În paralel, produsele finale au atins niveluri bune de coerență vizuală și adecvare la cerință, iar adoptarea mediilor digitale colaborative a fost completă, cu semne că *iterația* (drafturi multiple) și feedback-ul colegial sunt asociate cu o diversitate vizuală mai bună.

2. *Validarea ipotezelor.*

- H1 (implicarea și motivația):
Confirmată – creșteri robuste la IMI și la comportamentul „on-task”.
- H2 (mediile colaborative → expresie și diversitate):
susținute printr-o utilizare universală, o calitate bună a produselor și tendințe pozitive între comentarii/iterații și diversitate vizuală.
- H3 (interdisciplinaritate → gândire divergentă & convergentă):
Susținută prin faptul că TTCT crește (divergență), iar rubricile arată convergență (coerență ierarhie, adecvare la brief).

3. *Mecanisme plauzibile.*

Combinarea contextului autentic (patrimoniu local), a explorării investigative, a ideării colective (Miro) și prototipării iterative (Canva, Padlet) cu vizibilitate publică și feedback între egali, activează autonomia, competența și relaționarea elevilor, ceea ce explică simultan creșterea motivației și a performanței creative.

4. *Implicații pedagogice imediate.*

- Structurarea proiectului în sprinturi scurte (Explorare → Ideare → Prototipare/Fedddback → Lansare), cu 2-3 iterații minime de produs.
- Introducerea unor rubrici explicite încă din ziua 1 (diversitate vizuală, ierarhie, adecvare la temă) și quota de feedback (ex.: două comentarii constructive de elev pe săptămână).
- Folosirea unui analytics simple (număr de noduri Miro, drafturi Canva, comentarii Padlet) ca indicatori de progres și criterii pentru „nota de proces”.
- Rolul și importanța cadrului didactic: facilitator & designer de experiențe, nu doar în ipostază de evaluator final.

5. *Limitări.*

Design de studiu de caz fără grup de control, eșantion mic (N=25), durata scurtă (4 săptămâni), o parte din măsurători sunt auto-raportări, iar evaluarea produselor a fost înfăptuită de evaluatori din aceeași instituție (posibil efect de context). Generalizarea către alte profile școlare necesită prudență.

6. *Direcții viitoare.*

Recomandăm un design cvasi-experimental cu un grup de control și urmărire longitudinală (3-6 luni), diversificarea măsurilor de convergență (de ex., rezolvare de probleme constrânsă), creșterea numărului de evaluatori externi și analize de mediere (ex.: „număr de iterații” →



1/2025

„calitatea produsului” → „câștig creativitate”). Ar fi utilă și extinderea către alte filiere (real/uman) pentru a testa transferabilitatea .

Concluzie generală.

Pentru liceele vocaționale cu specific artistic, teologic, un proiect interdisciplinar axat pe patrimoniul cultural și susținut de instrumentele digitale colaborative maximizează potențialul creativ al elevilor, sporește motivația și profesionalizează exprimarea vizuală prin beneficierea unor costuri reduse, a unei logistici accesibile și a unui raport bun între efort și impact.



1/2025

REFERINȚE

- Amabile, T.M. (1996). *Creativity in context*, Edition Western Press, Denver
- Beveridge, W. (1968). *Arta cercetării științifice*, Editura Științifică, București.
- Bocoș, M. (2002). *Cercetarea pedagogică: Suport pentru formarea inițială și continuă a cadrelor didactice*, Editura Paralela 45, Pitești.
- Chelcea, S. (2001). *Metodologia cercetării sociologice: Metode cantitative și calitative*, Editura Economică, București.
- Claparède, E. (1975). *Patologia copilului și psihologia experimentală*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Freud, S. (1924). *Totem și tabou*, Edition Payot, Paris.
- Guilford, J.P. (1968). *The nature of Human Intelligence*, Edition Mc-Graw-Hill, New York.
- Heidegger, M. (1995). *Originea operei de artă*, Editura Univers, București.
- Ionescu, M., & Chiș, V. (2001). *Strategii de predare și învățare*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca.
- Merleau-Ponty, M. (2017). *Vizibilul și invizibilul*, Editura Tact, Cluj-Napoca.
- Planchard, E. (1972). *Cercetarea în pedagogie*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Robinson, K. (2011). *O lume ieșită din minți. Revoluția creativă a educației*, Editura Publica, București.
- Stanciu, M. (1999). *Reforma conținuturilor învățământului. Cadru metodologic*, Editura Polirom, Iași.
- Voicu, M. (2020). *Educația creativă în școlile românești, provocări și perspective*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Walbaum, B. (2025). *Réinventer l'éducation à l'ère de l'intelligence artificielle*, Editions Débats Public, Paris.

Resurse online

Consensual Assessment Technique:

klm68f.media.zesty.com *Taylor Francis Online* HarvardBusiness.School