**Metode interactive pentru predarea ISTORIEI ROMÂNILOR**

**PROCESUL ISTORIC SIMULAT**

Istoria nu este doar o înșiruire de date și evenimente, ci o poveste complexă formată din decizii, dileme și consecințe. Prin organizarea unui proces istoric simulat, elevii nu doar că învață despre trecut, ci devin participanți activi în analiza critică a acestuia.

Acest proiect este conceput pentru a transforma lecțiile de istorie într-o experiență captivantă, care să stimuleze curiozitatea și să le dezvolte elevilor abilități esențiale precum gândirea critică, argumentarea logică și munca în echipă.

#### **Obiective educaționale:**

* **Înțelegerea istoriei ca proces dinamic** – Personajele istorice nu sunt doar eroi sau răufăcători, ci oameni care au luat decizii în contexte dificile. Dezbaterea acestor decizii ajută elevii să înțeleagă complexitatea trecutului.
* **Dezvoltarea abilităților de argumentare** – Elevii învață să formuleze puncte de vedere bine structurate și să le susțină cu dovezi istorice.
* **Exersarea vorbitului în public** – Un proces simulat îi ajută să își dezvolte încrederea în sine și capacitatea de a vorbi clar și convingător.
* **Cultivarea spiritului critic** – Analizând atât argumentele pro, cât și contra, elevii înțeleg că istoria nu este alb-negru și că fiecare decizie are multiple perspective.
* **Învățare prin joc de rol** – Elevii intră în pielea personajelor istorice și ale martorilor, ceea ce face procesul de învățare mai atractiv și mai interactiv.

#### **1. Alegerea personajului istoric**

Pentru un proces istoric, este important să alegem o figură care poate fi atât apărată, cât și acuzată. Exemple: Decebal, Traian, Vlad Țepeș, Mihai Viteazu, Alexandru Ioan Cuza, Carol I, Carol al II-lea, Nicolae Ceaușescu, etc.

## **2. Structura dezbaterii**

**Roluri principale:**

* **Judecătorul** – profesorul sau un elev imparțial.
* **Acuzarea** – echipa care argumentează împotriva personajului.
* **Apărarea** – echipa care aduce argumente în favoarea personajului.
* **Martorii** – elevi care joacă rolul unor personalități contemporane personajului judecat
* **Juriul** – restul clasei, care va vota verdictul.

## **3. Etapele procesului**

1. **Introducerea cazului**
2. **Acuzarea și apărarea își prezintă pozițiile inițiale.**
3. **Audierea martorilor**
4. **Contraargumente și pledoarii finale**
5. **Deliberarea juriului**
6. **Anunțarea verdictului și concluzii**

## **4. Reguli generale**

### **a) Pentru toți participanții:**

### Respectarea timpului alocat fiecărei etape.

### Păstrarea unui ton respectuos și argumentativ, fără insulte sau atacuri personale.

### Folosirea unor dovezi și surse istorice pentru susținerea afirmațiilor.

### Intervențiile trebuie să fie clare, concise și la obiect.

### **b) Pentru echipa acuzării:**

* Trebuie să aducă **cel puțin trei argumente solide** care să susțină acuzația.
* Trebuie să prezinte **cel puțin doi martori** care pot susține punctul de vedere.

### **c) Pentru echipa apărării:**

* Trebuie să aducă **cel puțin trei argumente** în favoarea inculpatului.
* Trebuie să prezinte **cel puțin doi martori** care pot susține punctul de vedere.

**Criterii pentru verdict:**

## Cât de convingătoare au fost argumentele prezentate?

* Cât de bine au fost folosite sursele istorice?
* Cât de coerente și bine structurate au fost declarațiile echipelor?
* Cât de bine au fost interogate și apărate punctele de vedere?

**Juriul poate alege între următoarele verdicte:**

* **Vinovat** – dacă acuzarea a adus dovezi convingătoare.
* **Nevinovat** – dacă apărarea a demonstrat că acuzațiile nu sunt întemeiate.
* **Verdict ambiguu** – dacă ambele părți au avut argumente echilibrate, iar cazul rămâne deschis discuțiilor.

**Resursa 4 - Scenarii pentru jocuri de rol**

### **1. Consiliul de război al Împăratului Traian – Campania din Dacia**

**Scenariul:**Anul este 101 d.H., iar Imperiul Roman este într-o perioadă de expansiune militară. După ani de conflicte cu triburile din Dacia, Traian pregătește o nouă campanie de cucerire. Împăratul convoacă un consiliu de război pentru a discuta planul de atac și posibilele alianțe cu triburi dacice. Sfatul său militar și aliații trebuie să ia decizii strategice, dar există și tensiuni între legiuni și divergențe de opinie asupra modului de a înfrunta rezistența puternică a dacilor conduși de Decebal. Pe lângă aspectele militare, există și provocări politice, precum sprijinul Senatului roman, relațiile cu alte triburi din regiune și probleme interne în cadrul armatei romane.

**Jocul de rol:**

* **Traian** – Este liderul și coordonatorul principal al jocului. În calitate de împărat, Traian trebuie să își consolideze autoritatea în fața legiunilor și să ia deciziile strategice finale, având în vedere nu doar obiectivele militare, ci și implicațiile politice ale campaniei. Este responsabil pentru succesul sau eșecul campaniei.
* **Generalii romani** – Fiecare dintre aceștia are o abordare diferită a strategiei:
	+ Un general susține un atac frontal rapid asupra capitalei dacice, Sarmizegetusa, în timp ce altul vrea să adopte o tactică de război lung pentru a slăbi rezistența dacică.
	+ Un alt general este sceptic față de capacitatea legiunilor romane de a înfrunta rezistența puternică a dacilor și sugerează o strategie de negocieri și alianțe cu triburile dacice mai mici pentru a slăbi unitatea dacică.
* **Legionarii romani** – Aceștia sunt soldații care formează grosul armatei romane. Unii dintre ei sunt loiali și încrezători în victorie, în timp ce alții sunt mai reticenți și îngrijorați de pericolele campaniei, mai ales de terenul necunoscut și de tehnicile de luptă ale dacilor. Ei pot influența deciziile strategice și pot crea tensiuni interne.
* **Reprezentanți ai Senatului roman** – Aceștia vor influența deciziile strategice ale lui Traian. Deși mulți susțin campania din Dacia pentru gloria imperiului și pentru averile pe care le vor aduna din jefuirea regatului dac, unii senatori sunt mai rezervați și se tem de pierderi. Aceștia pot solicita informații și detalii suplimentare pentru a aproba resurse suplimentare.

**Obiectiv:**Fiecare participant trebuie să joace rolul unui personaj care are propriile interese și viziuni asupra campaniei din Dacia. Scopul principal este acela de a câștiga sprijin pentru strategia proprie, fie pentru un atac direct asupra capitalelor dacice, fie pentru strategii de slăbire a unității inamice prin manipulare sau alianțe. Traian trebuie să ia decizii finale care să aducă victoria, având în vedere atât aspectele militare, cât și politice. În final, succesul sau eșecul campaniei va depinde de abilitatea lui Traian de a naviga prin conflictele interne și externe, de a răspunde amenințărilor și de a inspira armata romană.

### **2. Sfatul domnesc al lui Ștefan cel Mare**

**Scenariul:** Anul este 1475, după victoria istorică de la Vaslui împotriva otomanilor. În fața unui nou pericol, Ștefan cel Mare convoacă un sfat domnesc extraordinar pentru a discuta viitorul Moldovei și strategia de apărare împotriva unei noi invazii otomane. Toți boierii importanți ai Moldovei sunt chemați să participe. Fiecare dintre ei aduce o viziune diferită: unii susțin alianțele cu Polonia și Ungaria pentru sprijin militar, alții preferă o rezistență militară directă, iar alții sunt înclinați să accepte condițiile otomane, pentru a evita conflictul direct.

**Jocul de rol:**

* **Ștefan cel Mare** – Este liderul jocului, iar rolul său este să prezideze discuțiile și să ia decizii finale pe baza argumentelor celorlalți. Va trebui să ia în considerare nu doar interesul imediat al Moldovei, dar și viitorul politic și strategic al regiunii.
* **Boieri moldoveni** – Fiecare boier are o poziție diferită față de soluțiile propuse:
	+ Un boier conservator care susține rezistența militară fără compromisuri, având în vedere victoria recentă de la Vaslui.
	+ Un boier pragmatic, care preferă să negocieze un acord cu turcii, pentru a evita noi pierderi și a păstra stabilitatea.
	+ Un alt boier ar putea susține o alianță cu Polonia sau Ungaria, văzând în aceasta o oportunitate de a obține sprijin militar pe termen lung.
	+ Un boier influent care sugerează să se întărească relațiile comerciale cu Veneția sau Genova pentru a obține resurse pentru apărare.
* **Reprezentanți ai Poloniei și Ungariei** – Ei vor să-și impună influența în Moldova, oferind sprijin militar, dar cer în schimb favoare politică. Ar putea fi înclinați să ajute Moldova pentru a preveni extinderea otomanilor în regiune.
* **Reprezentant otoman** – Acesta ar putea sugera o propunere de pact cu otomanii, folosind amenințarea directă a unei noi invazii pentru a-l convinge pe Ștefan și pe boieri să cedeze.

**Obiectiv:**Fiecare participant trebuie să susțină poziția sa și să convingă ceilalți de validitatea opțiunii sale. În final, Ștefan cel Mare trebuie să ia o decizie, iar scopul jocului este ca elevii să ajungă să înțeleagă complexitatea deciziilor politice din acea perioadă, unde interesele personale, regionale și internaționale se intersectau frecvent.

### **3. Trădare la curtea lui Vlad Țepeș**

**Scenariul:** Suntem în 1462, în timpul războiului cu Imperiul Otoman. Vlad Țepeș, cunoscut pentru brutalitatea sa, organizează un atac surpriză împotriva armatei otomane, dar în mijlocul pregătirilor se află o trădare la curtea sa. Un grup de boieri moldoveni sau țărani instigați de interese personale complotează împotriva domnitorului, fiind nemulțumiți de politicile sale dure. Aceștia încearcă să saboteze atacul sau să-l înlocuiască cu un alt conducător, favorizând în schimb o înțelegere cu otomanii.

**Jocul de rol:**

* **Vlad Țepeș** – Este rolul principal al jocului. În calitate de voievod, el trebuie să conducă discuțiile și să coordoneze acțiunile curții. Acesta are un caracter autoritar, dar va trebui să înfrunte trădarea din sânul propriei curți și să decidă cine merită încrederea sa.
* **Boierii** – Unii dintre aceștia sunt trădători, în timp ce alții rămân loiali lui Vlad. Unii trădători vor dori să-l submineze pe Vlad pentru a-l înlocui cu un alt lider sau pentru a se alia cu turcii. Alții sunt boieri care, din dorința de a păstra privilegii sau din frică, vor dori să colaboreze cu otomanii.
	+ Un boier poate sugera o înțelegere cu turcii pentru a reduce presiunea militară asupra regiunii.
	+ Un alt boier va argumenta că Vlad ar trebui să ofere anumite concesii boierilor pentru a preveni o revoltă.
* **Soli otomani** – Pot fi trimiși ca parte a unui joc diplomatic, oferind condiții favorabile lui Vlad pentru o alianță. Aceștia sunt, de asemenea, o prezență care poate influența comportamentul boierilor și al lui Vlad.
* **Mercenari** – Un grup de mercenari străini care lucrează pentru Vlad, dar care sunt, de asemenea, susceptibili la influența altor puteri. Unii dintre aceștia pot fi corupți sau dornici să schimbe tabăra dacă li se oferă mai multă recompensă.

**Obiectiv:**Trădătorii trebuie să saboteze planul lui Vlad și să-l înlocuiască, în timp ce loialii vor încerca să salveze situația și să-l apere pe Vlad. Vlad trebuie să descopere cine sunt trădătorii înainte ca aceștia să pună în pericol întreaga campanie împotriva otomanilor. Jocul pune accent pe spionaj, manipulare politică și trădare în cadrul curții, iar finalul depinde de abilitatea lui Vlad de a-și proteja autoritatea și de a lua decizii rapide.