

ÎNVĂȚAREA PRIN INTERMEDIUL OBIECTELOR APLICATĂ ÎN CADRUL EDUCAȚIEI PENTRU DEZVOLTARE DURABILĂ (COMPONENTA MEDIU)

Ala DONICA, Dr.

Institutul de Ecologie și Geografie, aladonica1980@gmail.com

Abstract: “Sustainable development is development that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs”, according to Brundtland Commission, 1987. Sustainable development is based on the three pillars of sustainability: economic, environmental and social sustainability and education is a link between them and develops new visions about global issues, shaping attitudes, desirable behaviors and skills needed to achieve sustainable development goals. Education for Sustainable Development includes several interesting and innovative methodological approaches, based on active participation and learning by experience (among these and the method of learning through objects). The paper presents examples of possible activities in nature, which involve learning through objects presented by activities related to the study of protected natural areas.

Key words: method, sustainable development, environment.

INTRODUCERE

Dezvoltarea durabilă este conceptul formulat în cadrul Raportului Comisiei Mondiale pentru Mediu și Dezvoltare al ONU (cunoscut și sub numele de Raportul Brundtland, cu titlul „Viitorul nostru comun”, 1987), care enunță faptul că “Dezvoltarea durabilă este cea care urmărește nevoile prezentului, fără a compromite posibilitatea generațiilor viitoare de a-și satisface nevoile lor” [5]. De la Raportul Brundtland, s-au stabilit cele trei așă - numite eforturi pentru durabilitate - creștere economică, protecția mediului, echitate socială. Deși, inițial, dezvoltarea durabilă s-a vrut a fi o soluție la criza ecologică determinată de intensa exploatare industrială a resurselor și degradarea continuă a mediului și căuta, în primul rând, prezervarea calității mediului înconjurător, în prezent conceptul s-a extins asupra calității vieții în complexitatea sa, și sub aspect economic și social [6].

La Summit-ul privind Dezvoltarea Durabilă (25 septembrie 2015), statele membre ale ONU au adoptat Agenda de Dezvoltare Durabilă – 2030, [7]. Ca prim acord global, de stabilire a unei agende de acțiune cuprinzătoare și cu vocație universală, Agenda 2030 include un set ambițios de 17 obiective de dezvoltare durabilă și 169 de obiective aferente, care mobilizează toate țările și părțile interesate în direcția realizării acestor obiective și care influențează politicile interne (prin intermediul *Agendei de Acțiune de la Addis Abeba*, sunt stabilite diferite mijloace necesare pentru punerea în aplicare a Agendei 2030, inclusiv resursele interne, finanțarea privată și asistența oficială pentru dezvoltare).

Factorii care ar putea contribui la atingerea obiectivelor dezvoltării durabile sunt: piața liberă, intervenția statului între anumite limite, organismele internaționale, etc., la care se adaugă un factor de mare însemnătate: **educația**. Avem în vedere o educație întemeiată pe interdisciplinaritate, care să depășească fragmentarea caracteristică sistemului actual de învățământ și care să permită înțelegerea, în toată complexitatea lor, a fenomenelor lumii în care trăim. O educație care să dezvolte o viziune globală asupra lumii, care să inducă atitudini, comportamente dezirabile și să formeze competențe pentru soluționarea problemelor cu care se confruntă lumea contemporană. O educație care să determine o atitudine civică consonantă cu obiectivele dezvoltării durabile: de armonizare a logicii profitului cu logica calității vieții; de modificare a accentului de pe valoarea de schimb, pe valoarea de întrebuințare; de opțiune pentru obiecte durabile, în defavoarea celor de unică folosință, pentru lucruri de calitate și nu neapărat “la modă”; de înțelegere a necesității imperioase a recuperării materialelor reutilizate; o educație morală în spiritul echității față de semenii noștri contemporani sau de generațiile viitoare [3].

REZULTATE ȘI DISCUȚII

Educația pentru Dezvoltare Durabilă (EDD) include mai multe abordări metodologice interesante și inovatoare, bazate pe participarea activă și învățarea prin experiență. Învățarea se

bazează pe experiențele și inițiativele elevilor și este considerată a fi mai eficientă, deoarece stimulează elevii să-și dezvolte abilitățile de gândire și să comunice unii cu ceilalți.

Metoda reprezintă o cale pe care o urmează profesorul în scopul dirijării elevilor spre aflarea unor cunoștințe noi, prin procesul de învățare (instruire și autoinstruire). Importanța *învățării prin intermediul obiectelor* a fost bine documentată în domeniul psihologiei educaționale. Teoria constructivismului, accentuează valoarea învățării prin experiență directă, prin contactul natural și interacțiunea cu obiectele naturii. Această abordare permite elevului, prin simțurile sale, să facă o legătură directă cu obiectul, ceea ce va duce, în cele din urmă, la un interes sporit față de nou. În acest fel, în EDD va fi captată atenția tuturor elevilor, în special a celor care nu răspund bine la textele scrise. Metoda este recomandată în special pentru elevii claselor mai mici [4].

Indiferent dacă sunt familiare sau necunoscute și misterioase, obiectele pot stimula simțurile, pot crea o memorie vizuală, și produce simboluri cognitive care vin să ajute elevii să înțeleagă conceptele abstracte. De exemplu, o oală de apă din argilă poate genera multe discuții, inclusiv originea sa, valoarea sa ca ustensilă de uz casnic sau ca o bijuterie de familie, cum a intrat în familie (de exemplu, prin zestre sau moștenire), poziția socială a proprietarilor săi din trecut (în cazul în care avem numele olarului, proprietarului sau este imprimat pe ea date istorice), etc.

Obiectele, de asemenea, pot servi ca un vehicul de idei și de mesaje. Există numeroase conexiuni ascunse în, și printre obiecte: ecologice, biologice, istorice, chimice, arheologice, geologice, etc. Desigur, în cadrul unui program educațional, înțelesul dat obiectelor depinde de maturitatea și cunoașterea profesorului, precum și de influențele sale sociale și culturale.

Avantajele relaționate învățării prin intermediul obiectelor sunt următoarele:

- Prin experiența de pipăire a obiectelor sunt abordate, în mod egal, toate tipurile de simțuri (cognitive, psiho-motorii, afective),

- Învățarea prin obiecte are, prin natura sa, un caracter exploratoriu, de anchetă,

- Este holistică/integratoare și interdisciplinară: studierea obiectelor (de exemplu, un pescuit vechi sau un instrument agricol, o ustensilă de uz casnic, etc.) poate ajuta la generarea întrebărilor, descoperirilor de informații cu privire la aspectele culturale, istorice, tehnologice, sociale și de valoare, care se interpretează prin experiența personală a elevului,

- Înlătură bariera limbii vorbite, care nu este atât de mult utilizată în această metodă. Acest lucru este util mai ales în clasele multiculturale, în cazul în care unii copii se pot confrunța cu dificultăți în limba de predare sau în cazurile în care elevii au dizabilități,

- Dezvoltă abilități sociale, în special în ceea ce privește comunicarea între generații. Adesea, un membru al familiei mai în vârstă este întrebat despre utilizarea unui instrument vechi sau aparat, cum ar fi o moară de cafea sau un război de țesut, care ar putea părea o enigmă pentru cineva mai tânăr [1, 2].

Drept exemplu, de posibile activități în natură, care ar viza *învățarea prin intermediul obiectelor*, în lucrarea de față, sunt prezentate de activitățile relaționate studiului *ariilor naturale protejate* [1,2]. Aceste activități pot fi ușor combinate cu metoda *jocului în natură*, metodă care, deseori, este aplicată în EDD, fiind una interactivă și care îmbină facil definirea, înțelegerea unor termeni, relații, specii, etc., prezentate la orele de curs, cu vizualizarea nemijlocită a lor în natură (Tab. 1).

Tabelul 1. Învățarea prin intermediul obiectelor – activități propuse cu referință la ariile naturale protejate

Denumirea jocului activități	
Miroase-le	<i>descriere, interpretare</i>
În urma unei vizite în ariile protejate, profesorul plasează diferite plante aromatice în pungă separate. Jucătorii încearcă să ghicească ce plantă este în fiecare pungă, pur și simplu mirosind-o. De asemenea, li se cere să caracterizeze planta mirosită printr-un cuvânt sau o metaforă, așa cum o simt ei.	
Punga obiectelor	<i>descriere</i>
Diverse obiecte, din diferite materiale, texturi și forme, sunt plasate în aceeași pungă. Jucătorilor li	

Denumirea jocului <i>activități</i>	
se cere să formuleze ipoteze privind materia primă din care este format obiectul, ales la întâmplare din pungă (organică sau anorganică), originea ei, etc.	
Desenați obiectul	<i>descriere, desen</i>
Jucătorii stau în perechi, spate în spate. Jucătorul A alege mintal un obiect văzut în vizitele de teren din ariile protejate, și-l descrie în detalii, în timp ce Jucătorul B încearcă să deseneze cele descrise de primul jucător, neștiind încă ce este, ca într-un final, dacă au făcut echipă bună, ceilalți colegi să identifice, după desen, obiectul descris.	
Ghici obiectul	<i>observare, analiză</i>
Un jucător se gândește la un obiect neobișnuit, legat de ariile protejate. Ceilalți jucători încearcă să ghicească denumirea obiectului, adresând 10 întrebări către jucător, ale căror răspunsuri pot fi "da" sau "nu" (numărul de întrebări poate varia, în funcție de obiect). Jucătorii, astfel, vor trage concluzii referitoare la importanța adresării corecte a întrebărilor.	
Posibilitățile obiectului	<i>analiză</i>
Jucătorilor li se cere să ofere câte mai multe exemple de posibile utilizări ale unui obiect; de ex.: un fir de nisip, un bolovan de argilă, o frunză, etc. Aceștia sunt apoi rugați să numească și alte obiecte, care pot fi folosite în aceleași scopuri.	
30 de întrebări despre un obiect	<i>observare, deducere</i>
Jucătorilor le este prezentat un obiect din teren/câmp (de ex.: o bucată de plasă de pescuit) și li se cere să adreseze 30 de întrebări despre acest obiect. Această activitate vine să demonstreze faptul că despre un obiect pot fi colectate mai multe informații, în dependență de modul în care acesta este privit.	
Încurcătura	<i>observare, descriere, analiză</i>
Folosind o serie de fotografii ale obiectelor găsite pe/în teren, jucătorii aleg, în secret, unul și îl descriu prin intermediul câtorva fraze. Una câte una, frazele sunt citite cu voce tare, iar ceilalți studenți încearcă să ghicească (aranjând frazele) ce obiect este descris.	
Muzeul	<i>clasificare</i>
În mod individual sau în grup, jucătorii sunt rugați să clasifice mai multe obiecte, descoperite în teren ca și cum ar fi expuse într-un muzeu sau într-o sală de expoziție. Evident, pentru fiecare clasificare a diverselor obiecte, trebuie să fie argumentate criteriile de clasificare (ex.: după utilizare, din ce materiale sunt confecționate, mărimea obiectelor, etc.).	
Crează o poveste conectând obiectele	<i>interpretare</i>
Obiectele neânrudite (nu mai mult de 7), găsite în teren, sunt extrase dintr-o pungă și jucătorii sunt rugați să creeze o poveste, care să le conecteze. Cine ar fi deținut acest lucru? Pentru ce motiv? Când? Ce s-a întâmplat după aceea? ...	
Capsula timpului	<i>interpretare</i>
O "capsulă a timpului" este un recipient în care obiectele moderne sunt plasate și apoi îngropate pentru ca cineva să o descopere peste un anumit timp – 25, 50, 100 ani. Elevii pot negocia criteriile de selectare a obiectelor, care urmează să fie îngropate, pentru a oferi generațiilor viitoare anumite mesaje. Activitatea trebuie să aibă o temă care poate fi generală (de ex.: căile noastre de comunicare) sau specifice ariilor protejate (de ex.: obiectele relaționate unei păduri, unui lac, etc.).	
Colecția ecologistului	<i>activitate individuală</i>
Pe baza descoperirilor individuale, realizate în teren, elevii pot crea o colecție de obiecte biotice și abiotice, specifice zonei date, interesante fiecărui în parte, prin anumite caracteristici.	

CONCLUZII

Educația, pe lângă faptul că este un drept al omului, este o premisă pentru obținerea dezvoltării durabile și un instrument esențial pentru o bună administrare, adoptarea deciziilor corecte și promovarea democrației. Educația pentru dezvoltare durabilă dezvoltă și îmbunătățește capacitatea indivizilor, a grupurilor, a comunităților, a organizațiilor și a țărilor de a gândi și a

acționa în favoarea unui viitor comun, de a genera schimbări în mentalitățile oamenilor, potențând capacitatea acestora de a crea o lume mai sigură, mai sănătoasă și mult mai prosperă.

Una din metodele interesante și inovatoare, bazate pe participarea activă și învățarea prin experiență, aplicată în educația pentru dezvoltare durabilă, este învățarea prin intermediul obiectelor. Activitățile ce se bazează pe această metodă reprezintă o oportunitate pentru elevi în a-și prezenta și argumenta propriile opinii, viziuni, a dezvolta o gândire critică, un caracter explorator, a cultiva respectul reciproc, a stimula simțurile, a crea o memorie vizuală, a induce un grad sporit de conștientizare față de componentele mediului, etc., activități ce, într-un final, vor ajuta elevii să dobândească competențe necesare unui trai sustenabil.

BIBLIOGRAFIE

1. Donica A. *Educația pentru dezvoltare durabilă a mediului. Curs universitar*. Univ. Ped. de Stat “Ion Creangă” din Chișinău, Fac. de Istorie și Geografie, Catedra Geografie și Patrimoniu Cultural. Chișinău: S.n., 2017 (Tipogr. “Garomont Studio”). 240p.
2. *Education for Sustainable Development in Biosphere Reserves and other Designated Areas – A Resource Book for Educators in South-Eastern Europe and the Mediterranean*. United Nations Cultural Organization. Venice Office. Man and the Biosphere Programme, 2013, 258 p.
3. *Education for Sustainable Development. Sourcebook*. Education for Sustainable Development in Action. UNESCO Education Sector. Learning and Training Tools N4, 2012, 51 p.
4. *Notele Explicative privind Strategia de Educație pentru Dezvoltare Durabilă*. ONU http://www.unece.org/fileadmin/DAM/env/esd/01_Typo3site/ExplanatoryNoteENGcep.ac.13.2004.8.add.2.e.pdf
5. *Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future* <http://www.eytv4scf.net/wced-ocf.htm>.
6. *Rio+20. United Nations Conference on sustainable development*. <http://www.uncsd2012.org/index.html>.
7. *The road to dignity by 2030: ending poverty, transforming all lives and protecting the planet*. Synthesis report of the Secretary-General on the post-2015 sustainable development agenda. ONU, 2014, 34p.