

**CONCEPTUALIZING EXPERIMENTAL COMPETENCE
IN THE HUMANITIES SCIENCES THROUGH ACTIVITIES
FOR THE BENEFIT OF THE COMMUNITY/SCHOOL**

**CONCEPTUALIZAREA COMPETENȚEI DE REALIZARE
A EXPERIMENTELOR ÎN ȘTIINȚELE UMANISTICE PRIN
ACTIVITĂȚI ÎN BENEFICIUL COMUNITĂȚII/ȘCOLII**

CERNEI Andriana,

IP Liceul Teoretic „Vărativ”, Rîșcani, <https://orcid.org/0000-0003-1129-7340>

Abstract: Articolul de față abordează competența de realizare a experimentelor în științele umanistice prin activități în beneficiul comunității. Într-o societate în continuă schimbare, elevii au nevoie de demonstrarea aplicabilității cunoștințelor pe care le dobândesc zi de zi la disciplinele școlare. Prin activitățile realizate în beneficiul comunității/școlii urmărim pe de o parte dezvoltarea competențelor la elevi, iar pe de altă parte dezvoltarea bazei tehnico-materiale a instituției și aplicarea cunoștințelor modului la alegere 5B clasa a XII-a Informatica în activitățile propriu-zise.

Cuvinte-cheie: Informatica, curriculum, metode experimentale, activități în folosul comunității, fondul pentru tineri, proiecte.

Ultimele decenii aduc în fața societății un șir de schimbări, dar și o serie de provocări, față de care educația nu poate rămâne indiferentă. Atitudini, valori și competențe se pretinde a forma la elevi prin curriculum școlar. Așa să fie? Suntem de părere că cei 4 pereți și disciplinele clasice nu sunt în stare să formeze competențele necesare pentru reușita elevilor personală, profesională și socială.

Apare astfel necesitatea de o nouă educație, care are obligația de a apropia cât mai mult procesul instructiv-educativ din școală spre viața de zi cu zi a elevului, de necesitățile comunității. Prin acest tip de educație se urmărește ca elevul de la o ființă autonomă să devină un membru activ al comunității, de la

cetățean și producător să treacă la obiect și subiect al experiențelor de viață succesive, manifestând creativitate, responsabilitate, civicism și democrație în acțiunile sale.

Modificarea curriculum-ului din 2019 nu a adus schimbarea scontată din perspectiva aplicabilității lui. Elevii nu au nevoie doar de cunoștințe, ci și de modul concret de aplicare a unei sau altei teme în viața de zi cu zi. Altfel spus corelarea cunoștințelor dobândite la școală cu ceea ce face elevul zilnic, sau cu ceea ce va face la serviciu, acasă. O soluție de integrare a cunoștințelor școlare în realitatea elevului ar fi: abordarea transdisciplinară a conținuturilor, activitățile de învățare prin proiecte, în beneficiul comunității., ș.a.

În această ordine de idei, în curriculum școlar identificăm, la disciplinele: istoria românilor și universală, educația pentru societate, informatica, dar și fizica, matematica, ș.a. sintagma desfășurarea „*activităților de învățare în contexte cotidiene*” [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]:

- realizarea interviurilor despre bogățiile spirituale ale neamului;
- elaborarea pliantelor de promovare a obiectelor de patrimoniu;
- alcătuirea unei expoziții cu obiecte vechi;
- organizarea acțiunilor de promovare a tradițiilor, a personalităților notorii din comunitate;
- calcularea lungimilor de segmente, a perimetrelor, a ariilor în curtea școlii, locuinței;
- proiectul „Modele de pavaje” și Proiectul STEAM „Covorul moldovenesc”;
- îngrijirea unor monumente istorice;
- inițierea unor acțiuni de sprijin a unor copii aflați în dificultate;
- elaborarea de demersuri în vederea soluționării unor probleme din comunitate;
- realizarea de sondaje cu referire la funcționarea mecanisme lor de luare a deciziilor cu implicarea elevilor;
- elaborarea spoturilor publicitare care ar motiva cetățenii să-și onoreze obligațiunile;
- elaborarea unor pliante despre anumite probleme ale localității/societății;
- acordarea unor servicii persoanelor cu nevoi speciale;

- elaborarea albumelor foto digitale tematice: “Școala mea”, „Localitatea mea”;
- documentele HTML – componente ale unui site („Istoria localității mele”, „Păsările din parcul Central”, „Statistici Meteo” etc.).
- Studiarea atitudinii cetățenilor din localitatea în care se află instituția de învățământ față de: calitatea drumurilor, starea mediului, eventualul loc de construcție a unui centru de agrement, intențiile cetățenilor de a contribui financiar sau prin muncă neremunerată la amenajarea localității etc.
- proiect STEM/STEAM realizat: „Identificarea principalelor surse de poluare a mediului. Măsuri de reducere a poluării în orizontul local”;
- Avantajele utilizării curentului alternativ”/„Generatoare de curent alternativ”/„Diminuarea pierderilor energetice la transportul energiei electrice pe distanțe mari”/ „Cooperarea diferitor state la crearea rețelei energetice unice”.

Activitățile enumerate mai sus, sunt considerate activități de lucru în proiect, dar și în folosul comunității. L-S. Velea distinge următoarele tipuri ale învățării prin activități în beneficiul comunității [8, pp. 31-32]:

- acțiuni ecologice;
- campanii de informare și sensibilizare a populației;
- festivități, concerte caritabile, târguri;
- ajutorarea elevilor sau a persoanelor aflate în situații dificile;
- acțiuni de voluntariat în comunitate/școală.

În conformitate cu Cadrul de referință pentru o cultură democratică [9, pp. 39-40], învățarea prin activități în beneficiul conține următoarele etape:

- evaluarea nevoilor comunității și identificarea îmbunătățirilor sau schimbărilor;
- pregătirea sarcinilor care vor fi realizate prin colectarea de informații, identificarea și contactarea reprezentanților-cheie ai comunității, analizarea opțiunilor de abordare a problemei și planificarea intervenției;
- realizarea de acțiuni prin implicarea într-o activitate în beneficiul comunității care are sens pentru elevi și care contribuie la procesul de învățare și dezvoltare a valorilor, atitudinilor, abilităților, cunoștințelor și înțelegerii critice;

- sprijin direct oferit unui grup de beneficiari care are nevoie de acesta (vizitarea unui centru de bătrâni, organizarea unor activități pentru copiii dintr-o zonă defavorizată);
- sprijin indirect în comunitate (colectarea de jucării pentru un ONG care sprijină copiii dezavantajați, zugrăvirea unui zid lângă un loc de joacă pentru a-l face mai atractiv pentru copii, strângere de fonduri o inițiativă locală);
- promovarea schimbării (de exemplu, promovarea unor politici publice care să fie adoptate de autoritățile locale, atenționarea cetățenilor la anumite riscuri) și prezentarea acțiunilor realizate, rezultatelor obținute și celebrarea realizărilor;
- reflectarea asupra experienței de învățare, de preferat de-a lungul întregului proces, și evaluarea acțiunilor desfășurate, trăgând concluzii și formulând recomandări pentru a îmbunătăți eficacitatea unor activități similare viitoare.

Activitățile de învățare în contexte cotidiene, enumerate anterior din curriculumul la informatică, sunt parte componentă a modului 5B Metode experimentale în științele umanistice din clasa a XII-a. În contextul modului dat elevii-liceeni urmează să formeze și dezvolte competența de realizare a experimentelor în științele umanistice, prin realizarea de proiecte.

Urmărind cele 7 etape ale învățării bazate pe proiecte și a activităților în folosul comunității, elevii Instituției Publice Liceul Teoretic Vărațic, în lunile mai-august 2023 au identificat, inițiat și implementat 5 proiecte [10]:

1. The 4C (Dotarea Instituției de învățământ cu 3 Smart TV);
2. Telus (dotarea unui spațiu destinat recreerii tinerilor în pauze și nu numai);
3. T4C (dotarea pe holul instituției a unui colț de lectură);
4. O mână de ajutor generației mai mici (dotarea terenului grădiniței de copii Nucușor cu inventar necesar);
5. Sport is life (procurarea echipamentului și inventarului sportiv pentru orele de volei).

Întrucât învățarea prin activități în beneficiul comunității este o formă a învățării bazată pe proiecte, mai jos vom enumera succesiunea de pași pentru realizarea unui proiect în beneficiul instituției de învățământ în contextul realizării experimentelor în științele umanistice.

Pasul 1: identificarea problemelor instituției de învățământ

Elevii-liceeni vor studia atent site-uri media sau presa; vor elabora/aplica chestionare online asupra elevilor, cadrelor didactice, sondaje de opinie, anchete, vor discuta cu adulții despre problemele care există în prezent în instituția de învățământ în care studiază.

Tot la această etapă se vor colecta toate datele ca la final clasa să aibă o listă de astfel de probleme identificate în instituție. Această etapă a ținut de elaborarea și aplicarea chestionarelor pe urma cărora vor fi identificate problemele cu care se confruntă contingentul liceului. Chestionarul a fost realizat cu ajutorul google forms și conținea 12 întrebări care urmau să identifice problemele din școală.

Pasul 2: discutarea și selectarea unei probleme

La pasul anterior a fost identificată o listă de probleme, din care se va selecta democratic o singură problemă, intervenția asupra căreia va aduce schimbarea în instituție;

Pasul 3: cercetarea și colectarea datelor pentru determinarea intervențiilor

Liceeni vor lucra în grupuri, pentru a identifica ce intervenții sunt mai potrivite pentru a soluționa problema selectată la etapa anterioară. Se vor aduna și analiza informații despre problemă și despre posibilele modalități de intervenție, din varia surse (internet, instituții publice, studii, cercetări, publicații, organizații și grupuri de interese, specialiști în problema studiată, mass-media etc.). La această etapă se va realiza analiza datelor obținute în cadrul sondajului realizat în rândul elevilor din cadrul instituției de învățământ privind: nivelul de satisfacție de condițiile fizice din școală, gradul de participare a elevilor în activitățile extrașcolare, atitudinea elevilor față de eventualele cazuri de copiere, ș.a.

Pasul 4: stabilirea scopului, obiectivelor și planului de acțiuni

Rezultatul cercetării și colectării datelor, de la pasul anterior, este utilizat la stabilirea scopului, obiectivelor și a acțiunilor concrete (planului de intervenție) în vederea îndeplinirii obiectivelor pentru rezolvarea problemei (fig. 1).

2.5. Scopul proiectului

(*reprezintă rezultatul final pe care îl urmărește implementarea proiectului*):

Promovarea modului sănătos de viață și îmbunătățirea spiritului de echipă în rândul elevilor din IPLT Văratice, Rîșcani.

2.6. Obiectivele proiectului

(*trebuie să fie realiste, realizabile, specifice, adecvate, temporale*)

Obiectivul 1: Informarea a 70 de elevi din liceu despre modul sănătos de viață practicând sportul timp de 3 luni.

Obiectivul 2: Îmbunătățirea spiritului de echipă în rândul elevilor timp de 2 săptămâni.

Obiectivul 3: Echiparea sălii sportive din IPLT Văratice, Rîșcani cu echipament sportiv necesar.

Fig. 1: Stabilirea scopului și a obiectivelor proiectului

Pasul 5: activități propriu-zise din proiect. Monitorizarea activității.

Realizarea acțiunilor concrete în beneficiul comunității, care contribuie la formarea/dezvoltarea valorilor, atitudinilor, abilităților, cunoștințelor și rezolvarea problemei identificate (fig. 2).

2.9. Descrierea detaliată a activităților

(*Prezentați planul activităților cu detalii despre: timpul, locul și metodologia de desfășurare, ce resurse vor fi utilizate, cine vor fi persoanele responsabile, partenerii și rolul acestora, care va fi grupul țintă și cum va fi implicat. Activitățile descrise trebuie să fie în concordanță cu bugetul*):

Activitatea 1: **Informarea elevilor** liceului și a satului despre lansarea proiectului printr-o ședință publică organizată pe stadionul sportiv central din localitate. Pentru această activitate membrii grupului vor merge pe stadionul central și vor detalia scopul, obiectivele proiectului și tot ceea ce urmează a fi realizat, pentru promovarea unui mod sănătos de viață, spirit de echipă și amenajarea sălii sportive a liceului. La activitate se va folosi un afiș cu imprimeul titlului proiectului, sponsorilor și a echipamentelor ce vor fi procurate. Ședința va fi realizată în colaborare cu profesorul de educația fizică.

Activitatea 2: **Amicală de fotbal**, organizată pe stadionul central. Ca parteneri la această competiție vom avea ALP Văratice, care va participa cu echipa de fotbal și echipa de fotbal a liceului. La această activitate avem nevoie de un teren sportiv bine îngrijit pentru fotbal, mingi, teren marcat corespunzător, echipe dotate cu uniforme sportive de fotbal, iar ca parteneri vor fi APL, profesorul de educație fizică, responsabilul pentru activitatea sportivă din localitate și antrenorii care vor aduce echipele de volei la Văratice.

Activitatea 3: **Starturi vesele** organizate între 2 echipe de elevi ai cîlului gimnazial, moderate de membrii grupului. La activitate vor fi necesare mingi de fotbal, coarde, saci de sărit, cuburi pentru suveică, cercuri. Activitatea va fi moderată de membrii grupului de inițiativă, monitorizată de profesorul de educația fizică.

Activitatea 4: **Întrecere sportivă la volei** organizată între echipa liceului și echipe de volei din afara instituției, spre exemplu echipa de volei din sat a băieților, echipa de volei din sat a maturilor, echipa de volei

Fig. 2: Descrierea detaliată a activităților din cadrul proiectului
legat de sport

Pasul 6: elaborarea unui raport de activitate și prezentarea acestuia

Grupul de inițiativă va elabora un raport de activitate (fizic sau electronic), care va conține scopul, obiectivele, acțiunile întreprinse și rezultatele obținute. În baza acestui raport, va fi realizat un eveniment de prezentare: panou, slide-uri, gală de succes, ședință deschisă, masă rotundă.

Eforturile elevilor/elevelor în pregătirea pentru evenimentul de prezentare vor fi concentrate/axate atât pe conținutul prezentării, cât și pe modalitatea/modul de prezentare. La evenimentul de prezentare, pot fi invitați reprezentanți ai APL sau ai unor organizații neguvernamentale, membri ai comunității școlare, cetățeni din comunitate (fig. 3).



Fig. 3: Elaborarea unui raport de activitate și prezentarea acestuia în cadrul Galei inițiativelor de succes a tinerilor

Pasul 7: reflectarea asupra experienței de învățare

La ultima dar și cea mai importantă etapă elevii vor reflecta asupra acțiunilor întreprinse dar și a rezultatului obținut. Tot aici va fi discutată asigurarea durabilității proiectului, dar și implicarea pe viitor în activități în beneficiul comunității.

Concluzie: Aceste proiecte din anul 2023, cele din 2022, dar și alte activități desfășurate în cadrul instituției noastre de învățământ, demonstrează încă odată că instruirea prin activități în folosul comunității/școlii reprezintă o abordare modernă a procesului didactic, care se poate solda pe de o parte cu competențe de realizare a experimentelor în științele umanistice, iar pe de altă parte cu rezultate palpabile nu doar pe termen scurt, dar și pe termen lung.

Bibliografie:

1. Curriculum. Istoria românilor și universală. Clasele V-IX. MECC, Chișinău, 2019.
2. Curriculum. Istoria românilor și universală. Clasele X-XII. MECC, Chișinău, 2019.
3. Curriculum Educație pentru societate. Clasele V-IX. MECC, 2018.
4. Curriculum Educație pentru societate. Clasele X-XII. MECC, 2018.
5. Curriculum. Informatica. Clasele X-XII. MECC, Chișinău, 2019.
6. Curriculum. Matematica. Clasele X-XII. MECC, Chișinău, 2019.
7. Curriculum. Fizică și Astronomie. Clasele X-XII. MECC, Chișinău, 2019.
8. VELEA L. et al. Participarea elevilor în școală și în comunitate. Ghid pentru profesori și elevi. Botoșani, Ed. „Agata”, 2006
ISBN 978-973-7707-29-1;
9. Cadrul de referință al competențelor pentru cultura democratică. Volumul 3. Recomandări pentru implementare. Consiliul European, 2018;
10. Proiectele Fondul Pentru Tineri <https://fpt.consiliulriscani.md/18-proiecte-comunitare-prind-contur-in-raionul-riscani/>