

ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ LA EDUCAȚIA PLASTICĂ CU DESCHIDERI SPRE INTER- ȘI TRANSDISCIPLINARITATE¹

Zinaida URSU,
cercetător științific stagiar,
Institutul de Cercetare, Inovare și Transfer Tehnologic
al Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă”
din Chișinău, R. Moldova
zinaida.ursu@yahoo.com
ORCID iD: 0000-0002-9637-7608

Rezumat: *Desigur, omul gândește interdisciplinar. Mai mult, nici practica socială nu cunoaște probleme unidisciplinare, dimpotrivă, ea se expune transformării abordărilor teoretice, deschiderii și comprehensivității față de și pentru toate domeniile cunoașterii. Realizarea acestei dorințe este cu atât mai urgentă, cu cât astăzi nu se mai poate concepe soluția adecvată a unei probleme, fără a lua în considerare toate laturile gândirii științifice, contopirea tuturor domeniilor cunoașterii într-un tot unitar. În știința educației contemporane se impune din ce în ce mai insistent conceptul interdisciplinar în cercetarea și interpretarea fenomenului educațional. Fără a fi o simplă fuziune a rezultatelor obținute în cadrul diverselor discipline care se ocupă de educație, această viziune interdisciplinară presupune valorificarea acestor rezultate prin elaborarea unei sinteze calitativ superioare privind educația în ansamblu, precum și diversele sale aspecte concrete.*

Cuvinte-cheie: *educație plastică, opera de artă, învățare, învățare experiențială, interdisciplinaritate.*

Abstract: *Naturally, man thinks interdisciplinary. Moreover, social practice does not know unidisciplinary problems either; on the contrary, it exposes itself to the transformation of theoretical approaches, openness and comprehensiveness towards and for all fields of knowledge. The realization of this desired is all the more urgent, since today it is no longer possible to conceive the appropriate solution of a problem, without taking into account all sides of scientific thinking, the merging of all fields of knowledge into a unitary whole. In the science of contemporary education, the interdisciplinary concept in the research and interpretation of the educational phenomenon is imposed more and more insistently. Without being a simple fusion of the results obtained within the various disciplines that deal with education, this interdisciplinary vision involves the valorization of these results by elaborating a qualitatively superior synthesis regarding education as a whole, as well as its various concrete aspects.*

Keywords: *plastic education, artwork, learning, experiential learning, interdisciplinarity.*

¹ Articolul a fost elaborat în cadrul Proiectului „Reconfigurarea procesului de învățare din învățământul general în contextul provocărilor societale”. Cifrul: 20.80009.0807.27

Învățarea reprezintă, din punct de vedere pedagogic - activitatea proiectată de cadrul didactic pentru a determina schimbări comportamentale la nivelul elevului prin valorificarea capacității acestuia de dobândire a cunoștințelor, a deprinderilor, a strategiilor și a atitudinilor cognitive.

Conceptul de învățare experiențială este dificil de definit, deoarece există numeroase activități cu potențial de a fi experiențiale, dar care nu sunt astfel din cauza modului în care se efectuează. Învățarea experiențială se întâmplă în momentul în care o persoană se implică într-o activitate, o revizuieste în mod critic, trage concluzii utile și aplică rezultatele într-o situație practică. Jennifer A. Moon a argumentat că, „învățarea experiențială este cea mai eficace dacă implică: faza învățării reflexive; faza învățării rezultată din acțiunile inerente învățării experiențiale; faza învățării din feedback” [6, p.89]. Acest proces de învățare poate determina schimbări în gândire, sentimente sau abilități pentru individ și poate furniza indicații pentru adoptarea judecății de valoare, ca ghid în luarea deciziilor și în acțiune.

Învățarea prin experiență este și o metodă de educare prin experiență directă. În timpul procesului de învățare experiențială elevul se implică activ, interactiv și colaborativ. Elevul pune întrebări, investighează, experimentează, devine curios, rezolvă probleme, își dezvoltă creativitatea și inteligența *multiperspectivă*. Învățarea/educația prin experiență oferă informații și instrumente care ajută elevul să înțeleagă concepte și procese cognitive, permițând interacțiunea între elev, profesor și grup. Modelul propus de D. Kolb constă dintr-o secvență formată din patru elemente, care se repetă ciclic:

- *Experiența concretă*
- *Observații și reflecții asupra experienței concrete*
- *Formarea unor concepte abstracte bazate pe observații și reflexii*
- *Testarea noilor concepte*

Ciclul se repeta pentru fiecare concept, tehnică sau metodă predată. Cele patru elemente sunt esența unei spirale de învățare, care poate porni din orice punct, dar care de obicei începe cu experiența concretă. Dezvoltând ideea ciclului Kolb, putem spune că acesta îmbină învățarea clasică pe cicluri: Reflexie, Înțelegere, Decizie, Aplicare cu ciclul de învățare inovativă: Creație, Decizie, Aplicare - ambele fiind contopite într-un ciclul nou, complet și mult mai puternic: Reflexie, Înțelegere, Creație, Decizie, Aplicare [5, pag. 20]. Pornind de la o experiență concretă (fie una de grup, fie una individuală), care poate fi legată de emoții, sentimente, observații și din care elevul construiește o imagine a acelei experiențe. Învățarea prin experiență dezvoltă gândirea critică, gândirea multiperspectivă, creativitatea și inteligența multiplă, implicând elevii în rezolvarea problemelor, în crearea oportunităților de dezbateri și în luarea deciziilor în contexte specifice. Prin intermediul învățării experiențiale, cunoașterea este creată prin transformarea experienței, proces ce se bazează pe cele patru elemente principale, care funcționează într-un ciclu continuu, și anume:

Experiența concretă, etapă în care elevul descifrează imaginea experienței prin observarea reflexivă, având în vedere întrebări ca: „*Ce s-a întâmplat?*” și „*Care sunt rezultatele obținute?*”. De exemplu, la Educația plastică în cadrul Unității de Învățare „*Alfabetizare vizuală*”, la tema „*Comunicarea prin imagine*” elevul poate observa ce s-a întâmplat de fapt, adică să experimenteze prin: (a) explorarea creativă a unor imagini plastice propuse, utilizând procedee de decupare, reorganizare, mototolire, zgâriere, lipire, pictare etc., (b) exersarea procedeelelor de reprezentare a diverselor forme și texturi.

Observații și reflecții asupra experienței concrete, etapa când experiența devine abstractă. Aici, elevul are deja teorii, dar apar soluții la problemele cauzate de gândirea mai profundă a problemei. De obicei, elevul se bazează pe întrebări precum: „*Ce înseamnă, ce influențează și cum influențează aceste rezultate?*” La această etapă, problema este mai bine înțeleasă. De exemplu, ca urmare a aplicării diverselor procedee de lucru, precum decuparea, reorganizarea, mototolirea, zgârirea, lipirea sau pictarea, elevul înțelege care este scopul pentru care au fost realizate exersările, care sunt mesajele plastice, cum are loc comunicarea prin imagine.

A treia etapă, **formarea unor concepte abstracte bazate pe observații și reflexii** – constă în plasarea învățării într-o etapă practică, care va genera acțiuni viitoare îmbunătățite. În această etapă are loc crearea propriu-zisă a lucrărilor plastice de către elevi, activitate care duce la dezvoltarea abilităților și deprinderilor practice.

Testarea noilor concepte – implică urmărirea ideilor și soluțiilor găsite în etapele anterioare, ceea ce duce la o nouă experiență, care va continua cu ciclurile învățării experiențiale.

Integrarea învățării experiențiale prin intermediul disciplinelor ariei curriculare Arte se poate face atât în clasele primare, cât și în clasele de gimnaziu. Indiferent de calea utilizată, integrarea învățării experiențiale prin intermediul educației prin arte nu poate aduce decât beneficii elevilor. Pornind de la propria experiență artistică, cu minimum de cunoștințe și un nivel mediu de dezvoltare a abilităților plastice, toți elevii se încadrează în procesul propriei formări fără stres, cu o motivație sporită, prin articularea eficientă a tuturor senzațiilor, care fac apel firesc la raționament, gândire și creație [7, p.57]. În învățământul clasic, elevul este un receptor pasiv al informațiilor, pe când în învățarea experiențială, el devine o parte activă a procesului, acumulând cunoștințe și contribuind în mod direct la propria dezvoltare personală.

La fel, în învățământul clasic, cel mai des, profesorul transmite informațiile tuturor elevilor, dar nu are feedback imediat, în timp ce în procesul de învățare experiențială, fiecare elev este important și creează un dialog între profesor și elev - întrebările sunt menite să îmbunătățească actul educațional. Învățarea clasică se bazează pe teorie, în timp ce cea experiențială se bazează pe percepție. Învățarea prin experiență implică emoții și sentimente, aceste două componente

fiind factorii decisivi în obținerea unui proces optim de învățare. În învățământul clasic, profesorul este un simplu transmițător de informații, iar în învățarea experiențială, profesorul transformă actul educațional într-unul interactiv, motivant și interesant. Nu există nici o îndoială că învățarea tradițională are avantajele ei, elementele de dobândire și consolidare a cunoașterii fiind extrem de importante, dar este esențial ca teoria să fie pusă în practică, pentru a se asigura că „știi” și „fac” se transformă în „știi cum să faci” și „pot să faci”.

Procesele de învățare sunt mai eficiente atunci când pornesc de la experiențe, fapt ce duce la interrelaționarea teoriei cu practica, copiii fiind încurajați să își dezvolte propriile forțe și talente personale care pot fi transpuse în viața reală [8, p.35]. Cele mai întâlnite activități ale învățării experiențiale în cadrul disciplinelor din aria Arte, sunt:

- Activități în aer liber, plein air (pentru a face unele experimente cu propriile forțe);
- Activități în atelierul/sala de artă plastică (pentru a experimenta cu materiale de artă);
- Discuții pe teme diverse, legate de probleme morale sau sociale;
- Role-play și simulările (ale situațiilor din viața reală, din cadrul operelor de artă);
- Prezentări și proiecte bazate pe activități (analiza experimentelor, lucrărilor plastice, proiectări media etc.).

Tehnologia poate avea un impact deosebit asupra învățării experiențiale fapt ce duce la dezvoltarea abilităților folosind tehnologia informatică și alte tehnologii moderne. Astfel, cunoașterea nu este transmisă de la o persoană (profesor) la alta (elevul), ci este formată ca rezultat al experiențelor directe la care este expus elevul. Profesorul joacă un rol important în crearea și orchestrarea oportunităților adecvate pentru ca învățarea experiențială să aibă loc.

Valorile unei opere de artă determină punctele de acces pentru învățarea interdisciplinară în cadrul ariei curriculare Arte [4, p.82]. Așadar, **operă de artă** este o formă a activității umane și a conștiinței, constând în realizarea de structuri expresive capabile să genereze și să comunice emoții specifice complexe la care participă, atât în actul creației cât și în acela al receptării. De-a lungul istoriei sale, opera de artă plastică, păstrându-și specificitatea de genă, conține și transmite în limbaj propriu date despre realitatea obiectivă sau subiectivă pe care artistul o traversează. Pentru a decide dacă lucrarea plastică este o operă de artă, avem nevoie de anumite criterii, după care susținem că este o operă de artă. Propunem cele mai esențiale, care pot fi discutate cu elevii:

Criteriul estetic (frumusețea)- este schimbător (ce este frumos într-o anumită epocă nu este neapărat frumos într-o alta), care contează puțin în aprecierea unui tablou ca fiind operă de artă. Există opere de artă, care nu au nimic frumos în ele, dar sunt considerate capodopere.

Exemplu: „*Guernica*” creată de Pablo Picasso în perioada cubistă [9, p.135], care nu reprezintă nici pe departe modele ale artei clasice, dar care are o

încărcătură emoțională enormă. Un alt criteriu, depinde de *numele celui care a creat opera de artă*. Sunt situații în care artistul nu are un renume în momentul creării operei de artă, acesta fiind câștigat mai târziu. Venim aici cu o comparație care necesită argumentare profundă. Exemplu: *Van Gogh*, pictorul care nu a avut un renume în timpul vieții, dar a devenit foarte cunoscut după moartea sa, pe când *Pablo Picasso* a fost un pictor extrem de cunoscut și renumit în epoca sa.

Criteriul rafinamentului, este vizibil în arhitectură, artele grafice sau în meșteșugurile tradiționale. Exemplu: Catedralele gotice, pictura pe boabe de orez, arta miniaturilor turcești etc.

Criteriul ce indică **vechimea obiectului** - aici timpul este criteriul cel mai important pentru determinarea caracterului operei de artă, cu cât un obiect este mai vechi, cu atât e mai valoros. Exemplu: figurinele din argilă din Cultura Hamangia.

Criteriul afectiv, trezește sentimente puternice, fie pozitive sau negative. Estetica urâtului are la bază același criteriu afectiv – creează o impresie emoțională puternică.

Exemplu: „*Strigătul*” pictat de Edvard Munch, caracterizat de prezentarea lumii din perspectivă strict subiectivă, distorsionată intenționat, pentru a crea momente emoționante, care să transmită idei și stări de spirit.

Mesajul transmis de opera de artă, este poate cel mai important criteriu, pentru că adesea mesajul este mai important decât frumusețea operei de artă, numele celui care l-a creat sau vechimea lui. Opera de artă poate avea și are un mesaj polisemantic (fiecare persoană poate să recepteze un mesaj diferit, să înțeleagă altceva din aceeași opera de artă). Omul, în funcție de educația și sensibilitatea lui, de gusturile pe care și le-a cultivat, interpretează opera de artă în mod diferit. La toate aceste criterii se adaugă mecanismul de consacrare al operelor de artă. În orice societate/cultură există instituții care au putere de consacrare, cum ar fi:

- instituțiile de educație, care cer introducerea operelor de artă în programele școlare pentru a fi studiate;
- instituții care se ocupă de critică: critica literară, muzicală, de teatru, de film, critica artelor vizuale;
- instituțiile ce intermediază vânzarea operelor de artă: librării, galerii de artă;
- instituții de artă: școli de artă, academii, muzee etc.

Concluzie: Interdisciplinaritatea presupune depășirea unor granițe, extinderea domeniilor exclusive ale unei discipline, transferul de rezultate de la o disciplină la alta în vederea unei explicări mai profunde a fenomenelor, realizându-se astfel o coordonare a diverselor unghiuri de vedere în locul predominării unuia dintre ele, situație care poate duce la o imagine unilaterală asupra educației și implicit la restrângerea rolului său în societate. Arta astăzi este privită altfel, pentru că ea generează idei, transmite valori și evocă emoții. Copiii de astăzi vor constitui viitorul public al muzeelor, expozițiilor, spectacolelor, concertelor, tot

ei vor deveni maturi cu gustul artistic format și vor contribui la schimbarea, ameliorarea ambientului vieții.

Referințe bibliografice:

1. Bîrlogeanu L. *Psihopedagogia artei. Educația estetică*. București: Polirom, 2001.
2. Cristea M., Cristea I. *Album de arta școlară*. București: Editura Corint, 2006.
3. Cristea S. *Teorii ale învățării: modele de instruire*. București: Didactica și Pedagogică, 2005.
4. Daghi I. *Arta plastică în școală*. Chișinău: Vavimave, 1999. p. 82.
5. Kolb D. *Învățarea experiențială: experiența ca sursă de învățare și dezvoltare*. Pearson Education, 2015.
6. Jenifer A. *Jurnalele de învățare: un manual pentru practica reflexivă și dezvoltare profesională*. Taylor & Francis, 2006.
7. Morari M., Ursu Z. *Modele de reconfigurare a procesului de învățare: Aria curriculară Arte: Ghid metodologic / Marina Morari, Zinaida Ursu; Institutul de Științe ale Educației, Sectorul Calitatea Educației. – Chișinău: S. n., 2022.*
8. Morari M., Ursu Z. *Repere metodologice de reconfigurare a procesului de învățare: Aria curriculară Arte / Marina Morari, Zinaida Ursu; Ministerul Educației și Cercetării, Universitatea Pedagogică de Stat “Ion Creangă” din Chișinău, Institutul de Cercetare, Inovare și Transfer Tehnologic. – Chișinău: S. n., 2022.*
9. Șușală I., Bărbulescu O. *Dicționar de artă*. București: Sigma, 1993.
10. Curriculum disciplinar la Educație plastică, 2020 https://mecc.gov.md/sites/default/files/curriculum_ed_plastica_gimnaziu_10.pdf