DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR INTERDISCIPLINARE LA ORELE DE CERC „ARTE PLASTICE” ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL EXTRAȘCOLAR PRIN PROIECTELE STEAM

Oxana COROLEAC,
conducătoare de cerc „Arte plastice”, grad didactic I
Centrul de creație tehnică, sectorul Buiucani,
mun. Chișinău

Rezumat: *Acest articol prezintă câteva aspecte ale aplicării metodei proiectului interdisciplinar STEAM la orele cercului „Arte plastice” în învățământul extrașcolar. Metoda proiectului STEAM este un model centrat pe elev care include diferite forme de instruire și participarea activă a acestuia în procesul didactic. Metoda proiectului oferă un mediu bogat și semnificativ în care copiii dezvoltă abilități complexe interdisciplinare, care sunt esențiale pentru o funcționare eficientă în lumea modernă.*

Cuvinte-cheie: *abordare interdisciplinară, interdisciplinaritatea prin proiecte, conexiunea dintre discipline, învățarea pe bază de proiect.*

DEVELOPMENT OF INTERDISCIPLINARY COMPETENCES IN "FINE ARTS" CLASSES IN OUT-OF-SCHOOL EDUCATION THROUGH STEAM PROJECTS

Abstract: *This article presents some aspects of the application of the STEAM interdisciplinary project method in the "Arts" circle classes in extracurricular education. The STEAM project method is a student-centered model that includes different forms of instruction and their active participation in the didactic process. The project method provides a rich and meaningful environment in which children develop complex interdisciplinary skills that are essential for effective functioning in the modern world.*

Keywords: *interdisciplinary approach, interdisciplinarity through projects, connection between disciplines, project-based learning.*

Argument: Actualitatea realizării unui astfel de proiect este determinată de necesitatea transformării sentimentelor de admirație față de frumusețea naturii în convingeri și deprinderi de protejare a acesteia. Metoda proiectului STEAM este axată pe conexiunea teoriei cu practica și este menită să îi facă pe copii conștienți în abordarea problemelor zi de zi și soluționarea situațiilor reale în practică.

Descrierea problemei și motivarea necesității schimbării:

- dezvoltarea educației interdisciplinare, prin proiecte STEAM, ce contribuie la transformarea cunoștințelor teoretice în practică;
- lipsa de egalare a șanselor tuturor membrilor cercului la autodeterminare, autoorganizare, autoafirmare, autorealizare;
- absența abordării sigure și responsabile la utilizarea instrumentelor digitale pentru a demonstra creativitatea la orele de cerc.

Tratarea temei propriu-zise:

Fiecare copil are un anumit fel de a fi, prin faptul că personalitatea fiecărui copil este un complex unic de trăsături, de aptitudini și abilități, de convingeri, sentimente. Modalitatea de creștere și educare ar trebui să fie una singură pentru toți copiii, și anume să fie bazată pe iubire, sacrificiu de sine, adaptare la nivelul vârstei și al achizițiilor personale, și nu în ultimul rând educația trebuie să se bazeze pe respectul față de unicitatea copilului ca persoană, ca individualitate.

La Centre de creație copiii au posibilitatea de a crea și de a dezvolta în plan artistic, de a căpăta experiență și în afară orelor de curs școlar, și anume în cadrul activităților extrașcolare, precum: în excursii la muzee, vizite la expoziții, vizite în atelierele artiștilor plastici, ale meșterilor populari, conversații cu oamenii de artă etc. Formarea prin proiecte interdisciplinare STEAM este un drum al schimbării, drum care nu este un traseu impus ci este ca un labirint cu mai multe ieșiri, în care fiecare își caută calea - este un drum al căutării de sine, un drum de căutare soluțiilor relevante.

Centrul de Creație vine să stimuleze exprimarea potențialului creativ al fiecărui copil, să încurajeze inițiativele lui, ingeniozitatea și curiozitatea, să ofere ocazii elevului de a lua singur decizii și să stimuleze încrederea în sine, într-o atmosferă de comunicare liberă.

Activitățile extrașcolare urmăresc însușirea de către copii a unor cunoștințe, a unor priceperi și deprinderi și duc la formarea și dezvoltarea unei personalități creatoare. Activitățile interdisciplinare STEAM urmăresc lărgirea și adâncirea informației, cultivă interesul pentru diferite ramuri ale științei, atrag copilul la folosirea timpului liber într-un mod plăcut și util, orientează pe copii către formarea personalității. De aceea învățământul extrașcolar trebuie să fie deschis spre activitățile STEAM, care au cele mai variate forme.

În experiența mea pedagogică de paisprezece ani, am observat că, dacă îi provocăm pe copii să-și folosească creativitatea pentru a rezolva problemele vieții reale, vor ieși lucruri magice: vor dezvolta gândirea critică, colaborarea și comunicarea. În acest context am observat că anume proiectele interdisciplinare STEAM formează la copii competențe care îi vor ajuta să reușească într-o societate în continuă schimbare. Proiectul „Just STEAM!” s-a axat pe conexiunea teoriei cu practica și motivarea pentru implicare în abordarea problemelor ecologice cu caracter global, pentru soluționarea situațiilor de risc ecologic. Scopul a fost ca toți copiii participanți să-și dezvolte abilități orientate către știință, tehnologie, inginerie, creativitate, modul de a gândi critic, abilități de a cerceta, analiza situația, a lua decizii de sine stătător.

Scopul proiectului: formarea deprinderilor, aptitudinilor și creativității copiilor în domeniul artelor vizuale prin dezvoltarea abilităților STEAM, prin creșterea modului de a gândi critic, abilități de a cerceta, analiza situația, a lua decizii de sine stătător în mod creativ.

Obiective:

- Stimularea creativității și imaginației copiilor prin jocul didactic, benzi desenate, animații, text literar, poster cu caracter ecologic, prin explorarea diverselor instrumente TIC, materiale și tehnici de artă.
- Realizarea prin colaborare, în perioada de 20 septembrie 2022 - 15 iunie 2023, a produselor finale în diverse aplicații TIC, adunate într-o bibliotecă online cu caracter ecologic.
- Colaborarea sincron și asincron în cinci echipe internaționale din patru țări europene: România, Turcia, Republica Moldova, Lituania.
- Conștientizare și explorare prin utilizarea creativă și eficientă a tehnologiilor digitale cu scopul de a studia probleme de schimbări climatice și poluarea apelor.
- Încurajarea gândirii critice și identificarea, rezolvarea de probleme ecologice prin intermediul metodelor și instrumentelor TIC conform tipului activității, vârstei copiilor, gradul de accesibilitate și ușurința de utilizare, adaptate pentru nevoile lor.
- Crearea a 12 produse în colaborare interdependentă, în care contribuția unui partener depinde de a celuilalt, prin metoda Folding Story și adunarea lor într-o bibliotecă online cu produsele finale ale proiectului în timp de zece luni.

Activitățile proiectului:

Vorbind despre activitățile desfășurate în acest proiect, este dificil să fie definit rolul fiecărui partener specific. Acest lucru se datorează faptului că toți participanții proiectului au lucrat simultan, iar rolul fiecăruia dintre ei este dificil de supraestimat sau subestimat. Fiecare etapă a proiectului s-a încheiat cu un produs final. Aceste produse finale nu ar fi fost posibile fără munca bine coordonată a tuturor țărilor partenere. Obiectivele și planul activităților au fost discutate pe ZOOM la întâlnire online. Comunicarea dintre parteneri a fost realizată on-line sincronă și asincronă (spațiul virtual e-mail, Messenger, Viber, Twinspace, cancelaria profesorului, mesageria internă a proiectului). Copiii au fost repartizați pe echipe internaționale. Fiecare grup a fost coordonat de câte un profesor, care trebuia să asiste numai când era nevoie de ajutor.

Copiii au fost încurajați constant să cerceteze, să culeagă și să interpreteze date, să rezolve probleme în mod creativ, să scrie în colaborare și să prezinte rezultatele activității prin produse noi și atractive. În timpul orelor de cerc elevii și-au dezvoltat noi abilități: au folosit instrumente web 2.0 pentru a investiga mediul și a înțelege lumea noastră la diferite scări și din perspective diferite; au identificat probleme din lumea

reală, au colectat și analizat date pentru a dezvolta soluții creative și durabile. Copiii au creat un E-dictionar cu postere și fire vocale; au colaborat pentru a scrie Poemul „Călătorie în spațiu” și „Povestea noastră specială pe planetă”. În timpul orelor de Arte, elevii și-au ilustrat călătoria de învățare prin desene și videoclipuri cu ajutorul aplicației Stop Motion, au construit rachete, au proiectat orașe verzi durabile. La final, copiii au inițiat o campanie online de conștientizare a încălzirii globale pentru a face cunoscută comunitatea locală cu rezultatele proiectului.

Proiectul a fost implementat ca o aventură cu cinci misiuni care au putut fi finalizate doar printr-o strânsă colaborare și o comunicare eficientă. Elevii au lucrat în cinci echipe naționale și în zece echipe multinaționale organizate în funcție de interesele lor în locurile de muncă ale viitorului. Astfel, toți copiii au fost încurajați să se angajeze în activități menite să-și dezvolte abilitățile, îndrumându-i în același timp prin orientarea timpurie la locul de muncă. Misiunile au fost concepute ca activități de colaborare care s-au încheiat cu produse comune, la care au contribuit toți partenerii: „Ad astra”, „Art Gallery”, „Dicționar electronic”, „Poemul călătoriei în spațiu”, „Povestea noastră specială cu planeta”, „Benzi desenate pentru soluții de încălzire global”, „STEM Green City”. Pentru a spori colaborarea și comunicarea, copiii au folosit instrumente de colaborare online: TwinBoard, TwinSpace Forum, Notebook Cast, Mentimeter, Tricider. În cadrul numeroaselor întâlniri și ateliere live, elevii au avut ocazia să investigheze cot la cot, să deseneze și să scrie în colaborare, să comunice pentru a se cunoaște, a-și face prieteni și a petrece timp de calitate împreună. Drept urmare, și-au îmbunătățit abilitățile de vorbire în public într-o limbă străină și abilitățile de socializare și lucru în echipă, dincolo de limitele sălii de clasă.

Proiectul „Just STEAM!” a realizat o schimbare atât la elevi, cât și la cadre didactice la nivel personal. Proiectul a favorizat curiozitatea intelectuală a copiilor, a dezvoltat capacitatea de gândire creativă, o stimulare a dorinței de a învăța, a dezvolta încrederea în sine, a consolida abilitatea de a lucra în grup și spiritul de echipă, a cultiva responsabilitatea, a descoperi talentul individual al copiilor. Acest proiect a adus diversitate orelor de predare și modul în care competențele-cheie sunt dezvoltate ca urmare a cooperării și a schimbului permanent de idei, tehnici și metode între toți conducătorii de cerc și partenerii europeni implicați în proiect. Prin urmare, copiii au devenit mult mai implicați și motivați, rezultatele lor sunt vizibil mai bune. Ei au fost încântați de munca în echipe și de colaborarea pentru rezolvarea sarcinilor.

Pentru mine și colegii mei participarea în proiecte înseamnă cooperare, entuziasm, competență, implicare, noutate, diversitate, calitate, optimism, aventură, lucru în echipă. Pentru copii, participările în proiectele internaționale STEAM înseamnă descoperiri și colegi din toată Europa, ocazia de a-și dezvolta și arăta noi aptitudini, de a folosi creativ instrumentele digitale care fac parte din lumea contemporană, care depășesc combinația clasică pix și hârtie.

Produsele finale ale proiectului:

Project Presentation: https://youtu.be/5p7L_t-jMVQ

Scientix, 2021 STEM Discovery Campaignand Fizzi Qwebinar: https://youtu.be/ZyWNVVs4YYQ

World Earth Day Conference: https://view.genial.ly/6084323def25bb0d035f2488/interactive-image-world-earth-day-conference

QuizTime, GlobalWarming: https://youtu.be/ZvOxp1wuSzk

Workshop solutions and ideas for global warming: https://youtu.be/wy9rKipuTuI

Final Workshop: https://youtu.be/SS6UMV_ecz0

Board 1 Aerospace engineers & Environmental engineers:
https://www.notebookcast.com/en/board/yxm9p7tca0f6

Board 2 Systems engineers & Microbiologists:
https://www.notebookcast.com/en/board/rj6cphica131

Board 3 Psychoherapists & Roboticsurgeons:
https://www.notebookcast.com/en/board/i5trlncca155

Board 4 Software developrs & Water systems engineers:
https://www.notebookcast.com/en/board/9yk85a0ca162

Board 5 Architects & Personal therapists:
https://www.notebookcast.com/en/board/sm00ts3ca16c

Bibliografie:

1. PREDA V., Metoda proiectelor la vârstele timpurii, București: Miniped, 2005.
2. BREBEN, S., Gongea, E., Metode interactive de grup, Ghid metodic, Craiova: Arves, 2002.
3. CİOLAN, L., Învățarea integrată-fundamente pentru un curriculum transdisciplinar, Iași: Polirom, 2008.
4. CERGHİT, I., Neacșu, I., Prelegeri pedagogice, Iași: Polirom, 2001.