

Dezvoltarea creativității și competențelor elevilor prin activități nonformale



**Prof. dr. Mihaela Băsu,
Colegiul Național „Vasile Alecsandri” Iași**

I. Introducere

- Educația este un fenomen social specific fiecărei organizări sociale.
- Educația nonformală are loc în afara școlii, accentul este pus pe proiecte, aplicații practice, jocuri, al cărui rol este de a identifica și cultiva aptitudini, talente, formare de competențe, protejarea mediului, stimularea comportamentului creativ în diferite domenii.



I. Introducere

- Educația nonformală le oferă elevilor posibilitatea de a dezvolta abilități și competențe diferite de cele dezvoltate în cadrul educației formale.
- Participanții sunt implicați activ în procesul de învățare, iar metodele utilizate oferă tinerilor instrumentele necesare pentru a-și dezvolta în continuare competențele și creativitatea.



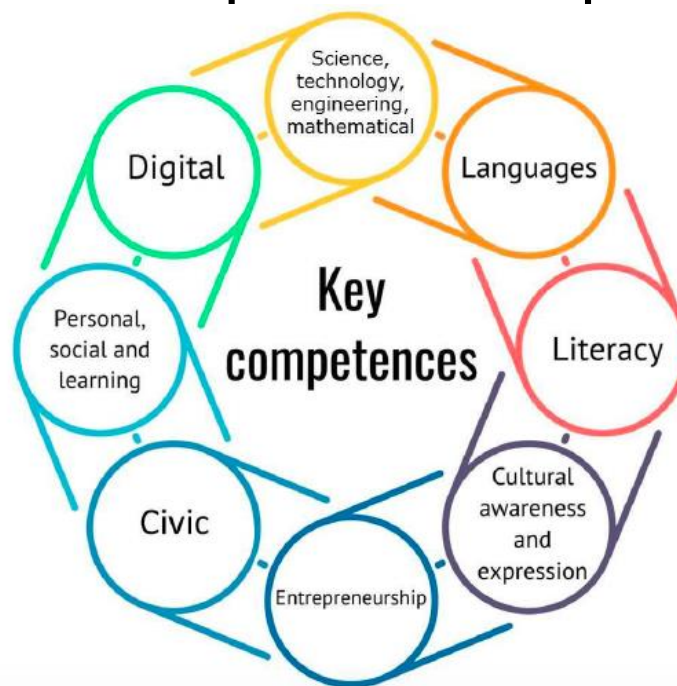
2. Beneficiile investiției în competențe

Un cadru al competențelor descrie în termeni comportamentali și procesuali modul în care unitățile școlare pot să își atingă obiectivele și ar permite școlii să:

- Definească comportamentele observabile și esențiale;
- Pună bazele unor procese integrate de gestionare a talentelor;
- Determine schimbări pe scară largă la nivel organizatoric și cultural;
- Evaluateze talentele și capacitățile existente;
- Să „livreze” pe piața muncii absolvenți care au deprinderile și cunoștințele necesare pentru profilul în care s-au pregătit.

2. Beneficiile investiției în competențe

- *Din punctul de vedere al învățământului, competențele sunt ansambluri structurate de **cunoștințe** și **deprinderi** dobândite prin învățare, care permit identificarea unor probleme specifice în contexte diferite.*
(a ști cum se face)



3. Potențialul creator al elevilor

- Fiecare copil dispune de un potențial creator, respectiv de anumite trăsături sau însușiri favorizante ale actului creator. Deosebirile se exprimă prin intensitatea cu care se manifestă acest potențial și prin domeniul în care se aplică.



3. Potențialul creator al elevilor

- Problema educării deliberate a puterii de producție creatoare a fost pusă încă de la începutul secolului trecut.
- Prin însăși trăsătura ei definitorie - originalitatea – ca ceva nou și imprevizibil, creativitatea pare a fi incompatibilă cu ideea de educare deliberată.



4. Educarea creativității prin activități nonformale

- La educarea creativității sunt importante atât metodele, relația profesor-elevi (autentic democratică, de cooperare), atitudinea adultului față de elev (deschisă, receptivă față de copil și de valorile creativității sale) și atmosfera pe care cadrul didactic o instaurează.



5. Exemplu de bună practică: Atelier de creație „Viitorul este verde”

a. Argument:

- Datorită industrializării Terra este din ce în ce mai poluată.
- În acest context, ne dorim conștientizarea elevilor de la vârste cât mai mici, căci ei vor fi cei care vor dezvolta tehnologii nepoluante și vor interveni în salvarea speciilor din floră și faună pe cale de dispariție.
- Pentru un viitor ecologic, pentru un mediu mai curat trebuie să formăm tânăra generație.

5. Exemplu de bună practică: Atelier de creație „Viitorul este verde”

b. Nevoi identificate:

- O mai mare conștientizare a acțiunilor de ocrotire a naturii și a biodiversității în rândul elevilor;
- Schimbarea atitudinii față de mediul înconjurător:
- Crearea unui cadru informal de desfășurare a unor activități didactice;
- Colectarea selectivă a bateriilor și a deșeurilor electrice.
- Dezvoltarea competențelor „verzi”

5. Exemplu de bună practică: Atelier de creație „Viitorul este verde”

c. Scop:

- Promovarea unor activități prin care cadrele didactice să contribuie la dezvoltarea capacității elevilor de a analiza, a sintetiza și a generaliza informațiile în legătură cu problemele ecologice, importanța reciclării selective a deșeurilor și stimularea creativității elevilor pentru a descoperi noi tehnologii, mai puțin poluante.

5. Exemplu de bună practică: Atelier de creație „Viitorul este verde”

d. Obiective:

- Creșterea nivelului de informare și conștientizare cu privire la problematica colectării selective și reciclării deșeurilor în școli;
- Responsabilizarea tinerei generații prin implicarea activă și formarea unui comportament ecoprotectiv;
- Promovarea educației ecologice în școli și dezvoltarea creativității elevilor, viitorii inventatori ai tehnologiilor care promovează economia sustenabilă și dezvoltarea durabilă a planetei.
- Formarea de competențe pentru tot parcursul vieții

5. Exemplu de bună practică: Atelier de creație „Viitorul este verde”

Desfășurarea activității:

- *Se confecționează o floare, pe a cărei petale sunt scrise mesaje încurajatoare pentru protejarea mediului.*



5. Exemplu de bună practică: Atelier de creație „Viitorul este verde”

Exemple de mesaje:

- *"Viitorul va fi verde sau nu va fi deloc." (Bob Brown)*
- *„A înțelege natura înseamnă a înțelege viitorul, dar a face ceva pentru salvarea naturii, atât de amenințată azi, înseamnă să contribui la fericirea omenirii” (Eugen A. Pora)*
- *„Conservarea naturii va deveni eficientă și reală numai atunci când va face parte integrantă din filozofia și comportamentul tuturor.” (Stockholm, 5 – 16.VI. 1972)*
- *„Pământul e singurul loc unde se poate crea Paradisul.” (Octavian Paler)*
- *„Nu distruge ceea ce nu tu ai creat.” (Jean Dorst)*
- *„Pășește înainte în lumina lucrurilor, lasă Natura să-ți fie profesor.” (W. Wordsworth)*
- *„Omul poate stăpâni natura cât timp ține seama de legile ei.” (Grigore Antipa)*

5. Exemplu de bună practică: Atelier de creație „Viitorul este verde”

Pe un perete se afișează: titlul atelierului, glosarul de termeni, o foaie de flipchart cu informații și noutăți din domeniu.

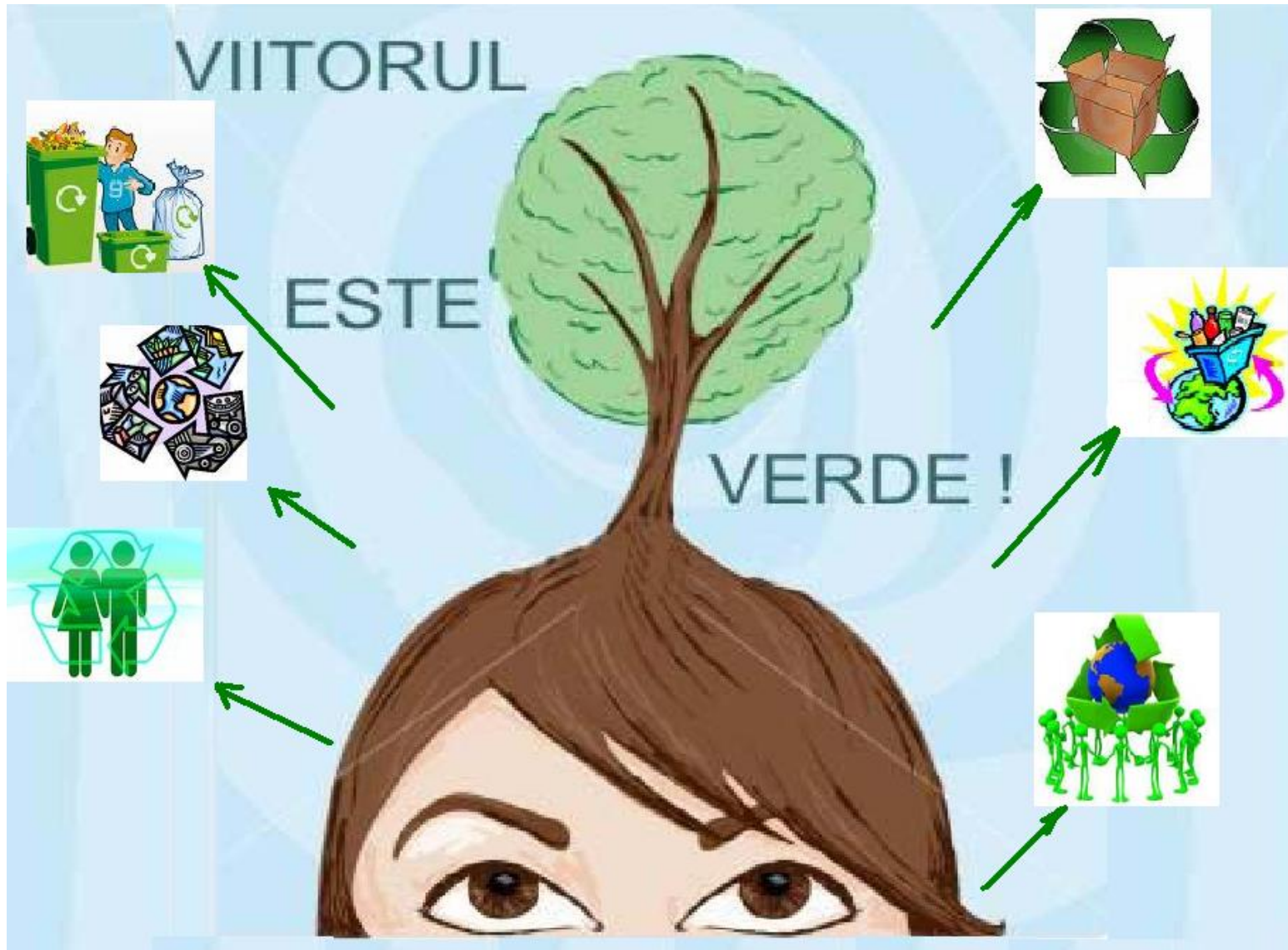
- **Reducerea** consumului = cea mai potrivită metodă de a proteja mediul. Cumpărând mai puține obiecte, vom arunca mai puține. Consumul minim este cel mai sănătos comportament față de mediu.
- **Reutilizarea** obiectelor = Componentă esențială pentru a preveni producerea deșeurilor. Refolosirea este mai utilă decât reciclarea, deoarece nu presupune consum adițional de energie pentru procesarea obiectelor, iar anumite materiale nu pot fi reciclate.
- **Reciclarea** = reprezintă colectarea, separarea, procesarea și valorificarea materialelor pentru a putea fi folosite din nou.
- **Ecologizarea** = este asigurarea unui mediu curat, sănătos.
- **Sustenabilitate** = presupune utilizarea și prelucrarea resurselor naturale într-un ritm care să le permit regenerarea.
- **Dezvoltarea durabilă** = se referă la trei aspect esențiale, concretizate în următoarele sintagme: echilibru ecologic, securitate economică și echitate socială.

5. Exemplu de bună practică: Atelier de creație „Viitorul este verde”

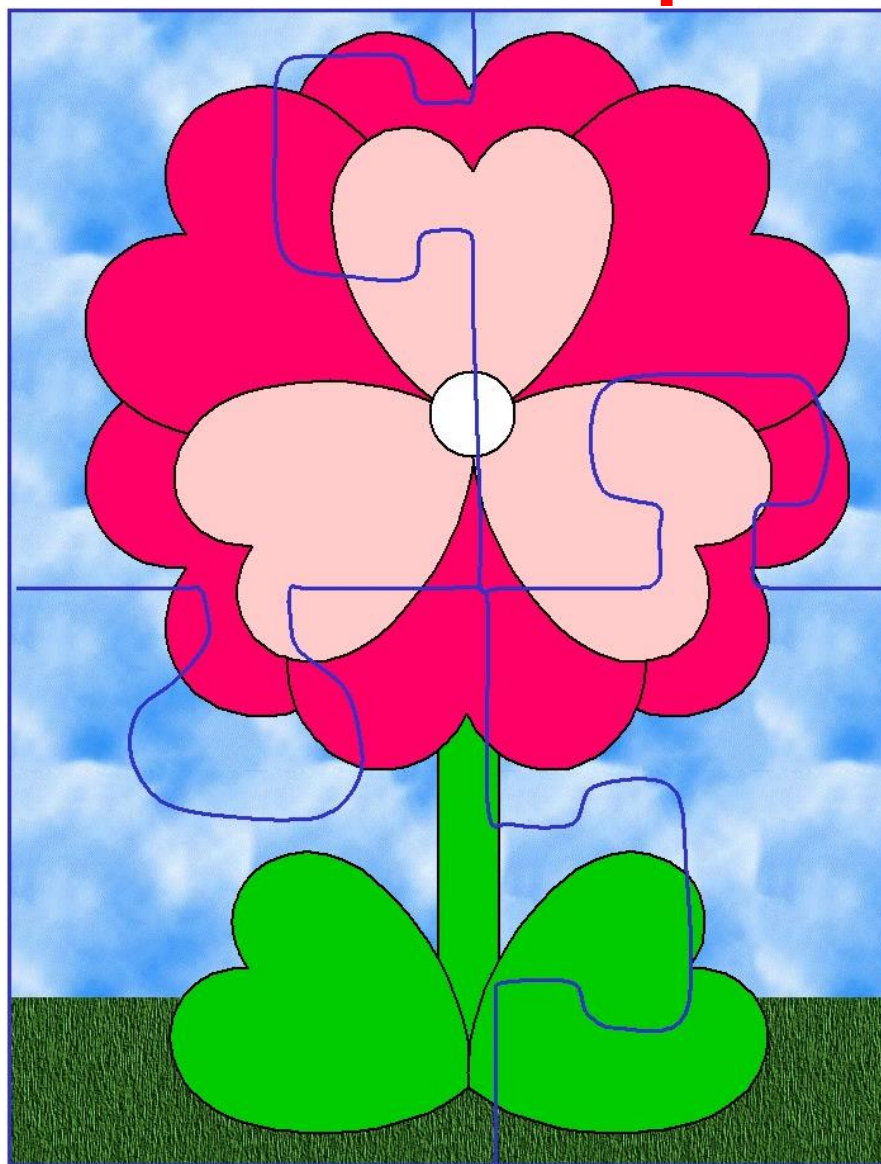
Se pregătesc:

- afișul „Viitorul este verde!” (fig. 1),
- puzzle-ul „Florica cu surprize”(fig. 2),
- jocul „Călătorie în Țara Verde a lui RRR” (fig. 3),
- foaia de flipchart pentru feed back „Copacul cu impresii” (fig. 4);
- foi colorate decupate sub formă de flori, fluturi, frunze, nori) (fig. 5),
- insigne de ambasadori ai planetei, din carton (fig. 6) .

Afișul „Viitorul este verde!” (fig. 1)



Puzzle-ul „ Floricica cu surprize” (fig. 2)

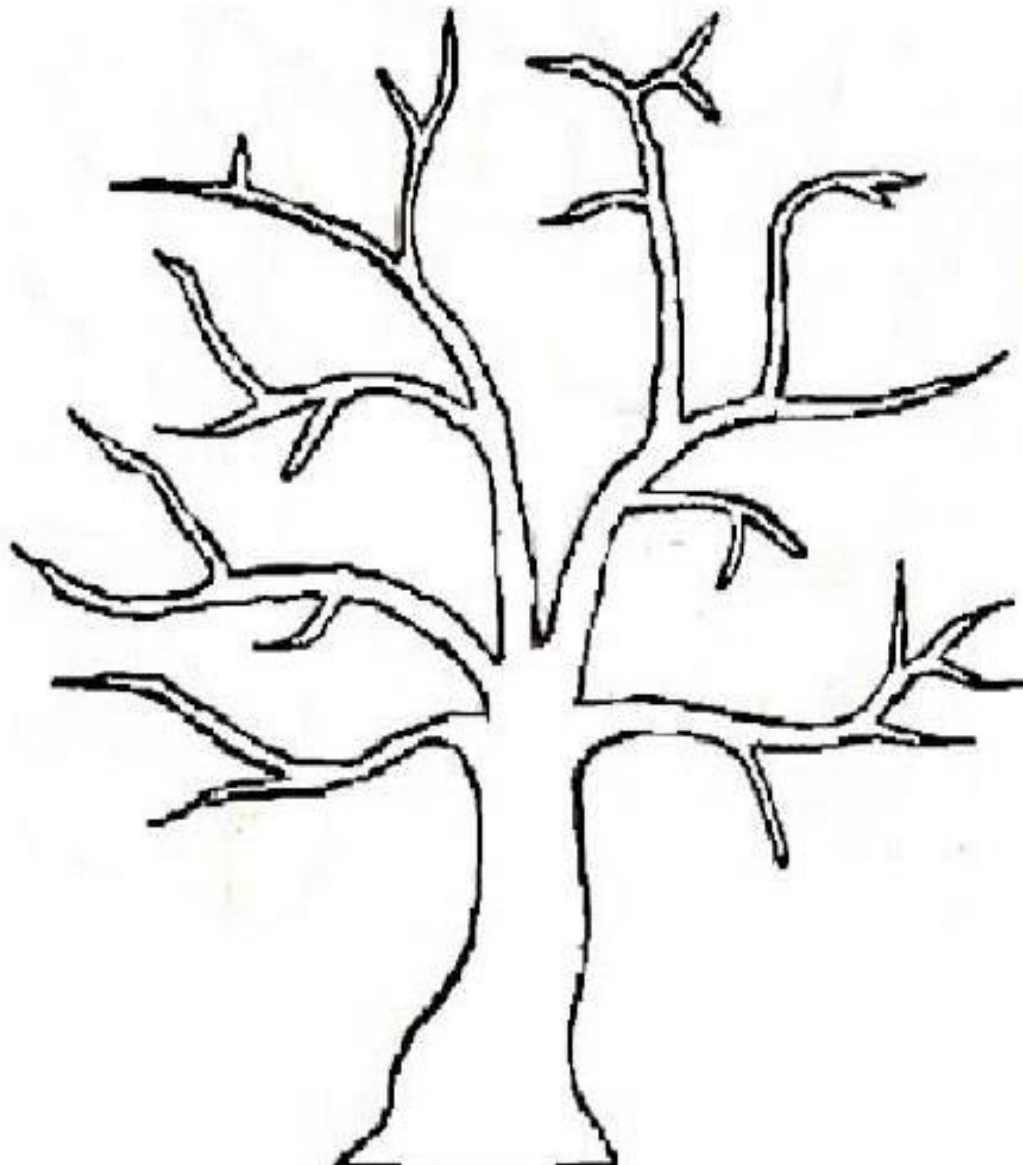


Jocul „Călătorie în Țara Verde a lui RRR” (fig. 3)

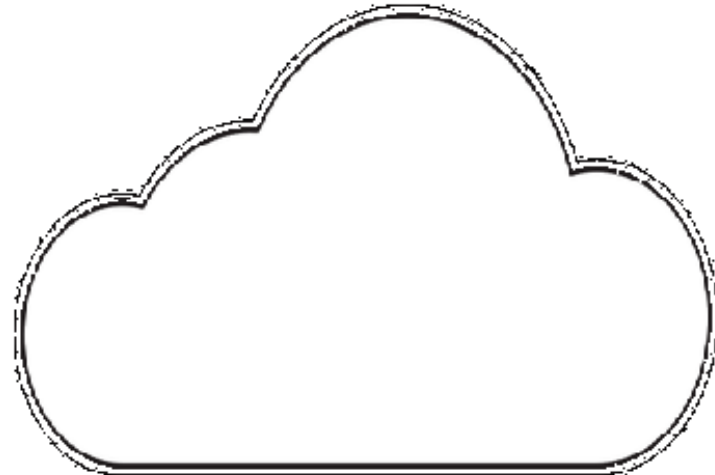
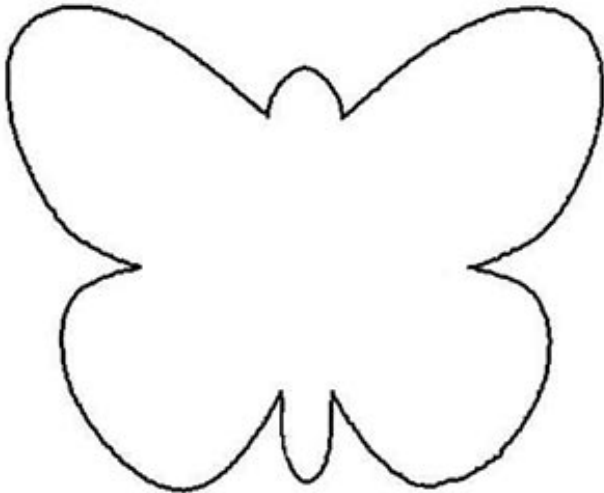
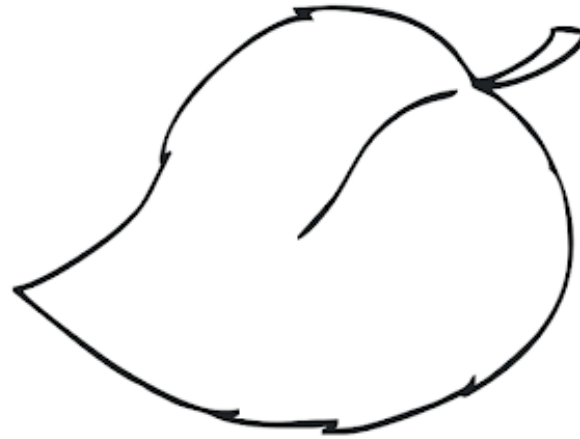
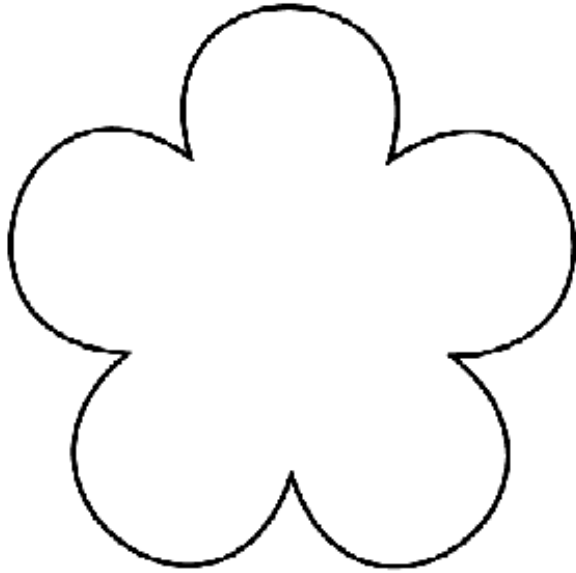


- 1- alege doi prieteni și compuneți împreună un slogan pentru protejarea mediului
- 2- împreună cu 2 prieteni reconstituie puzzle-ul și scrie un cuvânt despre pădure
- 3- mai culege o petală din floarea cu mesaje și propune un mesaj asemănător
- 4- alege doi prieteni și propuneți împreună noi soluții pentru reciclarea deșeurilor
- 5- sari la 10 și împreună cu 3 prieteni faceți un decalog pentru protejarea naturii
- 6- sari la final și împreună cu doi prieteni faceți un joc de rol cu tema „Reciclarea”

„Copacul cu impresii” (fig. 4)



Foi colorate decupate sub formă de flori, fluturi, frunze, nori) (fig. 5)



Insigne de ambasadori ai planetei, din carton (fig. 6)



Atelierul „Viitorul este verde”

- Participanții sunt invitați să desprindă o petală din floarea cu mesaje și să mediteze un minut la mesajul transmis.
- Grupați în echipe de câte patru vor citi cu glas tare mesajul din petală și vor discuta 3-4 minute pe marginea subiectului. Pe o foaie de flipchart vor scrie câteva propuneri de activități pentru conștientizarea pericolului epuizării mediului și consumului excesiv.
- Participanții sunt invitați (în grupuri de câte 4) să joace jocul „Călătorie în Țara Verde a lui RRR”. Necesari: jocul listat color pe carton, un zar și patru pioni. Participanții vor realiza sarcinile trasate de joc.
- La final fiecare grup își împărtășește impresiile celorlalte grupuri.

Evaluare activitate

- Fiecare persoană care a participat la activitate primește câte patru foi colorate sub formă de flori, frunze, fluturi și nori, pe care vor scrie un feedback pentru aprecierea activității:
 - ❑ flori-ce le-a plăcut la activitate
 - ❑ fluturi-sugestii de activități/îmbunătățiri ale activității propuse
 - ❑ frunze-
 - ❑ nori-amenințări referitoare la punerea în practică a unor activități asemănătoare la clasă
- Figurinele completate vor fi prinse pe foaia de flipchart ”Copacului cu impresii”.
- Formatorul va încheia activitatea cu un citat: „Nici un om nu-i un ostrov stingher și de sine stătător; fiecare om este o bucățică din continent, o parte din întregul cel de căpetenie...” (John Doone), spunând că „Fiecare dintre noi este important pentru a schimba atitudini și a forma competențe ecologice!”
- La final, participanții vor primi o insignă de „Ambasador al Planetei”

RED

Ateliere de creație:

- <https://www.didactic.ro/pagina-mea/miharuxi/materiale>
- <http://www.lvais.ro/index.php/resurse-educationale-deschise-create-de-profesori>

6. Concluzii

- Educația nonformală oferă un câmp motivațional mai larg și mai deschis procesului de formare-dezvoltare a personalității, având o capacitate rapidă de receptare.
- Mediile libere, calde, prietenoase, sunt favorabile stimulării creativității. Punctul de plecare în alegerea acestora trebuie să fie dorința și vocația formabilului.



Vă mulțumesc!

