

TRANSFORMARE

BLOOM, ANDERSON, KRATHWOHL ȘI PROVOCAREA VERII

Conf. univ. dr. Lidia KULIKOVSKI,
director adjunct

Singura modalitate de a ajunge în viitor este ca muncind să ne dezvoltăm o înțelegere mai bună cu privire la felul în care se schimbă lucrurile, să planificăm răspunsul adecvat, iar după asta să facem orice este necesar pentru a-l realiza.

Provocarea verii e despre această modalitate, despre viitor, e despre învățare, e despre a face, e despre formare competențe. În acest program bibliotecarii au fost formatori și formați totodată. Au învățat pregătindu-se de activități dar, cel mai mult și mai bine, au învățat în mod social din interrelațiile cu participanții. Au învățat să-i asculte, să-i privească, să-i aprecieze, să-i încurajeze, să-i motiveze, să-i întrebe ce vor să afle, ce vor să descopere, ce vor să exploreze, ce vor să experimenteze. Programul e despre regândirea educației la BM – un model care are în centru spiritul creativ, antreprenorial și inventiv (deopotrivă al bibliotecarilor și al participanților).

Toată lumea din domeniul învățării/formării cunoaște taxonomia lui Bloom referitoare la obiectivele de învățare. Benjamin Bloom (1956) a realizat o categorisire a verbelor care ne ajută în alegerea strategiilor de învățare pe trei nivele sau domenii: *Cognitiv*: aptitudini mentale (Cunoștințe); *Afectiv*: „creștere” emoțională (Atitudini); *Psihomotor*: abilități manuale, fizice (Abilități). Formatorii noștri le cunosc ca: **să știi, să poți, să vrei**.

Pe această formulă au fost elaborate curricula *Provocării verii*. Iar structura logică a agendelor, bazată pe componentele sloganului – *Citește, Descoperă, Creează* – redau exact nivelele identificate de Bloom, de la *cunoaștere* la *înțelegere*, de la *înțelegere* la *aplicare*.

Bloom a identificat stadiile învățării, urmărind procesul logic al gândirii: întâi **cunoaștem** conceptul (să îl putem defini), apoi **il înțelegem, îl aplicăm, îl analizăm, îl sintetizăm** și, în ultimă instanță, **il eva-**



luăm. Bloom a studiat și aspectul de cum puteau facilitatorii, profesorii, mediatorii să reproducă efectul de lucru individual în grupuri mari (de 30 copii, de exemplu). Întrebarea sa era dacă ar fi posibil ca copiii să învețe *ca și cum* ar lua parte la o lecție individuală. În viziunea lui aceasta era esența meșteșugului predării. Această viziune a fost realizată în majoritatea bibliotecilor la Programul *Provocarea verii*, bibliotecarii maeștri coagulau echipe în care fiecare copil se simțea în centrul atenției.

Bloom a identificat peste 200 de verbe-competențe pe care Lorin Anderson și David Krathwohl le-au revizuit (2001) și le-au extins pe șase niveluri de învățare:

Programul estival *Provocarea verii* cuprinde dezvoltarea majorității acestor abilități. Orientat pe segmentele copii și părinți (colateral!), programul a avut un portofoliu de activități care au permis copiilor din Chișinău să cunoască, să afle, să creeze, să experimenteze, să exploreze, să-și autoevalueze progresul propriu. Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” a oferit mii de activități prin care copiii și-au dezvoltat și format calități de buni cetățeni, au devenit mai descurcăriți, mai inteligenți, mai creativi învățând prin modelul STEAM și SMAC iar jocul, descoperirea și experimentarea au fost metodele care le-au ajutat.

Pentru a realiza scopul învățării asumat



Verbele enumerate, cunoscute și ca verbe-putere, verbe de gândire critică (în definiția lui Bloom) ne dau idee despre ce competențe ar trebui să știe cel ce învață.

de programul *Provocarea verii* bibliotecarii au identificat foarte multe instrumente și tehnologii care, aplicate, au facilitat trecerea prin fiecare nivel, i-au ajutat să creeze

acel mediu în care fiecare participant simțea că e unic, că lui, personal, i se vorbește, pe el îl provoacă, îl evaluează și apreciază.

Un alt instrument, european, *Abilități 2030*, care descrie dinamica locurilor de muncă și abilitățile stringent necesare până în 2030, a fost bun suport de orientare în procesul elaborării conceptului și agendelor. S-a ținut cont de competențele de viitor pe care le evidențiază: flexibilitatea mentală; capacitatea de a rezolva probleme complexe; gândirea critică, creativitatea, sociabilitatea; STEAM (Știință, Tehnologie, Artă, Inginerie, Matematică) și SMAC (Social, Mobil, Analitic, Cloud)¹.

Competențele de pe cele șase nivele, dar și acestea pot fi utilizate pentru cartografierea curriculumului, proiectarea evaluării, planificarea serviciilor, personalizarea și diferențierea învățării și aproape orice alt „lucru” pe care un bibliotecar îl face pentru a educa.

Provocarea verii a fost un program cu foarte multe provocări-sarcini care au solicitat de la participant să utilizeze din plin capacitățile sale intelectuale și creative. De exemplu, la componenta *Lectură* copiii au dedus și demonstrat poziția unui autor folosind dovezi din text. Participantul / copilul trebuia să poată defini care este „poziția autorului” și ce înseamnă „dovezi din text” (nivel de cunoștințe). Apoi, trebuia să poată rezuma același text (la nivel de înțelegere), să interpreteze și să deducă orice argumente sau poziții (nivel de analiză), să evalueze revendicările inerente (nivel de evaluare) și apoi să scrie (nivel de creație) ca răspuns care demonstrează gândirea lui (exemplul se bazează pe experiența Bibliotecii „Ovidius”).

Să trecem *Provocarea verii* prin cele șase nivele de învățare, identificând verbele-competențe care au fost folosite în cadrul activităților.

¹ (<https://skillspanorama.cedefop.europa.eu/en>).



La nivel de Cunoaștere: au definit concepte; au identificat locuri, informații, specii, tipuri, genuri etc.; au descris o stare – anxietatea, timiditatea, minciuna, răutatea, lăcomia, bolile, războaiele, viața la țară, o zi de vară, o floare, un personaj, o profesie, un lucru, o invenție, un fenomen, un animal, o rocă etc.; au recunoscut insecte, animale, stele, planete, vulcani, dinozauri, plante, produse, substanțe, diferite rase de câini sau tipuri de pești, de transport, viețuitoare oceanice, specii de moluște, au aflat povestea sticlei, cum se formează roua, despre lumină etc.; au citit în ștafetă, cu voce tare, în cor, în perechi, cu pantomimă, cu muzică etc.; au explicat cum beau apă plantele, enigma vântului; au recitat poezie, poezie proprie; au memorat poezii, bucăți de text, informații, personaje, lucruri, imagini, tipologii (tipologia eclipselor, tipurile de temperament); au ilustrat cu argumente, au citat din textele citite; au aflat despre frecvența undelor sonore; au stabilit, au potrivit, selectat, examinat, ca să aducă argumente, exemple, ca să prezinte punctele lor de vedere; au localizat țări, continente, oceane, râuri, străzi, orașe; au enumerat, înregistrat, listat, etichetat, în funcție de sarcinile sau problemele de rezolvat (să construiască un dinozaur, un poster, un semn de carte, o bibliotecă, o prezentare, o scenetă, un dans) etc.



În funcție de tematici, sarcini de învățare bibliotecarii utilizau jocurile prin care testau, își consolidau cunoștințele, abilitățile prin excursiile la muzee, în păduri, parcuri sau și le formau lecturând, descoperind, explorând, experimentând, creând.

La nivel de Înțelegere: copiii au rezumat, interpretat; au clasificat tipuri de vulcani, de transport marin, de dans, varietatea peștilor, insectele, tipuri media, trucuri de magie, articolele din ziare; au comparat muzeele Chișinăului, arhitectura Chișinăului prezent și trecut; au înțeles cum se realizează un ziar, cum funcționează ADN, neuronii; au relaționat, au extras date, informații, imagini despre monumentele orașului; au parafrazat autori, proverbe, ghicitori; au citat din personalități / autori notorii, din textele citite, expresii celebre; au discutat despre cum omizile se transformă în fluturi, despre polimeri, cristale hidratate, diviziunea ionilor și a celulelor; au delimitat, extins, prezis fenomene ale naturii, lumea viitoare; au indicat, tradus, solicitat, asociat; au explorat scheletul uman, străzile Chișinăului, muzeele lumii, muzeul Cărții, Muzeul de etnografie și de istorie naturală; au observat zborul păsărilor, fenomenele naturale etc.

Explorând și exploatănd, copiii *Provocării* făceau lucruri, reușeau sau eșuau, dar își dădeau seama ce funcționează și ce

nu. *Provocarea verii* a oferit tuturor copiilor participanți, atât șansa să eșueze, cât și suport și spațiu să descopere și să creeze.

La nivel de Aplicare: au rezolvat probleme, exerciții, dileme; au schimbat, relaționat, completat, utilizat resurse informaționale, materiale, recipiente chimice; au schițat planuri de idei, scenarii, trasee turistice pe hartă; au învățat, articulat; au descoperit Roma antică, Coreea, cetățile Moldovei, biserici și turnuri, cuvinte cu mai multe sensuri, muzica clasică, energia eoliană, covoarele moldovenesti, arta oratorică; cum să organizezi un insectar, un ierbar, cum să faci un curcubeu, fulgerul, drona; au descoperit furnicile, albinele – viața, rolul lor în natură –, au descoperit lentilele sau ochelarii invizibili; au unificat după conținut povestea ruptă pe fragmente; au experimentat mesaje în limbajul Morse, pictura cu ață, pictura pe apă, pictura tattoo, pictură cu furculița, cu palma, pictura cu bețișoare etc.; au transferat, arătat, demonstrat, implicat; au practicat mindfulness; au reprezentat emoțiile prin măști, desene complexe, cu obiecte și fenomene naturale; au prezentat același eveniment, aceeași situație, aceeași stare, aceeași idee din perspective diferite (vesel, trist, îngândurat, revoltat, nemulțumit); au dramatizat, teatralizat; au înscenat povești, fabule; au produs benzi desenate;

QR, produse programate, roboți, raportat / prezentat, acționat; au răspuns la cum să prinzi insecte, cum crește un stejar, cum înflorește o floare; au administrat echipe, materiale, timp; au efectuat experimente literare, chimice, fizice, cu chibrituri, cu unde; au pregătit prezentări în PowerPoint, discursuri, prezentări flipchart, prototipuri; au recitat fabule, au manipulat (în sens bun, rezultatele); au utilizat lupa, binoclul, telescopul, recipiente, substanțe, piese puzzle, piese robotică, ochelari 3D, constructorul magnetic și alte materiale și instrumente – unii pentru prima dată în viață!

La nivel de aplicare copiii au experimentat roluri de pompier, medic, pictor, astronom, dansator, arhitect, cercetător, programator, interpret, scriitor, jurnalist, poliglot, constructor, inginer, chimist, fizician, matematician, călător, artist, magician, pionier (deschizător de drumuri); cameraman, regizor, prezentator știri, vedetă, reporter,

La nivel de Analiză: au analizat, conectat, relaționat (date, informații, tipuri, fapte, fenomene, curente); au proiectat clădiri, orașe, sisteme solare; au corelat, ilustrat, categorisit, eliminat; au rezolvat probleme, sarcini, exerciții, rebus, integramă, quiz, qwest, test etc.; au caracterizat personaje pozitive și negative, au diferen-

țiat sau au dedus; au dezbătut tema răului și a dreptății sociale; au convins facilitatorul, animatorul, colegii; au subdivizat, calculat, adaptat conținut, discurs, comportament.

La nivel de analiză copiii intrau în rol de analist, conector, relaționist, proiectant, conciliator, inițiator de conversații ș.a.

La nivel de Evaluare: au criticat (constructiv) au reformulat, judecat, apărut (au jucat și roluri de avocați), au evaluat texte, experimente, jocuri, activități, programul *Provocarea verii*, timpul alocat lecturii; au valorizat, au priorizat, calificat, recadrat pentru a elabora o știre; au revizuit, rafinat, argumentat, sprijinit, decis, reproiectat lucruri și concepte, fenomene; au evaluat produsele, prezentările, răspunsurile colegilor; au oferit feedback.

La nivel de Evaluare participanții *Provocării verii* s-au transformat în: evaluator, judecător și avocat, expert, critic, designer (de proiecte), în omul feedbackului.

La *Provocarea verii*, copiii au arătat că modul de a folosi un joc-mașinărie este să-i judece puterile și să-i imagineze utilizările în lumina propriilor lor limitări, nu a ustensilelor! Se muncea la obținerea energiei eoliene și două zile, să pună a treia pereche de roți la robot și trei zile, și câtă bucurie aveau când le reușea să construiască un dinozaur.





Bloom a demontat mitul talentului conform căruia îl dețin puțini oameni (a declarat că toate școlile trebuie să fie școli de arte). Tuturor participanților, indiferent de statutul social, de limbă, vârstă, merite și pregătire școlară le-a plăcut să creeze... Toți copiii sunt creativi. E un lucru pe care, ei însiși, l-au descoperit la *Provocarea verii*.

Pentru cei cărora le plăcea tehnologia (programarea) gândirea creativă era mai importantă ca oricând. Cu ajutorul Scratch copiii au putut să programeze jocuri, povești și animații interactive, să le remixeze și să învețe din efortul celorlalți. În medie 468 de copii, zilnic, învățau să gândească creativ, să raționeze sistematic și să colaboreze. Tehnologiile au extins modurile în care copiii au putut să se exprime.

Cea mai bună creativitate venea din combinarea imaginației cu sistematizarea. În expresie acest concept se realiza la componenta descoperă în care își dezvoltă abilitățile de explorare și exploatare. Biblioteca Municipală cu filialele conturau prin activitățile lor un mega-puzzle Biblioteca creativă, Biblioteca STEAM, iar piesele erau laboratorul de matematică, laboratorul de artă, laboratorul de fizică, laboratorul de chimie, laboratorul poetic, laboratorul literar, laboratorul științific, laboratorul de programare, laboratorul de robotică, laboratorul de inginerie, labo-

ratorul de botanică, laboratorul de film, laboratorul de astronomie, laboratorul de magie, laboratorul de teatru, laboratorul de lectură, laborator de Storytelling, laboratorul mass-media, laboratorul de psihologie, laboratorul zoologic, laboratorul de fenomene ale naturii, laboratorul sănătății, laboratorul Dariei etc. Bine a zis un participant într-un feedback video: *noi aici am lucrat*. În aceste laboratoare copiii și-au cultivat abilitatea de a învăța, de a găsi semnificații, de a coopera și crea.

La nivelul de Creare: au proiectat drone, lansatoare de mingi, au modificat, au jucat roluri; au elaborat discursuri, hărți, arbore genealogic, prezentări, jocuri noi, au inventat jocuri proprii la calculator, propriul cinematograful, scenarii, plan de idei prin desen; au colaborat; au inventat sistemul lor solar, roboți, orașe, lumi viitoare, lucruri care vor fi în viața lor peste 15-20 de ani; au scris poezii, poezii tematice care descriu ceva (fenomen, lucru, întâmplare), poezii cu diverse forme – Haiku cu formă fixă, Diamantul Văii Plângerii cu o structură fixă din cinci versuri, Caligrama (text poetic în care cuvintele sunt aranjate în forma obiectului care constituie tema poeziei), acrostih în stil Saint-Exupéry; au formulat ipoteze (exemple la competența scris de la Biblioteca „Ovidius”); au creat „Revista mea distractivă”, copacul timpului, povești din puzzle, experimente cu umbre, coperta cărții preferate, propriul univers în farfurie, pirați, eșarfe, pinguini; și-au imaginat lumi viitoare, invenții noi, lucruri care nu există; au creat libelule prin tehnica nodurilor, pizza literară, bărcuțe cu pânze, corăbioare origami, brățări, pahare, coșuri cu flori, păsări, pești, șerpi, mere, lalele, mașini, păsări, felicitări, broaște, lădițe pentru bijuterii, pisici, ceasuri din hârtie; portrete din nasturi, cărți de vizită, telefon cu fir de cupru și chibrituri, zornăitoare, semafoare, dinozauri 3D, autoportrete, animale din plastilină, păpuși...; au creat QR coduri;

benzi desenate, personaje din desene animate; au asamblat roboți, au codat; au creat desene animate cu aplicații Android.

Biblioteca Municipală are potențial și capacitate să susțină un program ambițios de cunoaștere și învățare STEAM / SMAC, să țină copiii și familiile interesate de dezvoltarea personală toată vara. Biblioteca Hasdeu cu filialele, mari, mici, specializate, de cartier, a fost un teritoriu imens de învățare și explorare, combinând resursele umane unice, spațiile creative, resursele materiale, competențele și talentele angajaților, ale voluntarilor și ale partenerilor, reușind să ofere un format prin care copiii chișinăuieni au obținut abilitățile necesare pentru acum și competențe care le vor trebui în viitor.

În aceste trei luni de vară, Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” a fost locul per-

fect în care copiii au fost, sau au încercat să fie, „cu un pas în viitor”; locul în care liber au putut combina și amesteca idei, concepte, tipare, lucruri, genuri, tipuri, timpuri, viziuni, locul în care au explorat orice, au testat orice, au creat orice, un loc în care copiii s-au simțit bine, un loc în care vor să mai revină, un loc în care a mustit noul și surpriza, un loc în care viitorul a fost la prezent.

Programul *Provocarea verii* a fost un act comunitar și profesional de mare clasă! A fost cursa spre vârf a Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu”.

Victoria se datorează și aparține bibliotecarilor noștri care au extins potențialul lor profesional, creativ, inventiv și uman dincolo de obligațiuni, dincolo de angajamente, de responsabilitate, dincolo de gândire și acțiune, până la simțire...

TENDINȚE ȘI CONCEPTE GLOBALE ÎN REALIZĂRILE *PROVOCĂRII VERII*

*Conf. univ. dr. Lidia KULIKOVSKI,
director adjunct*

Inspiră, Implică, Împuternicește, Conectează – sunt concepte-tendințe globale care activ devin noi roluri ale bibliotecii publice. Este și tema Congresului IFLA 2020, or, nu întâmplător IFLA promovează tema – în titlurile alese setează tendințele emergente ca direcții de dezvoltare biblioteconomică și orientare strategică.

La Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” tema e familiară. Am testat-o toată vara. Programul *Provocarea verii* a Inspirat, a Implicat, a Împuternicit și a Conectat 2900 de copii care timp de șase săptămâni au trecut printr-un program de învățare altfel. A fost un program care a testat și aplicat mai multe concepte inovative, în tendințe emergente încă, dar în comunicarea mea mă voi opri doar la genericul conferinței

și la altele două *Învățarea Experiențială* și *Marketing Experiențial* sau cum îi mai zice Marketing Relațional.

Învățarea Experiențială – procesul prin care cunoașterea este creată din experiența direct. Aristotel așa lămurea conceptul: „Lucrurile pe care trebuie să le învățăm înainte să le facem, le învățăm făcându-le”. Prin prisma *Provocării verii*, *Învățarea Experiențială* a cuprins multe metodologii în care bibliotecarii s-au angajat în mod intenționat cu copiii în experiență directă pentru a crește nivelul cunoștințelor, a dezvolta abilități și a dezvolta capacități. Le ofereau copiilor libertatea să se implice activ, să pună întrebări, să investigheze, să experimenteze, să fie curioși, să rezolve probleme, să fie creativi și construiască în-