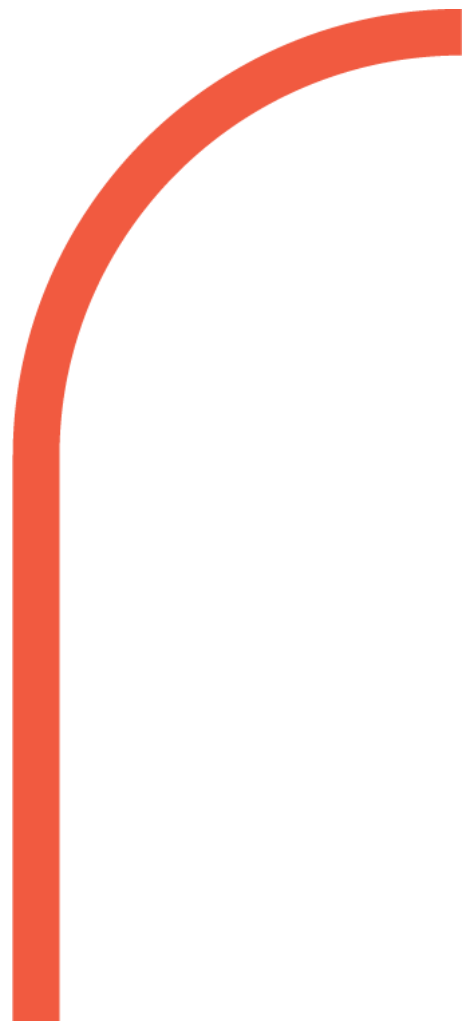


Programa școlară
pentru disciplina
Patrimoniul local



Notă de prezentare

Programa școlară pentru disciplina **Patrimoniul local** reprezintă o ofertă curriculară la decizia școlii, pentru clasele a VII-a - a X-a, din învățământul obligatoriu.

Abordarea propusă prin acest curs este transdisciplinară, abordare reflectată atât la nivelul finalităților urmărite (competențe transversale), cât și a conținuturilor abordate: generarea conținuturilor (în funcție de specificul local, de interesele și competențele profesorului și de interesele de învățare ale elevilor), învățarea bazată pe proiect, utilizarea noilor tehnologii, rolurile profesorului, relația dintre educația școlară și parcursul educațional ulterior ale elevului. Pentru această disciplină este alocată 1 oră pe săptămână, dar modul de așezare în orar poate fi decis (împreună) de profesor/elev/școală.

Această programă vizează o serie de competențe cheie pentru educația pe parcursul întregii vieți, dintre acestea se evidențiază:

- **Competența de a învăța să înveți.** (metacogniția) Autonomia în învățare este încurajată în cazul acestei programe atât prin competența generală propusă, cât și prin faptul că gestionarea propriei învățări este stabilită la conținuturile învățării, dar și prin strategiile și metodele propuse a fi utilizate, strategii și metode care implică elevii în procesul de învățare, îi stimulează să își asume noi responsabilități, să reflecteze asupra propriului proces de învățare, să evalueze activitatea lor și a colegilor, să identifice aspectele care necesită ameliorare; - conținuturi care stimulează reflecția asupra cunoașterii, gândirea critică, interpretarea datelor, etc.
- **Sensibilizare și exprimare culturală.** Programa, prin finalitățile sale, conținuturile și modalitățile de aplicare – stimulează creativitatea elevilor și a cadrelor didactice. Prin modul de generare a temelor, prin multiplele posibilități de abordare a acestora, programa reprezintă o provocare pentru creativitatea didactică și pentru inovație.
- **Competențe digitale.** Elevii învață, folosind tehnologia, să realizeze prezentări Powerpoint, fișiere media, căutare de date utilizând internet-ul, comunicare cu comunitatea construind pagini de facebook sau alte asemenea produse, să comunice cu colegii, partenerii sau profesorul, utilizând email-ul, forum-ul sau chat-ul etc.
- **Competențe interpersonale, interculturale, sociale și civice.** Valorile și atitudinile promovate de programa școlară sunt strâns legate de dezvoltarea acestei competențe-cheie, care are un substrat axiologic evident. Lucrând în echipă, căutând soluții la probleme, experimentând, elevii învață să

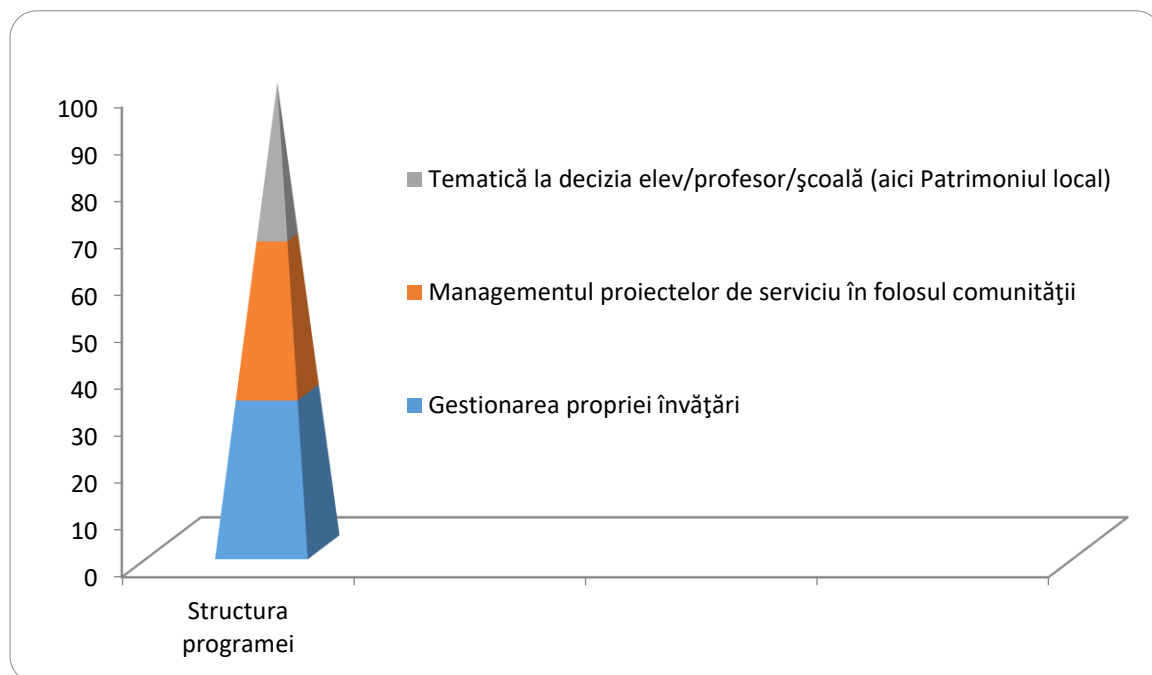


respecte punctul de vedere al celorlalți, să valorizeze contribuția fiecăruia, să se sprijine reciproc în procesul de învățare, să se implice în probleme de interes general.

- **Competențe antreprenoriale.** Pentru a realiza un proiect de serviciu în folosul comunității, elevii ajung să își formeze competențe din sfera managementului de proiect (construcția unui plan de valorizare a patrimoniului local, analiza comunității, investigarea beneficiarilor înainte și după proiect, planificarea proiectului, a bugetului, evaluarea impactului proiectului în comunitate etc), pe care apoi le vor putea transfera în zona antreprenorială.

Prin toate aceste aspecte, demersul transcurricular răspunde nevoilor generale de îmbunătățire a învățământului preuniversitar și are flexibilitatea necesară de a-și adapta oferta în funcție de nevoile particulare identificate în fiecare regiune/ școală, prin crearea unor proiecte didactice transdisciplinare care să reflecte specificul local.

Acest opțional are o construcție specială care să permită variațiuni, în funcție de specificul local, de interesul profesorilor sau al elevilor. Programa propune o pondere a conținuturilor după formula: 1/3 gestionarea propriei învățări prin SLP, 1/3 managementul SLP, 1/3 tematicii.



Această structură permite oricărui profesor care dorește să dezvolte primele două competențe transversale să utilizeze 2/3 din programă, înlocuind, de exemplu, tematica patrimoniului local cu o altă tematică: educație pentru sănătate, istorie locală, educație pentru democrație, educație juridică, artă, educație fizică și sport, etc. Condiția este ca pornind de la tematica propusă de profesor, prin acest curriculum să se urmărească cele două competențe transversale și să se realizeze un proiect de învățare prin serviciu adus comunității.



Prin acest curs se asigură creșterea relevanței în învățare prin faptul că învățarea se bazează pe implicarea comunității. Prin sugestiile metodologice pe care le veți găsi și în programă, dar mai detaliate în *Ghidul profesorului*¹, cursul vă propune:

- ca învățarea să aibă loc în spații diferite și să se concentreze asupra problemelor care au sens și relevanță pentru elevi;
- sarcini de învățare care necesită implicare activă și care permit elevilor să își exprime opiniile, să experimenteze în condiții de siguranță,
- scopuri ale învățării care fac legătura dintre interesul personal și binele comunității,
- ca evaluarea să nu se limiteze doar la rezultatele învățării, ci și la procesul de învățare și la impactul pe care proiectul de serviciu în folosul comunității îl are asupra acesteia,
- să realizați o serie de parteneriate reale, care să amplifice resursele și relațiile disponibile pentru învățarea și pentru acțiunile elevilor.

Structura programei școlare include, pe lângă Nota de prezentare, următoarele elemente:

- competențe generale
- competențe specifice și exemple de activități de învățare (pentru unele dintre ele veți găsi trimitere la sugestiile metodologice, prin footnote, pentru altele va trebui să apelați la *Ghidul profesorului*²)
- sugestiile metodologice

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini dezvoltate prin învățare, care permit identificarea și rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

Competențele generale sunt competențele dezvoltate prin studiul unei discipline în învățământul gimnazial/liceal.

Competențele specifice se formează pe parcursul unui an școlar, sunt derivate din competențele generale și reprezintă etape în dobândirea acestora. Competențele specifice sunt însoțite de exemple de activități de învățare, care constituie modalități de organizare a activității didactice în scopul formării competențelor la elevi. Programa școlară propune, cu caracter de exemplu, diferite tipuri de activități de învățare, care integrează strategii didactice și care valorifică experiența concretă a elevului. Cadru didactic are libertatea de a utiliza exemplele de activități de învățare pe care le propune programa școlară, de a le completa sau de a le înlocui, astfel încât acestea să asigure un demers didactic adecvat situației concrete de la clasă. Se asigură, în acest fel, premisele aplicării contextualizate a programei școlare și proiectării unor parcursuri de învățare personalizate, pornind de la specificul dezvoltării elevilor.

¹ www.noi-orizonturi.ro

² www.noi-orizonturi.ro



Conținuturile învățării sunt organizate pe domenii și reprezintă achiziții de bază, mijloace informaționale prin care se urmărește formarea competențelor la elevi.

Sugestiile metodologice includ recomandări referitoare la proiectarea didactică, la strategiile didactice care contribuie predominant la realizarea competențelor, precum și elemente de evaluare. Sugestiile metodologice au rolul de a orienta cadrul didactic în utilizarea programei școlare pentru realizarea activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul disciplinei și cu particularitățile de vârstă ale elevilor.



COMPETENȚE GENERALE

- 1. Exprimarea interesului/Dezvoltarea unei atitudini proactive pentru patrimoniul natural și/sau cultural local, recunoscând valoarea acestuia pentru comunitatea locală sau/și națională, internațională**
- 2. Cooperarea cu ceilalți în realizarea unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității pe tematica patrimoniului local**
- 3. Dezvoltarea abilităților de gestionare a propriului proces de învățare**

Competențe specifice și exemple de activități

- 1. Exprimarea interesului/dezvoltarea unei atitudini proactive pentru patrimoniul natural și/sau cultural local, recunoscând valoarea acestuia pentru comunitatea locală sau/și națională, internațională**

1.1 Utilizarea corectă a termenilor specifici

- exerciții/activități, teste de identificare corectă a sensului conceptelor cheie: biodiversitate, ecosisteme, protejarea și conservarea naturii, patrimoniul natural, patrimoniul cultural material, patrimoniul cultural imaterial, identitate culturală locală, tradiții, obiceiuri, meșteșuguri, moștenire culturală, etc
- realizarea unui glosar ilustrat cu conceptele cheie sus menționate
- elaborarea unor texte de prezentare de tip cereri, invitații, pliante, afișe, mini-broșuri, hărți, petiții pe tematica patrimoniului natural sau cultural local
- selectarea sau realizarea unor imagini (de ex. fotografii, postere, desene) în care se pot identifica vizual elemente de patrimoniu

1.2 Identificarea elementelor de patrimoniu natural și/sau cultural local

- vizite de studiu pentru identificarea elementelor de patrimoniu natural și cultural
- analiza comunității prin metode specifice: Harta comorilor, analiza SWOT, Photovoice, chestionare, interviuri cu membrii comunității sau/și autorități locale, specialiști, focus grup; completare fișe de observație, etc
- documentare- consultare monografii, albume artă, ghiduri turistice, site-uri, bloguri, enciclopedii, atlas zoologic, botanic, hărți turistice/discuții cu specialiști sau persoane resursă din comunitate, etc



1.3 Formularea unor opinii privind valoarea patrimoniului local natural și cultural

- formularea opiniilor privitoare la patrimoniu, în cadrul unor dezbateri ale grupului clasei sau cu ocazia unor interviuri cu specialiști sau persoane din comunitate interesate de subiect
- elaborarea unor mesaje care urmăresc informarea, sensibilizarea opiniei publice sau a altor grupuri țintă pe un subiect legat de patrimoniul local

1.4 Aprecierea autenticității și a valorilor patrimoniale locale

- realizarea de: materiale informative despre comunitate/meșteri populari din comunitate/interviuri cu meșteri populari din comunitate
- participarea la: evenimente care promovează patrimoniul natural sau cultural

2. Cooperarea cu ceilalți în realizarea unui proiect de învățare prin serviciul în folosul comunității pe tematica patrimoniului local

2.1 Dezvoltarea capacității de luare a deciziilor în grup

- participarea la jocuri tematice, dezbateri, mese rotunde
- testarea unor metode de luare a deciziilor

2.2 Cooperarea cu ceilalți în vederea stabilirii și planificării activităților și sarcinilor din proiect

- participarea la discuții, negocieri, rezolvare de probleme (conflicte)
- participarea la jocuri de tip teambuilding și povestiri pe tema muncii în echipă și la jocuri sau activități de reflecție
- participarea la elaborarea unui set de reguli și valori ale grupului care să favorizeze cooperarea și succesul proiectului

2.3 Dezvoltarea capacității de monitorizare și evaluare a proiectelor de serviciu în folosul comunității

- exersarea unor instrumente și metode de monitorizare și evaluare
- realizarea de materiale suport pentru evaluare: fișe de feedback, întrebări pentru interviuri, focus grup, chestionare, etc pentru parteneri, beneficiari)

3. Dezvoltarea abilităților de gestionare a propriului proces de învățare

3.1 Identificarea intereselor, abilităților și aptitudinilor personale

- rezolvarea de teste, chestionare
- participarea la jocuri și activități de cunoaștere, autocunoaștere



3.2 Construirea unui plan personal de învățare

- exersarea construcției unui plan de învățare, pe baza unui model dat
- construirea unui plan de învățare personalizat

3.3 Autoevaluarea procesului și a rezultatelor învățării

- autoevaluarea rezultatelor muncii (teste, alte produse realizate de elev, pe baza unor criterii de evaluare și/ sau a unui barem)
- utilizarea planului personal de învățare ca instrument de monitorizare
- completarea unor documente de tip jurnal de reflecție, jurnal de bord, videojurnal etc, scrisoare către sine/părinți/comunitate
- exerciții de formulare și receptare de feedback

Conținuturi

Domenii de conținut	Conținuturi
1.Gestionarea propriei învățări	Interese, nevoi și obiective de învățare Plan personal de învățare Evaluarea învățării (auto, interevaluare)
2.Patrimoniul local	Tipuri de patrimoniu- concepte, descrieri; Patrimoniul cultural Patrimoniul natural și conceptul de geoparc
3.Proiect de învățare prin serviciu adus comunității	Formarea grupului Analiza comunității pentru identificarea elementelor de patrimoniu Elaborarea ideii, scopului și obiectivelor proiectului de serviciu în folosul comunității Planificarea activităților și a bugetului proiectului de serviciu în folosul comunității Implementarea proiectului de serviciu în folosul comunității Monitorizarea și evaluarea proiectului de serviciu în folosul comunității



Sugestii metodologice

1. Cum construim planificarea anuală și proiectarea unităților

În Ghidul profesorului veți putea găsi planificarea anuală cu detalii de activități. Dacă ea nu este potrivită cu specificul clasei dvs sau cu zona în care este amplasată școala, atunci pașii necesari pentru elaborarea planificării anuale, după modelul de mai jos, ar fi:

pas 1 Competența specifică	pas 2 Unitatea de învățare	pas 3 Săpt.	pas 4 Observații

În cazul în care specificul clasei, zonei în care este amplasată școala nu vă permite să utilizați integral ghidul, atunci pașii necesari pentru elaborarea proiectării unităților de învățare după modelul de mai jos, ar fi:

pas 1 Unitatea de învățare	pas 2 Competența specifică	pas 3 Săpt.	pas 4 Detalierea unității de învățare	pas 5 Activitatea de învățare	pas 6 Timp
Gestionarea propriei învățări	Competențele corelate unității	Săpt.	Titlul lecțiilor	Cum realizați lecția pentru atingerea obiectivelor ce derivă din competența specifică	Durata activității
Patrimoniul					
Gestionarea propriei învățări					
SLP					
Gestionarea propriei învățări					



2. Evaluarea învățării

Pentru a realiza evaluarea învățării în cadrul Proiectelor de serviciu în folosul comunității și pentru a atinge competențele specifice vizate de gestionarea propriei învățări, e de dorit a realiza următoarele activități:

- evaluarea nevoilor de învățare ale elevilor pe conținuturile vizate de opțional
- evaluarea intereselor de învățare ale elevilor, pentru a identifica atât ceea ce îi interesează, pentru a putea crește motivația implicării în activități, cât și abilitățile, pasiunile, talentul lor ce poate fi fructificat apoi în cadrul proiectelor
- utilizarea autoevaluării și interevaluării, pentru a forma și dezvolta la elevi capacitatea de reflecție asupra propriului proces de învățare
- utilizarea aceluiași conținut în evaluarea inițială și finală, pentru a putea observa, atât dvs, cât și elevii, progresul
- exersarea, prin activitățile de la clasă și a celor din proiect a conținuturilor ce se evaluează inițial și final, pe principiul alinierii evaluării cu învățarea
- construirea unui plan personal de învățare care să permită elevului dezvoltarea capacității de a gestiona propria învățare
- utilizarea unor metode de evaluare atractive pentru elevi, cum ar fi metoda Cadranelor, metoda Palmelor, metoda Liniei valorice, metoda Bărcuței etc. Informații despre aceste metode găsiți în ghidul profesorului sau pe site-ul fundației, la Resurse
- formularea de sarcini individuale sau de grup, elaborarea de activități de învățare care să poată fi observate și să primească feedback de la dvs.
- identificarea acelor produse în cadrul proiectului care să pună elevii în situația de a exersa competențele vizate de programă și care să vă permită evaluarea și notarea lor
- precizarea constantă, înaintea începerii procesului de învățare, respectiv de evaluare a obiectivelor de învățare și a competențelor vizate

3. Activitățile și metodele de învățare din cadrul proiectului

Toate activitățile și metodele pe care le veți utiliza la clasă e de dorit să respecte trei criterii:

1. **etapele învățării experiențiale:** trăirea experienței, reflecția asupra experienței trăite, interpretarea și generalizarea experiențelor similare, transferul sau aplicarea a ceea ce a fost de învățat din experiențele respective. Când vorbim de experiențe, ele pot fi de două feluri, cele simulate, prin joc sau povestire sau munca pe echipe, la clasă, dar și cele reale, rezultate prin implicarea elevilor în proiectul de serviciu în folosul comunității.



2. **etapele dezvoltării grupului:** etapa formării, a normării, a conflictului și a performanței echipei și a transformării.
3. **etapele proiectului de învățare prin serviciu adus comunității:** analiza nevoilor și intereselor de învățare ale elevilor, formarea grupului, analiza nevoilor comunității și identificarea comorii de valorizat, stabilirea obiectivelor proiectului și a celor de învățare, planificarea și implementarea proiectului, evaluarea învățării și a rezultatelor proiectului și sărbătorirea.

Privitor la activități, metode și idei de proiecte de învățare prin serviciu adus comunității, găsiți numeroase materiale de sprijin pe site-ul <https://www.noi-orizonturi.ro/profesorul-experiential/>, <https://www.noi-orizonturi.ro/biblioteca-online-resurse/> și <https://www.noi-orizonturi.ro/service-learning-in-clasa/>



Bibliografie

- Anon. "A Story of Ubuntu." Support Sages. Accesat la 26 aprilie 2016 (<https://www.supportsages.com/blog/2012/05/a-story-of-ubuntu-i-am-what-i-am-because-of-who-we-all-are/>).
- Anon. "Electric Fence." Project Adventure. Accesat la 27 iunie 2016 (www.thenewpe.com/lessons-act/adventure%20activities%20in%20PE.doc).
- Anon. "Flower Power." Project Adventure. Accesat la 27 iunie 2016 (www.thenewpe.com/lessons-act/adventure%20activities%20in%20PE.doc).
- Bopp, Michael & Bopp, Judie. 2006. Recreating the World – A Practical Guide to Building Sustainable Communities. Calgary: Four World Press.
- Burns, Janice C., Pudrzynska, Dagmar Paul and Paz, Silvia R. 2012. Participatory Asset Mapping: A Community Research Lab Toolkit. Advancement Project. Accesat la 27 aprilie 2016 (<http://www.communityscience.com/knowledge4equity/AssetMappingToolkit.pdf>).
- Criterii pentru desemnarea Destinațiilor Ecoturistice în România elaborate pe baza Standardului European de Certificare în Ecoturism (The European Ecotourism Labelling Standard – EETLS și Criteriilor Globale de Turism Durabil)-http://www.mdrap.ro/userfiles/Criterii_destinatie_ecoturism.pdf, Accesat la 26 aprilie 2016
- Dorfman, Diane. 1998. Mapping Community Assets Workbook. Asset-Based Community Development Institute. Accesat la 27 aprilie 2016 ([http://www.abcdinstitute.org/docs/Diane%20Dorfman-Mapping-Community-Assets-WorkBook\(1\)-1.pdf](http://www.abcdinstitute.org/docs/Diane%20Dorfman-Mapping-Community-Assets-WorkBook(1)-1.pdf)).
- Exploratori ai sălbăticiiei în Carpații din Sud-Vestul României, Ghid pentru profesori și elevi, Raluca Crista, Mihai Enescu, Cătălin Gavrilă, Adrian Grancea, Irina Lapoviță, Mara Sîrbu, pagina 9-12, 2016 (WWF).
- <http://www.eco-romania.ro/reteaua-eco-romania/ce-este-ecoturismul> Accesat la 26 aprilie 2016
- Mogensen, Lene. 2006. The Derdians. Intercultural Learning T-Kit. Accesat la 26 aprilie 2016 (<http://www.nonformality.org/wp-content/uploads/2006/03/deridans.pdf>).
- Neagu, Maria (coordonator). 2010. Curriculum IMPACT – Cetățenie activă, Miercurea-Ciuc, România, Fundația Noi Orizonturi.
- Peterson, Christopher and Seligman, Martin E.P.. 2004. Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification. Oxford: Oxford University Press.
- Rabinowitz, Phil. 2015. Windshield and Walking Surveys. Community Tool Box. Accesat la 27 aprilie 2016 (<http://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/assessment/assessing-community-needs-and-resources/windshield-walking-surveys/main>).



- Rashid, Tayyab and Canada, Afroze, Anjum. 2014. Ways to Use VIA Character Strengths. Values in Action. Accesat la 26 aprilie 2016
- <http://www.viacharacter.org/resources/ways-to-use-via-character-strengths/>.
- Culidiuc, Tiberiu, Neagu Maria, Curriculum Cetățenie activă, 2016. Fundația Noi Orizonturi.
- Zentner, Sandra. 2011. Service-learning in German schools. A promising way to get youth involved in active learning and civic engagement. Lernen Durch Engagement. Weinheim: Freudenberg Foun]

