



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Nr. 101 / IANUARIE 2020

101

Basmoterapia

| **OLTEA NISTOR**

Există o psihopedagogie a comunicării didactice?

| **DAN-DUMITRU MOLDOVAN**

Învățarea matematicii prin abordarea relației metode tradiționale – metode
activ-participative | **ROXANA-MARIA MANEA**

Motivarea elevilor pentru studierea matematicii prin implicarea în proiecte
eTwinning | **LUDMILA COJOCARI**

Resursele digitale în menținerea motivației pentru învățare

| **DANIELA-GEORGETA COMAN**

Provocarea tablei interactive

| **ANAMARIA CORINA GOLUMBEANU**

Dezvoltarea personalității elevilor prin teatru

| **MIRA ODAGIU**

Formarea și dezvoltarea competenței de lectură prin activități de postlectură

| **LUCIANA PANTAZESCU**

Limbajul vizual, între știință și talent

| **LENUȚA-OTILIA DOINA**



Editor: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație



Online: www.iteach.ro/experiencedidactice



Partener: Institutul de Științe ale Educației

Revista "iTeach: Experiențe didactice" își propune să promoveze aspectele practice ale predării, învățării și evaluării școlare prin aducerea în prim plan a experiențelor concrete ale cadrelor didactice. Constituie un canal de comunicare și de informare în cadrul comunității cadrelor didactice înscrise pe platforma iTeach.

Descriere prin cuvinte cheie:

didactică aplicată, practică pedagogică, situații educative, experiențe didactice

iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

Cod de identificare ISSN / înregistrarea Bibliotecii Naționale a României:
iTeach: Experiențe didactice (online) = ISSN 2247 – 966X
ISSN – L = 2247 – 966X

EDITOR: **TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație**

www.tehne.ro



REDACȚIA:

Str. Dr. Louis Pasteur 54
București 050536

COLECTIV DE REDACȚIE

dr. Olimpiu ISTRATE (Universitatea din București, Departamentul pentru Formarea
Profesorilor)

dr. Oana GHEORGHE (Institutul de Științe ale Educației)

dr. Simona VELEA (Institutul de Științe ale Educației)

Alexandra BUNICA (Institutul de Științe ale Educației)

Doru ȘTEFĂNESCU (Social IT)

dr. Simona GĂBUREANU (Universitatea Politehnica București, Catedra pentru Pregătirea
Personalului Didactic)

dr. Ema FÂCIU (Universitatea "Vasile Alecsandri" din Bacău, Școala doctorală; Casa
Corpului Didactic "Grigore Tăbăcaru" Bacău)

E-MAIL: echipa@iteach.ro

PAGINA REVISTEI:

www.iteach.ro/experiencedidactice

Basmoterapia

De **Oltea Nistor**

Experiența didactică mi-a demonstrat că, în domeniul lecturii elevilor de gimnaziu, un loc aparte îl reprezintă basmele, fie datorită faptului că lumea textului îi readuce în lumea copilăriei, fie datorită faptului că le este ușor să se identifice cu eroii din basme, căci seamănă cu ei. Indiferent de motivele care stau la baza acestor conexiuni, de aici se naște rolul terapeutic al basmelor, deoarece această identificare psihică îi ajută pe elevi să dea glas unor emoții sau trăiri greu de exteriorizat sau de exprimat, dar pe care personajele basmului, prin modul în care sunt construite, le întruchiează.

Articolul vorbește despre valorificarea terapeutică a basmului în rezolvarea unor probleme interioare și în găsirea unor răspunsuri personale.

Până la urmă, basmul este o imagine a lumii noastre interioare, în care personajele reflectă modul în care ne percepem pe noi înșine și pe ceilalți. De aceea, ele au rol vindecător atunci când le ascultăm, ducând la deblocarea unor stări afective inhibitate sau la verbalizarea și rezolvarea unor frustrări.

Pornind de la aceste premise, am introdus în activitățile extracurriculare derulate la clasele a V-a și a VI-a *basmoterapia*, un proiect prin care am urmărit atât îndrumarea și dezvoltarea gustului pentru lectură, cât și descoperirea eului prin găsirea unor similitudini cu personajele literare îndrăgite.

Abordarea activităților a fost diferită, menită să ducă la descoperirea unor noi valențe educative și formative ale basmului. Inspirată de cartea „*Cum să te vindeci cu o poveste*”, a psihoterapeutei Paola Santagostino, apărută la Editura Humanitas, am realizat o valorificare a basmului din perspectivă terapeutică. Am plecat de la premisa că elevii se confruntă cu o serie de emoții și sentimente negative, pe care cu greu reușesc să le gestioneze sau să le controleze, dată fiind conjunctura socio-familială actuală. Acestea pot duce la comportamente agresive, dacă nu sunt conștientizate și soluționate cauzele. Lectura basmelor presupune o participare afectiv-imaginativă a elevului la acțiune, prin identificarea cu personajul principal, care trece și el printr-o criză. Acest lucru face posibilă o abordare terapeutică a basmului, întrucât elevilor le este mult mai ușor să dea glas emoțiilor și trăirilor prin suprapunerea cu personajul preferat.

Elevii au identificat, pornind de la experiența lor de viață, mai multe trăiri sau emoții negative pe care le-au experimentat: frica, neîncrederea în cel de lângă tine, desconsiderarea, naivitatea, invidia, nesiguranța, răutatea, indignarea, falsitatea, singurătatea, lipsa de înțelegere etc. Prin lectura aprofundată a basmelor, elevii au descoperit că în viață – ca și în literatură – există situații dificile, în care trebuie să lupte și să valorifice potențialul pozitiv. Au înțeles, de pildă, că neîncrederea poate duce la drame (Luceafărul de ziua și Luceafărul de noapte), dar și încrederea exagerată sau nesocotirea sfatului unui adult poate duce în aceeași direcție (Harap-Alb); atunci când îți dorești să obții sau să realizezi un lucru important, trebuie să fii conștient că este necesar să renunți la ceva la fel de important, potrivit legii compromisului (Tinerete fără bătrânețe și viață fără de moarte). Conștientizarea și acceptarea defectelor fac din personajele basmului niște învingători, la fel cum se întâmplă și în viața reală, când anumite frustrări pot fi depășite prin asumare, dialog și colaborare.

Cei implicați în acest tip de activitate au afirmat că basmul le-a întărit ideea că problemele personale se pot rezolva și și-au dezvoltat într-o mare măsură empatia. Au reușit să justifice comportamentul personajelor aflate în anumite situații de criză și au găsit soluții pentru situațiile dificile în care se găsesc unii dintre ei în viața de zi cu zi.

Elevii au descoperit, așadar, că întoarcerea la lectură înseamnă nu doar pătrunderea într-un univers imaginativ și paralel, ci o cale de regăsire a propriului eu, o modalitate facilă de a-l interoga și de a-l ajuta să depășească anumite situații dificile, cu care ne întâlnim fiecare dintre noi pe drumul vieții.

Există o psihopedagogie a comunicării didactice?

De **Dan-Dumitru Moldovan**

Există printre profesori un celebru dicton care spune așa: „Copiii se nasc cu aripi iar profesorii îi învață să zboare.” Pare extrem de interesant să propui spre reflexie astfel de citate, însă tehnica abordării fiecărei situații în parte este cea definitorie. Profesorul este cel care vine în fața elevului pentru a-l învăța carte, dar totodată pentru a-l învăța să fie om, să găsească soluții, să tragă concluzii, să analizeze și în final să ajungă un adult demn de pașii pe care i-a urmat în viață.

Există și cazuri în care profesorii dau greș. Cazuri în care oricât de bine pregătit ar fi un profesor, el nu se poate apropia psihologic și uman de cei care îi sunt elevi. Pe acest personaj-profesor l-aș cataloga ca fiind un eșec. Este imposibil să nu realizezi discrepanțele dintre relațiile profesor-elevi, atunci când ele există. Ele se manifestă atât din punct de vedere al rezultatelor în studiu, dar și în comportamentul și disciplina care trebuie să însoțească fiecare materie în parte.

Puterea exemplului este cel mai bun răspuns pentru această temă. Exemple pe care, din păcate, le găsim în foarte multe școli și care strică echilibrul la care lucrează alți profesori care efectiv se dăruiesc muncii cu elevii.

Metoda trimiterii mesajului de către emițător (profesor) nu mai poate fi clasic, bazându-se exclusiv pe teorie și metode tradiționale. Tehnicile interactive trebuie să domine orele de curs, putând fi îmbinate cu metode tradiționale care însă să nu plictisească elevii. Spargerea gheții este o metodă obligatorie prin care elevilor să le fie captată atenția și menținută până la finalul celor 50 de minute. Sobrietatea profesorului trebuie să fie îmbinată cu o figură amicală, caldă, astfel încât elevul să-l simtă pe profesor nu ca pe un dușman, ci ca pe un prieten căruia i se poate adresa, politicos, solicitându-i sfaturi.

Comunicare permanentă între elevi și profesor este cheia succesului. Rezultatele învățării sunt oglinda comunicării didactice între elevi și profesor.

Este inacceptabil ca unor elevi care au dificultăți în a înțelege termeni de specialitate, să le discuți folosind un limbaj mult deasupra nivelului lor de cunoaștere (referindu-mă în special la elevii C.E.S.). comunicare deschisă între profesor și elev va duce la aflarea dificultăților pe care aceștia le întâmpină chiar dacă le este greu să recunoască acest lucru.

Comunicarea didactică poate fi îngreunată și de inadaptarea profesorului sau chiar inadaptarea elevilor. Există o reticență acută manifestată față de o materie în particular, sau față de persoana care predă materia respectivă. În acest caz, emițătorul-profesor va avea dificultăți în a comunica mesajul receptorilor-elevi. Ei vor fi avut deja ideea clar stabilită că respectiva materie nu merită atenția lor, drept pentru care vor manifesta o stare de respingere totală. Profesorul este cel care trebuie să găsească metodele propice, de cele mai multe ori interactive, cu ajutorul cărora să-i atragă pe elevi către tainele materiei predate de el.

Este nevoie de cunoașterea unei întregi arte a comunicării pentru a putea fi capabil să te transpui în pielea personajului-emițător-profesor și de a intra în comuniune directă cu receptorii-elevi, cei mai dârzi critici ai meseriei pe care o desfășori în fața lor. Cu riscul de a mă repeta, consider că modalitatea de analiză a comunicării didactice realizate, poate fi cântărită doar prin prisma rezultatelor intelectuale.

Închei prin a aminti 10 reguli de eficientizare a comunicării didactice:

1. Comunicarea trebuie să fie simplă.
2. Cadru didactic trebuie să fie modern, instruit, și să comunice facil și democratic cu elevii.
3. Profesorul trebuie să utilizeze exemple pozitive și negative în comunicarea didactică.
4. Profesorul trebuie să utilizeze metode interactive de predare.
5. Trebuie ținut cont de valoarea sentimentelor în comunicarea profesor-elev.
6. Trebuie favorizate soluții alternative pe care le găsesc elevii în rezolvarea anumitor probleme.
7. Trebuie eliminată superioritatea manifestată de profesor.
8. Trebuie eliminate amenințările la adresa elevilor.
9. Trebuie acceptate criticile venite din partea elevilor și adresate profesorului.
10. Trebuie utilizată ascultarea activă care îmbunătățește înțelegerea reciprocă profesor-elev.

„Cei mai de succes oameni pe care i-am cunoscut sunt cei care ascultă mai mult decât vorbesc.” spunea Bernard Baruch! Așadar, stimați colegi, să încercăm să ascultăm mai mult și să fim empatici!

BIBLIOGRAFIE:

1. Pedler, E. *Sociologia comunicării*, Editura Cartea românească, București 2001
2. Scheau, I., Levițchi, I. *Comunicare*, Editura Reîntregirea, Alba Iulia 2007
3. Șoitu, L. *Pedagogia comunicării*, Editura Institutul European, Iași 2001

Învățarea matematicii prin abordarea relației metode tradiționale – metode activ-participative

De **Roxana-Maria Manea**

Realizarea orelor de matematică prin abordarea corectă, din punct de vedere calitativ și cantitativ, a metodelor tradiționale și moderne în vederea realizării unui bun proces educativ destinat învățării acestei discipline.

Ținând cont de faptul că, începând cu anul școlar 2017-2018 s-au produs schimbări în paleta de discipline a elevilor de clasa a V-a și nu numai, datorate introducerii noului curriculum școlar, ideea utilizării TIC în cadrul procesului de predare-învățare-evaluare a matematicii de gimnaziu este foarte bine motivată de acest lucru. Astfel că, introducerea disciplinei „Informatică și T.I.C.” în programul școlar al elevului constituie baza de pornire în vederea realizării unui act educațional de calitate al disciplinelor de studiu prin utilizarea tehnologiei și deci, a învățării interactive.

Raportându-ne la școală în general și la învățarea matematicii în particular, influența majoră în a avea un învățământ de calitate poate fi asigurată de tehnologie. Însă, fiecare elev este o individualitate irepetabilă având propriul stil de a învăța atât în școală cât și în afara ei, de aceea utilizarea tehnologiei moderne în procesul de predare-învățare a matematicii poate avea sau nu o finalitate bună, chiar dacă se realizează ținându-se cont de specificul clasei de elevi. Astfel, prin intermediul acestei prezentări, îmi doresc să aduc în prim-plan necesitatea concluderii dintre matematica tradițională și cea modernă (asistată de calculator), valorificând importanța celor două modalități de învățare.

Unitatea de învățare: *Fracții zecimale. Fracții ordinare*

Subiectul lecției: *Probleme de organizare a datelor*

Tipul lecției: *Lecție de predare și de transmitere de noi cunoștințe*

Metode activ-participative utilizate: *metoda cubului, turul galeriei, tehnica fișelor*

Abordarea tradițională/clasică

Prezentarea conținutului învățării a fost făcută prin utilizarea mijloacelor didactice obișnuite (tabla și creta) și prin utilizarea următoarelor metode didactice: expunerea, problematizarea, explicația, exercițiul. Astfel că, în vederea exemplificării modului de rezolvare a unei probleme de organizare a datelor, tabele, graficele și diagramele elaborate au fost prezentate la tablă.

În etapa de asigurare a feedback-ului, am folosit metoda cubului. După organizarea elevilor în grupe de câte 2 sau 3 elevi, le-am vorbit copiilor despre această metodă, familiarizându-i astfel, cu etapele de lucru pe care urmau să le parcurgă sub îndrumarea mea.

Am pus la dispoziția elevilor un cub colorat diferit pe toate fețele; de asemenea, am asociat verbele: „descrie”, „compară”, „aplică”, „argumentează”, „analizează”, „asociază” cu toate fețele cubului în felul următor:

Fața 1: Albastru – verbul descrie;

Fața 2: Roșu – verbul compară;

Fața 3: Verde – verbul aplică;

Fața 4: Galben – verbul argumentează;

Fața 5: Portocaliu – verbul analizează;

Fața 6: Mov – verbul asociază.

În acest sens, cerințele reprezentative pentru fiecare verb asociat fețelor cubului au fost următoarele:

- *Describe sistematic cu ajutorul unui tabel datele cuprinse în problema inițială;*
- *Compară rezultatele obținute de fiecare echipă și restabilește o ordine a datelor din tabel, crescătoare din punct de vedere al punctajului obținut;*
- *Aplică noțiunile matematice învățate, considerate a fi necesare pentru a obține o medie pe echipă a punctajelor;*
- *Argumentează matematic următoarea afirmație: „50% din cele 6 echipe de elevi au obținut punctajul mai mare de 90”;*
- *Analizează datele din tabelul conceput la prima cerință și realizează organizarea acestora sub forma unei diagrame de tip coloană;*
- *Asociază punctajul obținut de fiecare echipă cu procentul corespunzător acestuia.*

Fiecare grupă de elevi a primit câte o coală colorată în nuanțele mai sus precizate. După alegerea liderului de grup, cubul a fost aruncat de către acesta, fața de sus indicând astfel, verbul definitiv pentru grupa respectivă. Elevii au lucrat pe grupe (în caiete sau pe coli de hârtie A4); „raportorul” fiecărei grupe a ieșit în fața clase și a prezentat la tablă, modul în care echipa sa a rezolvat cerința. În toată această perioadă, am evaluat calitativ atât corectitudinea rezolvării cât și modul de colaborare în echipă.

După expirarea timpului de lucru, materialele realizate (fișele de lucru/postere) au fost expuse în fața clasei în 6 locuri vizibile. Elevii din fiecare grupă au trecut pe rând pe la fiecare poster al colegilor din altă grupă, au venit cu anumite completări, acolo unde a fost nevoie și au acordat note. În această ultimă etapă a activității am folosit metoda „Turul galeriei”. Astfel că, după ce fiecare grup a vizitat „galeria” și a notat corespunzător produsele colegilor, au avut loc discuții pe baza obiectivității acordării notelor, au fost făcute aprecieri și s-au corectat unele erori.

Abordarea modernă

De această dată alături de mijloacele didactice clasice utilizate, am folosit și mijloacele tehnice de transmitere a informației (calculatorul și videoproiectorul), metodele didactice utilizate fiind aceleași. Modul de organizare al întregii activități s-a bazat pe includerea tehnologiei în procesul de predare-evaluare a cunoștințelor matematice. Astfel că, pentru exemplificarea modul de lucru în vederea organizării datelor specificate în problemă, am utilizat programul Excel, profitând de instrumentele de lucru de care acesta dispune pentru realizarea graficelor/tabelelor/diagramelor.

Elevii grupați, pregătiți pentru activitatea de asigurare a feedback-ului, au primit fișele de lucru în format electronic, după ce primele etape ale metodei cubului au fost consumate (organizarea și aruncarea cubului). Ideea de lucru a rămas aceeași, diferența fiind dată de faptul că elevii au rezolvat cerințele din fișele de lucru direct la calculator. Fișele de lucru conțineau un tabel cu 2 linii și 7 coloane, ce cuprindea datele întâlnite la problema prezentată mai sus.

Pentru a-și rezolva cerințele, fiecare grupă a avut nevoie de prezența unui tabel, în foaia de calcul Excel. În vederea realizării sortării cerute (Compară rezultatele obținute de fiecare echipă și restabilește o ordine a datelor din tabel, crescătoare din punct de vedere al punctajului obținut), elevii au primit anumite indicații. Fiecare cerință a fost tratată cu mare atenție și curiozitate din partea acestora. După selectarea datelor din tabel, dorite a fi modificate, copiii au ales opțiunea „Date” din bara de instrumente, apoi au parcurs indicațiile impuse.

„Aplică noțiunile matematice învățate, considerate a fi necesare pentru a obține o medie pe echipă a punctajelor”, la această cerință, cu ajutorul butonului „Insert function”, elevii au reușit sub îndrumarea mea să calculeze media punctajului obținut la concursul de șah.

„Argumentează matematic următoarea afirmație: „50% dintre cele 6 echipe de elevi au obținut punctajul mai mare de 90”; utilizând calculul matematic, copiii au afirmat: „dintre cele 6 echipe, doar 3 au obținut un punctaj mai mare de 90. Rezolvarea poate fi dată astfel: „300:6=50”.

În continuare, acceptând afirmația elevilor, le-am prezentat acestora următoarea variantă de rezolvare: pentru a determina numărul grupelor cu punctajul mai mare sau egal cu 90, am utilizat funcția „COUNTIF” apoi, am introdus în caseta destinată calculului operația specifică soluționării problemei, utilizând datele specificate în tabel.

„Analizează datele din tabelul conceput la prima cerință și realizează organizarea acestora sub forma unei diagrame de tip coloană”; de această dată, singura informație pe care le-am subliniat-o elevilor a fost aceea de a selecta datele înainte de a face vreo modificare asupra lor. I-am lăsat pe elevi să exploreze programul Excel în vederea realizării graficului, oferindu-le indicații/mici indicii, acolo unde a fost nevoie.

După expirarea timpului de lucru, materialele realizate (fișele/foile de lucru) au fost expuse în fața clasei în 6 locuri vizibile, după ce acestea au fost imprimate de către un membru al fiecărei grupe. Metoda „Turul galeriei” a fost utilizată din nou, astfel că, după ce fiecare grup a vizitat „galeria” și a notat corespunzător produsele colegilor, au avut loc discuții pe baza obiectivității acordării notelor, au fost făcute aprecieri și s-au corectat unele erori.

Tot în cadrul acestei activități am folosit și metoda activă „Tehnica fișelor.” Sarcinile de lucru destinate grupelor de elevi fiind rezolvate direct pe calculator în programul Excel, a permis astfel utilizarea metodei mai sus menționate.

Astfel, informațiile prezentate mai sus îmi permit să concluzionez următorul fapt: metodele de lucru aplicate conturate prin abordarea Tehnologiei Informației și a Comunicațiilor permit realizarea unui act educațional de calitate în urma căruia elevii vor dori să descopere și să învețe matematica explorând permanent conținuturile acestei discipline.

Motivarea elevilor pentru studierea matematicii prin implicarea în proiecte eTwinning

De **Ludmila Cojocari**

Metoda proiectului este o activitate bazată și orientată spre un anumit obiectiv. În pedagogie, proiectul favorizează curiozitatea intelectuală a copiilor, le dezvoltă capacitatea de a gândi creativ, stimulează dorința de a învăța, dezvoltă încredere în sine, întărește deprinderile de a lucra în grup și spiritul de echipă, cultivă responsabilitatea, descoperă talente individuale ale copiilor, valorifică capacitatea de evaluare și spiritul de acțiune. În acest fel, metoda proiectului formează la elevi competențe care îi vor ajuta să reușească într-o societate în continuă schimbare. Aplicarea noilor strategii care le oferă copiilor posibilitatea de a participa activ la propria formare este un imperativ al timpului.

J.J. Rousseau spunea: „Apropie-l pe copil de probleme și lasă-l să le rezolve singur. Să-și întemeieze ceea ce știe nu pe ceea ce i-ai spus tu, ci pe ceea ce a înțeles el; să nu învețe știința, ci s-o descopere”.

Proiectul reprezintă o lucrare asupra unui subiect dat și contribuie la transferul de cunoștințe în diverse domenii și la integrarea disciplinelor. Lucrul asupra proiectului captează motivația elevilor față de sarcină, presupune transferul de cunoștințe și deprinderi interdisciplinare. Proiectul, fiind o activitate centrată pe elev, îi dă acestuia posibilitatea de a realiza roluri din viața reală și de a îndeplini sarcini pline de semnificație. Învățarea prin proiecte stimulează imaginația elevilor și facilitează transferul achizițiilor învățării în viața de fiecare zi.

Participarea elevilor la proiectele internaționale reprezintă oportunitatea de a dezvolta competențe istorico-geografică-culturale, familiarizarea cu tradițiile, cultura, religia, preferințele gastronomice ale altor țări și lărgirea orizontului geografic al copiilor. Voi prezenta spre exemplificare câteva proiecte eTwinning la care am participat cu multă satisfacție.

Proiectul **eTwinning Beauty and Maths - European Year of Culture Heritage** a avut ca scop să depășească limitele geografice prin activități online de învățare colaborativă care au dus spre înțelegerea diversității și acceptarea multiculturității. Au participat la acest proiect elevi din clasa a V-a și a VI-a.

În cadrul acestui proiect, elevii au examinat „cu ochi de matematică” tot ce este în jur, monumente, muzee, bogatul patrimoniului cultural pe care îl au europenii. Fiecare elev participant și-a ales un monument, a făcut un rezumat despre monument, a determinat figuri geometrice, după care a calculat perimetrul și aria figurilor determinate. Cu ajutorul TIC, au realizat postere care au fost trimise colegilor de proiect cu scopul de a împărtăși informații despre diferite culturi și patrimonii. Elevii s-au familiarizat cu softul Geogebra, având ca sarcină să creeze Cercuri din arhitectură propuse de colegii parteneri. Toți elevii participanți au jucat jocul online cu Quizizz „Să ne cunoaștem prin joc”.

La finele proiectului, au fost atinse următoarele obiective: de a comunica cu colegii europeni în limba engleză, de a promova tradițiile și cultura națională, de a împărtăși informații despre patrimoniul cultural din diferite țări. Astfel, elevii și-au dezvoltat abilitățile de lucru în echipă și rezolvarea de probleme prin colaborare. De asemenea, am observat că a crescut motivația pentru învățarea matematicii.

Proiectul **Motive geometrice în arta populară** a avut scopul de a descoperi frumusețea și tradițiile țării în care trăim, prin intermediul matematicii și al instrumentelor TIC. De la început, elevii înregistrați în proiect s-au cunoscut reciproc pe panoul virtual, care a consolidat relația lor de parteneriat și colaborare. Elevii au descoperit numeroase elemente ale frumosului din matematică, au determinat obiecte ce aparțin artei populare: costume populare, vase de lut, mobilier și au identificat figurile geometrice utilizate încă din cele mai vechi timpuri la ornarea acestora. Au descris unele obiecte cu precizarea semnificației formelor geometrice, a culorilor și a zonelor geografice și perioadei istorice din care provin. Au fost realizate reuniuni online, unde elevii participanți au prezentat costume populare, diverse obiecte decorate cu motive geometrice.

Elevii au încondeiat ouă cu ceară cu figuri geometrice, după care au fost trimise cadouri de Sfintele Sărbători de Paște. Spre finele proiectului, a fost realizat un album virtual de felicitări „*Arta populară*” cu utilizarea motivelor geometrice. Né-am bucurat nespun de mult că am reușit să atingem toate obiectivele propuse: creșterea interesului pentru matematică, perfecționarea competențelor de utilizare TIC, formarea abilităților de lucru în echipă și promovarea valorilor patrimoniului cultural românesc.

Un alt proiect la fel interesant, la care elevii au participat cu multă plăcere, este **Happy Pi Day**. În acest proiect, am sărbătorit împreună la nivel internațional Ziua Pi, 14 martie. Am împărtășit experiențe și ideile noastre: elevii au creat afișe, prezentări despre fabulosul numărul Pi; în ziua respectivă au făcut expoziții despre acest număr; au pregătit dulciuri Pi cu care au fost serviți toți elevii și profesorii liceului; a fost organizat un *flash mob* în cinstea acestui număr remarcabil PI; au creat jocuri matematice, iar în Ziua Pi le-au jucat cu partenerii de proiect.

Aceste proiecte sunt de o valoare remarcabilă atât pentru școală și elevi cât și pentru mine în calitate de profesoară. De asemenea, né-am bucurat nespun de mult că munca noastră a fost apreciată la nivel național – am primit Certificate Național de Calitate și Certificate Europene de Calitate pentru aceste proiecte care au fost implementate cu succes.

În opinia mea, este foarte important ca elevii să se implice în proiecte educaționale. Acest lucru îi ajută să se dezvolte, să crească frumos și să se integreze mult mai ușor în comunitate. Este un aspect util deoarece ei află lucruri noi, învață să comunice cu semenii fără a simți bariere lingvistice sau distanțe, își dezvoltă gândirea critică, de comunicare și cea digitală, care în era noastră sunt un beneficiu pentru proiecte, dar și în cariera lor profesională.

Produsele proiectului și imagini din timpul activităților desfășurate pot fi găsite pe portalul eTwinning, la adresele:
<https://twinspace.etwinning.net/48411/home>
<https://twinspace.etwinning.net/76599>
<https://twinspace.etwinning.net/80321>

Resursele digitale în menținerea motivației pentru învățare

De **Daniela-Georgeta Coman**

Instruirea în modelul tradițional devine tot mai rapid istorie. Nu există „experți” în clase, lucrurile evoluează rapid, iar profesorii și elevii este necesar să facă echipă pentru crearea unui mediu de învățare adaptat societății în continuă schimbare, prin utilizarea tehnologiilor moderne.

În urma utilizării cu succes la clasă a resurselor furnizate de un *smartphone* sau o tabletă, am decis să împărtășesc și altor colegi această experiență. Prin prezentul articol, mi-am propus să ofer câteva exemple de activități, în desfășurarea cărora poate fi folosit, în scop educativ, telefonul mobil, prin utilizarea unor aplicații gratuite ce pot fi descărcate cu ușurință din Magazin Play. Scopul utilizării acestora este de menținere a motivației elevilor pentru învățare și adaptarea procesului instructiv-educativ la generațiile de elevi născute digital.

Astăzi, cel mai bun și cel mai important canal de distribuție al informațiilor este cel online. Mediul online sprijină abilitățile secolului XXI precum colaborarea, comunicarea și creativitatea între educabili.

Oportunitățile de învățare online, utilizarea resurselor educaționale deschise și a altor tehnologii pot reduce costurile asociate cu materialele necesare instruirii și permit utilizarea mai eficientă a timpului profesorului. Strategia de combinare a învățării online cu instruirea școlară față în față este utilă pentru a adapta diversele stiluri de învățare ale copiilor și pentru a permite fiecăruia să studieze în ritmul propriu.

La debutul școlarității, din ce în ce mai mulți copii au deja obiceiuri solide de utilizare a telefoanelor mobile, tabletelor sau calculatoarelor, iar mulți dintre ei sunt deja activi pe internet, uneori chiar pe rețele sociale, cu sau fără acordul părinților. Această realitate poate fi transformată în avantaj educațional și poate sprijini inclusiv activitatea învățătorului, acesta din urmă transformând interesul și curiozitatea elevilor pentru tehnologii mobile și digitale în act de învățare activă și critică.

O echipă de tineri inimoși, sprijiniți de Google.org, prin Fundația Tides, au creat un program „altfel” pentru învățătorii care vor să își ajute elevii să transforme obiceiul lor de a utiliza telefoanele/tabletele tot mai des și de la vârste mici, într-o oportunitate de învățare.

Platforma ÎNDREPTAR DIGITAL oferă o serie de exemple concrete cu privire la utilizarea tehnologiilor digitale mobile cu scopul de a fixa, a consolida, a evalua informații, iar aceasta va duce, în timp, la consolidarea percepției că telefonul mobil nu este doar pentru „distracție”, ci poate fi un mijloc de dezvoltare personală. Dacă achiziționează acest reflex al telefonului ca instrument de lucru încă din clasele primare, né așteptăm ca, în viața adultă, să aibă o conduită critică și responsabilă în utilizarea tehnologiei digitale mobile.

Pe această platformă se găsesc o serie de exemple de activități ce pot fi desfășurate la clasă utilizând telefoanele mobile și diferite aplicații ce se descarcă gratuit din Magazin play.

În cele ce urmează voi exemplifica câteva jocuri ce pot fi desfășurate cu elevii de vârstă școlară mica.

Joaca de-a vocabularul este un joc ce se adresează elevilor din clasele 0-4. Ca durată este suficientă o oră pentru explicații și realizarea exercițiului de către elevi. Fiecare elev are nevoie de un *smartphone* sau tabletă, dar dacă nu toți elevii dețin un telefon inteligent sau o tabletă, exercițiul poate fi realizat și pe grupe de lucru. De asemenea, este necesară conexiunea la internet. Obiectivul pe care îl urmărim prin acest joc este dezvoltarea vocabularului și a imaginației.

Exercițiul poate fi aplicat la orice disciplină. În funcție de conținuturile de învățare care sunt urmărite, exercițiul poate fi adaptat. Aplicația pe care se va desfășura jocul se numește *Word Cloud* și presupune introducerea unor cuvinte după o anumită cerință formulată și așezarea lor în una dintre formele prestabilite, din care elevii pot alege. Stabilirea fontului, a culorilor, a fundalului rămâne la preferința fiecăruia.

Posibile modalități în care poate fi folosit exercițiul ar fi:

- La învățarea unei litere noi: elevii sunt solicitați să introducă cel puțin zecet cuvinte care încep cu litera pe care au învățat-o într-o anumită zi;
- La discuții tematice desfășurate în timpul unor activități extracurriculare: de exemplu, de Ziua Pământului, să scrie cât mai multe cuvinte din zona protecției mediului înconjurător; de Ziua Educației, să scrie cel puțin zece însușiri ale unui profesor ideal; de Ziua Națională a României, să scrie familia de cuvinte pentru „român” etc.
- La o lecție despre animale: să scrie cât mai multe animale sălbatice/animale domestice pe care le cunosc;
- Pentru o anumită operă citită: să noteze cuvintele cheie sau expresii frumoase din text;
- Perechi de sinonime/antonime.

Pot fi gândite foarte multe exerciții, această aplicație fiind utilă pentru fixarea elementelor predate.

Învățăm jucându-ne este o altă activitate ce poate fi desfășurată cu elevii claselor primare.

Instalarea aplicației *Mozaik3D* și utilizarea efectivă a acesteia necesită două ore. Elevii vor folosi telefoane smart sau tablete, individual sau pe grupe de lucru. Aplicația *Mozaik3D* are o serie de joculețe și simulări 3D pe diferite teme cum ar fi: corpul uman, istorie, geografie, matematică etc.

Jocurile care pot fi utilizate la micii școlari sunt: Exersarea și fixarea citirii ceasului; Elemente de orientare în orizontul apropiat (exercițiu inspirat de manualele de Geografie). Pe lângă acestea, explorând cât mai multe dintre jocurile și simulările 3D din aplicație, pot fi identificate, cu siguranță, alte jocuri care să sprijine cadrul didactic în activitatea la clasă.

După descărcarea și instalarea aplicației amintite se vor purta discuții cu elevii despre obiectivele de învățare vizate – fie citirea ceasului, fie orientarea în spațiu; indicarea numelor jocurilor și parcurgerea completă a sarcinilor din jocuri.

O altă activitate plăcută micilor elevi este *Felicitări digitale*. După explicațiile care vor face referire la termenii utilizați (expeditor, destinatar), definiție, elemente componente (formulă de adresare,

conținut – evenimentul, data, ora, locul, formulă de încheiere, semnătura) elevilor li se va prezenta aplicația necesară acestui exercițiu și anume *Canva*. Aceasta oferă elevilor posibilitatea utilizării unor template-uri adaptate evenimentului cu ocazia căruia va fi trimisă felicitarea (de Crăciun, de 8 Martie, de 1 Iunie etc.). Elevii vor alege un template potrivit evenimentului, vor compune textul felicitării și vor adăuga toate celelalte elemente după aceea o vor expedia persoanei dorite în mediul online.

O aplicație interesantă și amuzantă pentru copii din învățământul primar, este *ChatterPix Kid* ce poate fi folosită în activitatea *Dă viață creațiilor tale*. Durata estimată pentru instalarea și utilizarea aplicației este de o oră. Pentru desfășurarea acestei activități este nevoie de: smartphone, conexiune la internet pentru descărcarea aplicației și pentru a trimite creațiile. Dacă aplicația este descărcată în prealabil, iar creațiile sunt salvate pe telefon, nu este nevoie de internet.

Elevii vor identifica etapele de realizare a unui video în aplicația Chatter Pix Kids, pe baza instrucțiunilor primite. Disciplinele la care poate fi folosită aplicația sunt:

- Educație civică: elevii vor reda oral trăsăturile unei persoane, folosind drept exemplu un personaj creat de ei în aplicație;
- Științe: elevii vor reda oral nevoile de bază ale viețuitoarelor și le vor prezenta în video-urile create;
- Limba română: Elevii vor crea dialoguri/discursuri scurte despre opere și personaje cunoscute sau create, poezii etc. pe baza instrucțiunilor primite.

În concluzie, se poate afirma că procesul instructiv educativ poate fi unul pe placul elevilor utilizând resursele digitale în scop educativ, adaptându-le schimbările care, cu sau fără voia noastră, se întâmplă. Elevilor le putem incita curiozitatea pentru cunoaștere folosind ceea ce îi atrage cel mai mult, resursele digitale.

Resurse:

Platforma Îndreptar digital, <https://indreptardigital.ro/>

Platforma DigitalEdu, <https://digitaledu.ro/>

Provocarea tablei interactive

De **Anamaria Corina Golumbeanu**

În prezent elevii au devenit dependenți de smartphone-uri, iar profesorul este confruntat cu noi provocări în încercarea de a-i ține motivați, interesați, activi. Lecțiile care nu utilizează noile tehnologii devin neatractive. Profesorul trebuie să fie la curent cu noile tehnologii, iar pentru a le utiliza la clasă, este necesar să cunoască atât metode de învățare moderne cât și mijloace adecvate.

Tabla interactivă, în opinia mea, a devenit indispensabilă pentru majoritatea activităților de învățare.

Tabla interactivă este un ecran tactil de dimensiuni mari care, conectat la un calculator, prin intermediul unui videoproiector, redă imaginea de pe monitorul calculatorului. Pe suprafața tablei se poate utiliza orice obiect care exercită presiune, un marker specific sau degetul.

Caracteristicile definitorii ale tablei interactive sunt manevrabilitatea, comunicarea rapidă și interactivitatea.

Cel mai simplu mod de utilizare a tablei interactive este ca ecran de proiecție. Dar cele mai interesante sunt aplicațiile online și offline care solicită utilizarea tablei asemeni unei tablete.

Astfel, în primul rând, manualele pot fi accesate la adresa web www.manuale.edu.ro și prind viață. Elevii rezolvă cu plăcere exercițiile propuse.

Apoi, profesorii pot utiliza la tabla interactivă propriile resurse digitale, ca cele de pe o platformă Moodle, sau jocuri create cu aplicații 2.0. De exemplu rețeaua EDU.ro (reteauaedu.ro) oferă spațiu gratuit școlilor ca platformă de eLearning pe care profesorii pot dezvolta conținut educațional în format electronic Moodle. Profesorii pot crea cursuri online bazate pe interacțiune. În moodle, pot fi create diverse activități inclusiv jocuri de cuvinte sau de numere, resurse variate și diverse tipuri de teste (lacunare, tip „adevărat sau fals”, cu alegere multiplă, tip *formulas* etc.).

De asemenea, profesorii pot crea jocuri cu ajutorul Learning App (learningapps.org), CRAM (www.cram.com), Quizlet (quizlet.com) sau alte instrumente web 2.0, pentru a anima atmosfera din clasă. În plus, se poate utiliza și propriul soft care vine la pachet cu tabla interactivă.

Să nu uităm însă de activitățile complexe ale proiectelor eTwinning, activități ce pot fi desfășurate cu ajutorul tablei interactive.

Tabla este ca un magnet. Elevii devin activi și se îngheșuie să rezolve exercițiile cu degetul. Tabla solicită receptorii vizuali, auditivi și kinestezici în același timp. Prin activitățile la tabla interactivă crește nivelul atenției elevilor, implicarea acestora în activități fiind incomparabil mai mare.

Jucând repetat, din plăcere, elevii își formează abilități de calcul, de asociere, de recunoaștere, de completare – cu alte cuvinte, se realizează mai ușor, mai plăcut scopul și obiectivele lecției, se dezvoltă mai eficient competențe.

Tabla interactivă este asemeni unui smartphone uriaș al clasei. Stimulează învățarea prin cooperare, iar clasa devine o echipă. Se dezvoltă astfel abilitățile de comunicare, de socializare, de cooperare, elevii ajutându-se unii pe alții.

De asemenea, exercițiile interactive la o astfel de tablă sporesc motivația învățării și cresc stima de sine a elevilor. Tabla este un factor de coeziune a grupului de elevi ai clasei, aceștia participând toți la activități, indiferent de nivelul lor de cunoștințe.

De remarcat este creșterea capacității de memorare a elevilor, în activitățile la tabla interactivă fiind antrenate memoria vizuală, memoria auditivă și memoria tactilă.

Activitățile cu tabla interactivă dezvoltă inventivitatea și creativitatea elevilor. Elevii caută ei înșiși resurse și aplicații care sunt compatibile cu tabla interactivă și, deci, este stimulat și studiul individual.

Curiozitatea și plăcerea îi determină pe elevi să fie activi, să se implice în rezolvarea cerințelor crescând astfel nivelul de competitivitate. Chiar și elevii timizi sau elevii cu CES sunt antrenați în activități de tabla interactivă, practic dispărând barierele dintre elevi.

Profesorul are astfel un ajutor pentru a răspunde noilor provocări și să se perfecționeze continuu, să exploreze noua dimensiune a

activității de predare-învățare-evaluare propusă de utilizarea tablei interactive la orele de curs, astfel încât să obțină rezultate maxime.

Dezvoltarea personalității elevilor prin teatru

De **Mira Odagiu**

Este o realitate regretabilă că, în epoca pe care o traversăm, fuga de lectură și de cultură a elevilor a devenit un fenomen, ca și refugiarea lor în activitățile superficiale, cronofage și de multe ori periculoase, cum sunt jocurile și aplicațiile online, rețelele de comunicare Facebook sau Instagram sau programele TV unde incultura și impostura sunt promovate ca standarde de viață și de aspirații.

Deși a pornit ca un experiment împotriva „orelor plictisitoare de limba și literatura română” dar și ca alternativă la aceste ocupații superficiale, menționate ulterior, opționalul meu de teatru și interpretare dramatică a fost primit cu un entuziasm atât de mare din partea elevilor încât am înființat foarte repede și trupa de teatru aferentă pe care ei au botezat-o *Față în față*, și ne-am pus pe treabă...

Activitățile în cadrul Cercului de teatru și interpretare dramatică de la Colegiul Economic din Arad au creat cadrul favorabil exprimării neîngrădite a elevilor, au antrenat munca în echipă, atitudinea dezinvoltă, studiul individual și colectiv, propunându-și educarea lor ca actori amatori și ca spectatori experimentați. Aici, ei au învățat că nu doar munca actorului e importantă ci și cea a regizorului, a scenografului, a ilustratorului muzical, a coreografului, a costumierului, fără de care spectacolul n-ar exista.

Demersul apropierei de teatru s-a făcut treptat, în prima faza prin lecturarea și discutarea unor texte dramatice și abordarea lor prin metode de învățare alternative (interactive) tocmai pentru a-i cuceri. Apoi a urmat achiziționarea unor abonamente de teatru și vizionarea pieselor din programul „Teatrului de Stat Ioan Slavici” - Arad (piesele au fost atent selectate prin tematica abordată, dar și prin succesul la public tocmai pentru a fi captați mai ușor de mirajul teatrului). Acesta a fost momentul de declic, momentul în care au înțeles că pot fi subjuogați de artă, de frumos, de cultură... Îi câștigasem... și demersurile ulterioare de abordare a textului dramatic au curs de la sine.

Dacă la prima reprezentare s-au pus în scenă texte propuse de mine, începând chiar de la a doua ediție, elevii au venit cu propuneri de texte dramatice descoperite și citite de ei, atât din biblioteca personală cât și din cea a școlii sau cea județeană.

Aria textelor s-a extins de la cele tradiționale la cele moderne. Astfel, de la teatrul lui Vasile Alecsandri și Ion Luca Caragiale, elevii au traversat spațiul dramatic până la Lucian Blaga, Camil Petrescu, Tudor Mușatescu, Alexandru Kirițescu, Marin Sorescu, Gheorghe Brăescu, Eugen Ionesco, astfel încât, au fost aprofundate și interpretate un număr destul de mare de texte dramatice.

Unii elevi au adus interpretări inedite ale unor texte tradiționale prin montaje și colaje de texte ale aceluiași autor sau ale unor autori diferiți. În acest sens am organizat de Ziua Școlii un concurs de interpretare dramatică intitulat Ipostaze lirice și dramatice în literatura română - viața ca spectacol în care tinerii actori s-au

„duelat” în replici și monologuri jucate în diverse chei de interpretare dramatică. Efortul lor a fost apreciat și de un „profesionist”, este vorba de un actor al Teatrului de Stat „Ioan Slavici” din Arad, care i-a premiat, i-a încurajat și chiar le-a dat sugestii pentru viitoarele reprezentații.

A fost stimulată și creația originală, este vorba despre o piesă intitulată *Și totuși femeia...* care a fost scrisă chiar de un elev și interpretată în diversele grile de lectură (comică, parodică, lirică etc.) cu multă pasiune și aplomb la Serbarea de 8 martie.

S-au realizat colaje dramatice cu „temă” („Iubirea”, „Femeia”, „Prietenia”, etc.) care au fost jucate la diferitele manifestări culturale-artistice ale liceului nostru precum: Balul bobocilor, Serbarea de Crăciun, Sarbatoarea Dragobetelui, Balul Marțisorului, Teen Fest, etc.).

Au fost realizate, cu ajutorul sfaturilor profesorilor de desen, muzică și informatică, numeroase afișe, postere, programe de spectacol și invitații la spectacol, pentru fiecare apariție publică, cronici de spectacol, după fiecare premieră, (cronici publicate în revista școlii - *Juventute*), chiar un jurnal de spectator și un portofoliu dramatic, decoruri, costume și pălării. Aceste sarcini care au urmărit îmbinarea textului cu imaginea, cu arta decorativă, cu sunetul urmărindu-se un aspect foarte important și anume, interdisciplinaritatea.

Lucrul în echipă, studiul individual, proiectul, dramatizarea, jurnalul de spectator, recenzia, scrierea de scenariu, metode didactice atât de greu de realizat în cadrul unei ore de studiu clasice, le-a dat elevilor posibilitatea de a-și dezvolta o serie de abilități și competențe precum: spiritul de inițiativă, capacitatea de comunicare, responsabilitatea, respectul față de ceilalți, autocontrolul, calitățile de lider, seriozitatea în rezolvarea sarcinilor etc.

Prin participarea la întâlnirile opționalului de teatru, au fost atinse obiectivele specifice limbii și literaturii române, ca obiect de studiu: „dezvoltarea exprimării orale, prin deprinderea de a vorbi tare, clar, cu intonație, folosirea adecvată a mijloace nonverbale și paraverbale (mimica și gestică), dezvoltarea vocabularului activ, aplicarea în practică a noțiunilor teoretice (scenă, act, replică, conflict, personaj, didascalii), înțelegerea folosirii registrelor lingvistice, a surselor comicului,” etc.

În cadrul activităților desfășurate în cadrul opționalului de teatru, s-a observat dezvoltarea armonioasă a personalității elevilor de liceu deoarece s-au putut atinge, într-un mod atractiv, obiective din toate cele trei domenii majore de dezvoltare: „**cognitiv**, prin lecturarea și cunoașterea operelor dramatice, a terminologiei teatrale, a aspectului spectral al textului dramatic, a tehnicilor și modalităților specifice, înțelegerea, adaptarea și interpretarea conținuturilor; **afectiv**, prin implicarea în selectarea textelor conform preferințelor, formarea gustului estetic, viziunea personală, aprecierea de către public a spectacolelor, interiorizarea valorilor culturale transmise de operele dramatice; **motor**, prin gândirea mișcării scenice, coordonarea derulării jocului actoricesc în spațiul scenic, respectarea ritmului spectacolului, autocontrolul emoțiilor”.

Evaluarea rezultatelor opționalului s-a realizat cel mai eficient prin participarea trupei noastre de teatru la diverse concursuri și festivaluri de teatru pentru elevi și adolescenți precum:

1. Festivalul județean de artă dramatică „Actori VESTIți”, organizat de Consiliul Județean al Elevilor, Arad, unde eleva

Matica Diana a primit „Premiul pentru cea mai bună interpretare feminină”.

2. Concursul național de interpretare teatrală și afișe, organizat de ISJ Argeș și Palatul Copiilor Pitești, unde elevul Chiș Alexandru a primit Mentiunea I pentru interpretare teatrală masculină.

3. Festivalul internațional de teatru „Theatrum mundi”, organizat de Asociația pentru deschideri culturale și Colegiul Național „Moise Nicoară” Arad, unde trupa „Față în față” a obținut, „Premiul pentru impresie artistică” pentru spectacolul „Carré de dame” de Gh. Brăescu.

Obiectivele pe termen lung vor fi abordarea textelor din dramaturgia universală și promovarea talentului încă din primul an de liceu, cultivarea dezinvolturii comunicaționale în diferite situații existențiale și a unor valori culturale prin înscrierea elevilor la alte concursuri și festivaluri de teatru naționale și internaționale.

Bibliografie:

1. Cucos, C. – Psihopedagogie, Editura Polirom Iași; 1998
2. Joița E. – Pedagogie și elemente de psihologie școlară, 2003;
3. Serban. A. – Lumea magica din spatele cortinei, Ed. Unitext, Bucuresti, 1999
4. Toader A.D.-, Psihologia schimbării și educația. Polarități și accente ale procesului educațional, EDP, București, 1995;
5. Revista Didactica și școala – Cercul de teatru și interpretate dramatică
6. Răducanu D., Ionescu N. – Teatrul ca modalitate alternativa de evaluare a elevilor din gimnaziu si liceu (jmonnet.ro/activitati/festivalul-de-teatru/)

Formarea și dezvoltarea competenței de lectură prin activități de postlectură

De **Luciana Pantazescu**

Lectura reprezintă, în viața elevului, activitatea intelectuală, dar și spirituală, prin care acesta reușește să-și formeze și dezvolte personalitatea, lărgindu-și, în același timp, și orizontul de cunoaștere.

Articolul de față prezintă metode și strategii de postlectură, dar și avantajele pe care aceasta le aduce elevilor. Prin activități de postlectură, elevii sunt încurajați să se exprime liber, să-și exprime opiniile și să aibă încredere în abilitățile lor de a înțelege și interpreta un text literar.

În actuala programă de Limba și literatură română, lectura ocupă un loc central în paradigma învățării și își propune dezvoltarea unor competențe specifice: receptarea, înțelegerea și interpretarea textelor citite, diferențiindu-se, astfel, mai multe tipuri de niveluri ale lecturii, care pot fi realizate împreună cu elevii: lectura expresivă, lectura explicativă și cea interpretativă. Renumitul teoretician Jean Lanjer prezintă relația lectorului cu textul pe care îl citește prin patru etape diferite, care corespund nivelurilor lecturii mai sus menționate. Astfel: *1. a pași din exterior spre exterior, ceea ce înseamnă pătrunderea în universul ficțional al textului, 2. A fi în exterior și a explora lumea textului, 3. A pași înapoi și a regândi datele cu care s-a pornit la drum, 4. A ieși din lumea textului.* (limbaromana.md/index.php?go=articole&printversion=1&am

p;n=3167)

La clasă, specialiștii recomandă profesorilor, ca activitatea de lectură să fie structurată după un tipar, caracterizat prin trei etape distincte: prelectura, lectura propriu-zisă și postlectura, elevul fiind în permanență în contact cu textul, dar și cu contextul lecturii.

În rândurile care urmează, mă voi opri asupra postlecturii, prezentând câteva noțiuni teoretice, dar și un exemplu practic, ce poate fi utilizat alături de elevii dumneavoastră.

Postlectura poate constitui un moment important în receptarea literaturii, plasat simetric cu prelectură, prin care se poate închide lectura, dar se pot deschide și noi experiențe de cunoaștere, prin extinderea dialogului cu opera (exemple: transpunerea operei literare în alt limbaj artistic, asocierea operei literare cu alte opere asemănătoare etc). După Alina Pamfil, momentul postlecturii este crucial deoarece *onorează în mod explicit finalitățile modelului curricular contemporan, și anume modelul dezvoltării personale.* (*Pamfil, Alina. Revista Perspective, nr. 1 (30), 2015, Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, pp.2-3*)

Abordarea postlecturii este strâns legată de ceea ce își propune profesorul în cadrul orei de literatură: să transmită elevului ceva, să măsoare abilitățile de lectură sau să dezvolte elevilor competențe de folos pe parcursul vieții, reușind să creeze împreună cu elevul propria viziune despre lume, prin intermediul lecturii. Este un moment în care *sunt valorizate reacții de tip emoțional, dar și critic, deoarece elevii au nevoie să-și clarifice ideile și să-și extindă înțelegerea despre textul citit.* (Sâmihăian, Florentina. Revista Perspective, nr. 1 (30), 2015, Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, pp.8-9)

Elevii pot fi încurajați prin diferite strategii (discuții, întrebări frontale, activități de redactare etc), prin care să-și exprime liber păreri personale, aceștia fiind stimulați, în permanență, să facă judecăți asupra unor evenimente, asupra unor personaje, bazate pe propriile valori. Etapa dedicată postlecturii este, așadar, o etapă a reflecției, a analizei, a evaluării actului lecturii, o etapă a aplicării a ceea ce i-a adus lectura în diferite situații de viață.

Strategii de postlectură folosite în cadrul orelor de literatură:

Vas, metodă care vizează reacția cititorului, încurajează elevul să raporteze textul la experiențele lui de viață, reflectând, în același timp, asupra celor citite. După lectura textului (de profesor sau elev), profesorul le cere elevilor să completeze sintagmele Văd..., Aud..., Simt... Această metodă permite profesorului să apropie elevul de mesajul textului, putându-se purta discuții pe marginea răspunsurilor date de elevi.

Lasă-mă pe mine să am ultimul cuvânt este o metodă care urmează lecturii propriu-zise și poate fi folosită ca temă pentru acasă. La finalul primei ore de literatură, profesorul, ca temă, le cere elevilor să noteze, de exemplu, cinci citate interesante din textul studiat. După notarea citatelor, elevii au de notat dacă sunt de acord sau nu cu ideea transmisă de citatul selectat. Ulterior, în următoarea oră de literatură, profesorul selectează un elev pentru a citi un fragment selectat acasă, dar nu și comentariul, cerând altor colegi să realizeze acest lucru. În final, elevul care a citit fragmentul citește și comentariul, după care nu mai urmează niciun fel de discuții. Este evident că elevul care a citit fragmentul este cel care are ultimul cuvânt, de unde și numele metodei.

Discuțiile frontale sau de grup. Profesorul formulează diferite întrebări prin care elevii își pot exprima primele reacții legate de textul citit. Pot fi utilizate întrebări de genul: *Ce te-a emoționat?/ Ți-a făcut plăcere să citești textul sau ți-ar fi plăcut să îl ascuți citit de altcineva?/ Atunci când citeai/ascultai textul, ți-ai amintit de anumite experiențe personale?/ Ce sentimente îți trezesc aceste experiențe?* etc

Bibliografie:

1. Pavelescu, Marilena. Metodica predării limbii și literaturii române, ed. Corint, București, 2010
2. Revista Perspective, nr. 1 (30), 2015, Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca
3. <http://www.limbaromana.md/index.php?go=articole&printversion=1&n=3167>

Limbajul vizual, între știință și talent

De **Lenuța-Otilia Doina**

Limbajul vizual transmite mesaj și emoție, utilizând un anumit cod, doar că o face în mod diferit față de cel oral sau scris. În același timp, imaginea pe care un elev o creează este, indirect, o imagine a sinelui, contribuind la exprimarea de sine și la autocunoaștere, deopotrivă. Atunci când profesorul le transmite elevilor noțiuni despre elementele limbajului plastic, îi ajută, de fapt, să cunoască noi modalități de exprimare a sinelui. Profesorul poate face aceasta prin activități interdisciplinare, care sunt antrenante și care se desfășoară într-o atmosferă creativă și relaxată.

Într-o lume în care imaginea câștigă teren față de cuvântul scris, e nevoie de o clarificare a ideilor și de o echilibrare a argumentelor ce favorizează un tip de comunicare sau altul. În primul rând, comunicarea verbală reprezintă transmiterea unui mesaj utilizând cuvântul (scris sau rostit), în timp ce comunicarea vizuală folosește drept suport imaginea. Deși pare a fi mai puternică decât comunicarea verbală, cea vizuală se folosește, de fapt, de aceeași „poveste” pe care o poate transmite cuvântul, doar că o face mult mai repede. Acesta este motivul pentru care reținem mai ușor imagini, în locul cuvintelor. Dacă scrierea înlocuiește obiectul în absența acestuia, imaginea suplinește parțial lipsa obiectului. În același timp, cuvântul are tendința de a evoca lucruri trecute, în timp ce imaginea comunică despre „aici” și „acum”.

Totuși, nu diferențele dintre cele două tipuri de limbaje ne interesează în mod deosebit, ci mai ales faptul că ambele transmit, odată cu mesajul, emoții. De asemenea, ambele necesită cunoașterea unui cod, așa cum ambele se pot ajuta reciproc în decodarea semnificațiilor: despre o imagine comunicăm utilizând limbajul oral sau scris, la fel cum putem susține o comunicare orală sau scrisă utilizând imagini. Trebuie să recunoaștem, însă, limitele pe care această reciprocitate le presupune: există imagini care nu pot fi descrise în cuvinte, la fel cum există cuvinte ce nu pot surprinde total o imagine. În același timp, ambele tipuri de comunicare sunt creații ale ființei umane înzestrate cu talent, dar care, fără voință, efort sau muncă, nu ar putea produce artă.

În acest context, familiarizarea elevilor cu lucrări ce conțin aceste tipuri de comunicare este deosebit de importantă. Este vorba, aici, despre lucrări ca cele ale marilor pictori sau scriitori, dar și de

lucrări care îmbină fericit scrisul și imaginea. Astfel, elevii pot fi solicitați să observe modul în care au fost alese anumite creații plastice ca exemplificări pentru anumite mesaje, dar și așezarea lor în pagină, în produse ca: articole de ziar, revistă, benzi desenate, cărți de povești, dar și în înregistrări video, de tipul reclamelor. Pornind de la sesizarea acestor aspecte, elevii vor trece ușor apoi către observarea și interpretarea rolului pe care-l au culorile, contrastele sau armoniile din imagini și, în general, vor descoperi importanța pe care aspectul lucrării o conferă mesajului acesteia. Vor descoperi, de asemenea, că mărimea scrisului adaugă sens acestuia, așa cum o fac orientarea, culoarea sau poziția ocupată de scris pe o pagină, dar și contrastul dintre culoarea fondului și cea a scrisului. Vor putea apoi face diferența între cât de personal este scrisul de mână într-o felicitare, de exemplu, în comparație cu felicitările electronice. Ar putea chiar să afle cum scrisul de mână transmite informații despre personalitatea celui care îl aplică și cum acesta poate transmite emoție.

Nu trebuie ignorat faptul că imaginea, ca și scrisul de altfel, se pot constitui în modalități de cunoaștere a sinelui, prin aceea că transfigurează artistic realitatea până la a oferi o imagine uneori perfecționată a acesteia, deschizând noi perspective asupra lumii și a vieții și, deci, asupra propriului sine. De cele mai multe ori, atunci când semnificația unui produs artistic este decodată, se produce, de fapt, autocunoașterea. În ceea ce privește mediul școlar, sigur că profesorul îi conduce pe elevi, la început, către observarea produsului artistic și descrierea acestuia. Pasul următor este, însă, la fel de important: elevii vor descifra ce semnificații conține acest produs, fie că la baza lui stă imaginea, fie că este vorba de cuvânt. De asemenea, elevii pot fi ghidați către comparații între produsele artistice, ale aceluiași autor sau ale unor autori diferiți.

Raportarea unor asemenea produse la cultură, în general, este pasul final, accesibil într-o mai mică măsură elevilor, dar pe care e bine să-l facă profesorul, fie și numai din punct de vedere expozitiv, pentru a oferi elevilor săi repere valide.

Pe măsură ce elevii deprind și aplică noțiunile teoretice, cum sunt cele referitoare la elementele de limbaj plastic, ei le vor descoperi avantajele și limitele, probând, în același timp, importanța pe care o are talentul, alături de exercițiul susținut. Astfel, elevii vor dobândi cunoștințe cu privire la materiale de lucru, puncte, linii, pete, culori, perspective valorice sau cromatice, moduri de dispunere a culorii, valorării, proporții, ritm, compoziții. Însă ceea ce contează din punctul de vedere al formării de competențe este raportarea acestor noțiuni la accesarea unui spirit critic, analitic și creativ deopotrivă.

În acest demers, sunt extrem de utile activitățile interdisciplinare, precum:

- ieșirile în natură, cu scopul observării unor peisaje reale, pe care apoi elevii să le poată compara cu cele ale unor pictori sau cu propriile lor creații;
- realizarea de benzi desenate, pornind de la lectura unui text literar;
- realizarea de muzicograme, pornind de la ascultarea atentă/studiul unei compoziții muzicale.

Aceste tipuri de activități nu sunt numai interactive, ci și extrem de antrenante pentru elevi, solicitându-le acestora curiozitatea și

creativitatea în același timp. Un aspect extrem de important este acela că atmosfera de lucru este una relaxată și motivantă.

Atât timp cât profesorul este preocupat de modul în care alege să lucreze cu elevii săi, alege, de fapt, să-i responsabilizeze pe aceștia și să-i determine să-și folosească talentul și creativitatea în favoarea exprimării de sine, căci „imaginea constituie oglinda vieții spiritului, îndemn la gândirea profundă și o garanție a sensului când oferă prilej de reflecție” (Elena Abudan, „Comunicare vizuală”, în academia.edu/20415712 /Comunicare_Vizuala, accesat pe 19.01.2020).



iTeach: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice