

**Lucrările simpozionului interjudețean**

# *Arhitecturile viitorului*

prof. Delia – Ioana Chiș  
prof. înv. primar Lucia Bolojan  
prof. înv. primar Ștefania Marosy

(coordonatori)

**Editura Școala Noastră  
Zalău – 2018**



Școala Gimnazială  
"Iuliu Maniu", Zalău



Casa Corpului  
Didactic Sălaj



Primăria Municipiului  
Zalău

**Lucrările simpozionului interjudețean**

# *Arhitecturile viitorului*

**Zalău, 15 mai 2018**

**Motto:**

*„Logica te va duce de la A la B. Imaginația te va purta dincolo de limite.”*

*Albert Einstein*

*Această lucrare apare în format electronic pe CD și conține lucrările Simpozionului Interjudețean **Arhitecturile Viitorului**, desfășurat în cadrul proiectului educațional “Orașul viitorului”, inițiat de către Școala Gimnazială “Iuliu Maniu” Zalău, 2018*

Mulțumim pe această cale *Primăriei Municipiului Zalău* pentru sprijinul acordat privind tipărirea materialelor.

**Responsabilitatea pentru afirmațiile din articole/studii aparține în întregime autorilor.**

**Tehnoredactare computerizată:** prof. înv. primar Ștefania Marosy

**Corectura:** prof. înv. primar Lucia Bolojan  
prof. Delia-Ioana Chiș  
prof. înv. primar Ștefania Marosy

**Consilier editorial:** Mirela Costruț

**Grafica:** prof. înv. primar Ștefania Marosy

**Ilustrația:** prof. înv. primar Ștefania Marosy

**ISBN: 978-973-1854-75-5**

Tipărit la: **s.c. IMAGO s.r.l.**  
Zalău, strada Voievodul Gelu, bl. E14, ap. 4,  
Județul Sălaj

**Redacția și administrația:**  
Școala Gimnazială "Iuliu Maniu" Zalău  
Bd. Mihai Viteazul nr. 35  
Tel./Fax. 0260-613318  
E-mail: [scimaniu@yahoo.com](mailto:scimaniu@yahoo.com)



Stimați colegi,

Proiectul "*Orașul viitorului*" a început cu o întrebare - *Cum văd lumea în viitorul îndepărtat?* Pentru a răspunde la aceasta, copiii claselor primare și gimnaziale și-au imaginat, au cercetat, proiectat și construit orașe ale viitorului care întruchipează viziunea lor despre evoluția urbană cât și soluții la problemele deja existente, incluzând managerierea apei, agricultura urbană și energia verde.

Acest proiect educațional flexibil, interdisciplinar a oferit elevilor ocazia de a desfășura munca unui inginer - de a identifica probleme, a aduna idei, a găsi soluții de proiectare, de testare, retestare apoi construcție și de a-și împărtăși rezultatul muncii. Elevii participanți au aplicat concepte de matematică și științe în rezolvarea problemelor lumii reale, au dezvoltat aptitudini de scris, de gestionare a timpului și rezolvarea problemelor, au răspuns provocărilor ingineresti prin cercetarea și propunerea de soluții și au învățat modul în care funcționează comunitatea și cum pot deveni cetățeni mai buni.

Simpozionul "*Orașul viitorului*" și-a propus promovarea valorilor educaționale și culturale, schimbul de experiențe și bune practici care să evidențieze importanța încurajării imaginației creatoare în educația copiilor și tinerilor. Totodată, au fost valorificate lucrări și experiențe ale unor personalități care au surprins în scrierile lor anumite aspecte dintr-un viitor probabil, regăsite în prezentul pe care îl trăim.

Mulțumim pe această cale tuturor pentru sprijinul acordat, colegilor și altor personalități, care, prin implicarea și dăruirea lor, au contribuit la buna desfășurare a acestor manifestări.

*Echipa de proiect*

## Cuprins

<b>SECȚIUNEA I: SIMPOZION</b> .....	<b>9</b>
<b>Claudia Bala / Lucacs Elisabeta</b>	
Activitate opțională „Orașul meu iubit ” .....	<b>10</b>
<b>Mihaela Băsu</b>	
Dezvoltarea competențelor informatice, tehnologice și ecologice a elevilor în context european	<b>17</b>
<b>Bodea Maria</b>	
Rolul omupunerii de probleme în dezvoltarea gândirii logice a elevului .....	<b>23</b>
<b>Lucia – Florina Bolojan</b>	
Creativitatea – un joc de idei .....	<b>26</b>
<b>Carmen – Mirela Butaciu</b>	
Creativitate în orele de limbă străină .....	<b>30</b>
<b>Mirela-Mariana Cureleac</b>	
Proiect educațional „Orașul viitorului” .....	<b>36</b>
<b>Camelia Duma</b>	
Stimularea creativității elevilor la ora de limbă străină .....	<b>41</b>
<b>Godza Judit</b>	
Evidențierea imaginației creatoare a elevilor prin diferite practici educaționale .....	<b>47</b>
<b>Gombos Melinda / Illyes Andrea</b> _Toc523470823	
Dezvoltarea creativității prin lecțiile de educație plastică .....	<b>52</b>
<b>Anca Iuliana Jurca / Nicoleta Denisa Baboș</b>	
Dezvoltarea imaginației creatoare.....	<b>59</b>
<b>Mirela-Violeta Mateș</b>	
Activitățile extrașcolare și rolul lor în realizarea educației nonformale .....	<b>64</b>
<b>Mirela Moisi</b> _Toc523470831	
Stimularea creativității prin opționalul „Rezolvăm probleme citind povești” .....	<b>70</b>
<b>Nagy Lenke Terezia</b>	
Jules Verne – călător în viitor .....	<b>75</b>

**Nicoleta-Monica Sabău**

Folclor vs. creativitate..... 78

**Szabo Anca Ioana**

Creativitatea – modalitate de stimulare a gândirii critice ..... 81

**Daniela-Maria Oros / Maria Șandor**

Experițe și practici educaționale din perspectiva metodelor interactive ..... 85

**Claudia – Crina Șortan**

Experițe și practici educaționale menite să evidențieze imaginația creatoare a elevilor ..... 94

**Anca-Veronica Tăut**

Cinci modalități de a transforma un caiet tradițional într-un instrument interactiv de lucru..... 99

**Luminița Maria Tutuian / Doriană Pârțilă**

Imaginația creatoare prin ochi de copil..... 102

**SECȚIUNEA II**..... 106

**CONCURS ELEVI**..... 106-114



An aerial, high-angle view of a modern city skyline. The image is heavily faded and has a light blue tint. In the foreground, a large, multi-tiered stadium with a distinctive roof structure is visible. To the right, a tall, slender skyscraper with a pointed top rises above the other buildings. The rest of the city is a dense collection of various high-rise buildings and structures, extending towards the horizon under a bright, hazy sky.

# **SECȚIUNEA I: SIMPOZION**

## Activitate opțională

### „ORAȘUL MEU IUBIT”

Prof. **CLAUDIA BALA / LUCACS ELISABETA**  
Școala Gimnazială V. Horj - Drăgănești

#### **ARIE CURRICULARĂ:**

OM ȘI SOCIETATE

#### **DISCIPLINE:**

- EDUCAȚIE PENTRU SOCIETATE
- EDUCAREA LIMBAJULUI
- CUNOAȘTEREA MEDIULUI
- EDUCAȚIE ARTISTICO – PLASTICĂ

**NIVELUL: 5-7 ANI**

**TERMEN: 1 AN**

**AN ȘCOLAR: 2017 – 2018**

#### **ARGUMENT**

Determinantă pentru conturarea personalității și pentru dezvoltarea trăsăturilor de caracter este influența educativă și formativă, exercitată asupra individului încă din primii ani de viață.

Cum această perioadă, copilul o petrece în mare măsură în cadrul instituționalizat al grădiniței, este important ca aici să găsească soluțiile optime de valorificare a posibilităților sale native, creându-se un mediu educațional adecvat care să-i asigure stimularea învățării spontane, introducerea lui în ambianța socio-culturală a spațiului la care aparține, și implicit, pregătirea lui ca viitor cetățean al Uniunii Europene.

Prin acest *opțional* am urmărit desfășurarea unor activități care să permită copiilor să se informeze despre actualii sau viitorii membri ai Uniunii, am încercat să creăm un mediu propice colaborării și cooperării interetnice, îmbunătățirii comunicării, a solidarității și a toleranței, dând posibilitatea cadrelor didactice și copiilor, oficialităților locale, reprezentanților minorităților și ai instituțiilor cultural - economice locale, părinților să devină parteneri în realizarea aceluiași deziderat:

- **educația tinerelor vârstare în spiritul respectului față de diversitate.**

Am gândit *acest opțional* având în vedere următoarele puncte majore:

- realizarea unei educații pentru societate corespunzătoare momentului istoric actual;
- promovarea valorilor morale specifice poporului român;
- cuprinderea în desfășurarea acțiunilor copiii tuturor minorităților existente în orașul nostru, pentru o mai bună cunoaștere și apreciere a tradițiilor și obiceiurilor acestora;
- participarea continuă la viața comunității, stabilirea de relații de parteneriat cu comunitatea locală și cu părinții copiilor;
- realizarea unui material prin care să urmărim ridicarea prestigiului grădiniței și promovarea imaginii acesteia în relațiile cu alte organisme instituționale, autorități publice, promovarea artei și culturii specifice zonei, orașului nostru și a altor orașe ale Europei, favorizând înfrățirea și stabilirea de relații, de schimburi de experiență și parteneriate cu aceștia.

**LOC DE DESFĂȘURARE:**

- în sala de clasă;
- la Primărie; Poliția Municipală; Unitatea de Pompieri;

**NUMĂR DE ORE ALOCATE:**

- 1 activitate / săptămână;
- 35 activități / an.

## **OBIECTIVE CADRU**

### **OBIECTIVE DE REFERINȚĂ**

#### **EXEMPLE DE COMPORTAMENTE**

**OC1 - cunoașterea istoriei, geografiei și bogăției culturale a regiunii noastre și a altor regiuni din Europa**

*OR1 - să cunoască elemente ale mediului din zona naturală, dar și din alte țări*

#### **EXEMPLE DE COMPORTAMENT**

- ❑ să descopere elemente componente ale mediului înconjurător, antrenând toate organele de simț;
- ❑ să identifice forme de relief specifice anumitor zone;
- ❑ să descrie caracteristici ale mediului natural și social.

*OR2 – să cunoască unele elemente ale mediului social și cultural*

#### **EXEMPLE DE COMPORTAMENT**

- ❑ să cunoască însemnele țării și ale orașului, manifestând respect față de acestea;
- ❑ să denumească / identifice elementele locale specifice (obiective socio-culturale, culturale, economice, religioase);
- ❑ să cunoască importanța și rolul acestor instituții în viața tuturor localităților din țară și din Europa.

**OC2 - cultivarea respectului față de om, indiferent de țara de origine, a respectului pentru valorile culturale europene**

*OR1 – să-și formeze conștiința europeană, de solidaritate continentală, respectând celelalte popoare europene*

#### **EXEMPLE DE COMPORTAMENT**

- ❑ să manifeste atitudine tolerantă față de alți copii, care aparțin diferitelor categorii minoritare;

- să cunoască tradiții culturale, naționale și ale minorităților, respectându-le totodată.

*OR2 – să cunoască norme de conviețuire socială*

#### EXEMPLE DE COMPORTAMENT

- să manifeste prietenie, toleranță, încredere, sinceritate, solidaritate în raport cu sine și cu ceilalți;
- să accepte diversitatea de opinii și atitudini, diversitatea culturală.

*OR3 – să-și formeze sentimentul de dragoste și admirație pentru oameni, fără deosebire.*

#### EXEMPLE DE COMPORTAMENT

- să manifeste o atitudine pozitivă prin iubirea față de oameni, fără deosebire;
- să se simtă adevărați creștini, indiferent de religia în care s-au născut;
- să participe afectiv la sărbătorile laice și religioase ale familiei și ale comunității.

OC3 – dezvoltarea personalității prin participarea lor la activități de grup, ce implică luarea deciziilor, colaborarea și cooperarea cu colegii, alegerea jucăriilor și a materialelor.

OR1 – să contribuie la crearea unui suport material pentru promovarea artei și culturii specifice orașului nostru și altor orașe ale Europei

#### EXEMPLE DE COMPORTAMENT

- să realizeze lucrări originale, manifestând creativitate și fantezie;
- să găsească utilitate tuturor obiectelor realizate.

#### CONȚINUTURI

- POZIȚIONAREA ȚĂRII PE CONTINENT ȘI A ORAȘULUI PE HARTA ȚĂRII
- ELEMENTE COMPONENTE ȘI CARACTERISTICI ALE MEDIULUI
- INSTITUȚII REPREZENTATIVE ȘI OFICIALII ORAȘULUI
- OBIECTIVE
  - CULTURAL – ARTISTICE
  - TURISTICE – DE AGREMENT
  - ECONOMICO – SOCIALE
- MINORITĂȚI
- TRADIȚII CULTURALE NAȚIONALE ȘI ALE MINORITĂȚILOR
- OPINII, ATITUDINI - DIVERSITATEA CULTURALĂ NAȚIONALĂ

- ATRIBUTELE UNUI BUN CETĂȚEAN
- INSTITUȚII RELIGIOASE ȘI ÎNVĂȚĂMÂNT CREȘTIN (LAIC ȘI RELIGIOS)
- ORAȘUL ÎN IMAGINI

### ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

- ❖ Audierea, povestirea, dramatizarea, crearea unor povestiri cu conținut moral-civic;
- ❖ Poezii, legende, cântece;
- ❖ Concurs de imagini;
- ❖ Lucrări colective „Cartea orașului meu”;
- ❖ Vizite;
- ❖ Excursii;
- ❖ Albume cu fotografii și amintiri ale celor vizionate;
- ❖ Expoziții de caricaturi;
- ❖ Șezători, aniversări, serbări;
- ❖ Expoziții cu lucrări ale diferitelor etnii;
- ❖ Întâlniri cu oficialitățile locale;
- ❖ Desene, picturi, confecții, machete, alte lucrări practice.

### PLANIFICARE ANUALĂ CALENDARISTICĂ

NR CRT.	UNITATEA DE ÎNVĂȚARE	OB. REF.	CONȚINUTURI	NR. DE ORE ALOCATE	DE SĂPTĂ MÂNA	OBS.
1.	CONTINENT, ȚARĂ, ORAȘ	1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- poziționarea țării pe continent și a orașului pe harta țării;</li> <li>- elemente componente și caracteristici ale mediului</li> </ul>	5 activități		

			din zona natală dar și din alte țări			
2.	MEDIUL SOCIAL ȘI CULTURAL DIN ȚARA NOASTRĂ ȘI DIN ALTE ȚĂRI	1.2	- instituții reprezentative; - oficialitățile orașului, - obiective cultural-artistice, turistice - de agrement, economico – sociale.	11 activități		
3.	RESPECTUL PENTRU OAMENI, VALORI ȘI CULTURĂ	2.1.	- categorii minoritare; - tradiții culturale, naționale, - obiceiuri și tradiții specifice diferitelor naționalități	3 activități		
4.	DIVERSITATE CULTURALĂ	2.2	- diversitatea de opinii și diversitatea culturală; - prietenie, toleranță, cooperare, colaborare, sinceritate, încredere-tributele unui bun cetățean	5 activități		
5.	DIVERSITATE RELIGIOASĂ	2.3	- învățătură creștină - instituții religioase; - sărbători laice și religioase ale familiei și	4 activități		

			ale comunității; - obiceiuri			
6.	MACHETA ORAȘULUI	3.1	- albume cu fotografii din mai multe țări;  - harta geografică;  - harta istorică;  - lucrări ale copiilor reprezentând: instituții, obiective istorice, personalități, etc.	3 activități		
				Total 31 activități		

### Bibliografie

- M. Ed. C. - *Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii*, Edit. V&I Integral București, 2000
- Păun E., Iucu R.- *Educația preșcolară în România*
- Pușcuță R., Lisac N. – *Comenius* – secțiunea 1 – ghid explicativ
- Revista învățământului preșcolar nr 3-4/2004
- *Galați, orașul teilor* - edit.Geneze, Galați, 2004



# DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR INFORMATICE, TEHNOLOGICE ȘI ECOLOGICE A ELEVILOR ÎN CONTEXT EUROPEAN

Prof. **Dr. MIHAELA BĂSU**  
Liceul Teoretic *Vasile Alecsandri* - Iași

## 1. Introducere

Lumea este în continuă schimbare, tehnologiile se schimbă mai rapid ca niciodată. De la prima revoluție industrială și până în prezent, progresul omenirii a presupus prelevarea tot mai mare de cantități de materiale din mediul natural, fapt care a contribuit la deteriorarea ecosistemelor și dispariția multor specii din flora și fauna omenirii, sărăcind zestrea lăsată celor ce vor urma.

Astfel, pentru protejarea mediului ambiant și investiția în tehnologii mai puțin nocive, în toate țările au apărut, cu ponderi diferite, activități, domenii și sectoare de activitate care conturează un nou tip de economie denumit, generic, „economie verde”, în care activează un număr tot mai mare de oameni, pe locuri de muncă denumite, corespunzător, „locuri de muncă verzi”.

Disponibilitatea competențelor pentru locuri de muncă verzi joacă un rol esențial în declanșarea schimbărilor și facilitarea tranzițiilor în timp util și eficient. Pregătirea pentru aceste schimbări constă în adaptarea programelor de formare existente și a calificărilor, precum și crearea altora noi acolo unde este necesar. Locurile de muncă create trebuie să fie accesibile la toate nivelurile de educație.

În acest context, elevii trebuie să aibă cunoștințe, aptitudini și atitudini formate cu scopul de a-și forma atât competențe tehnologice și digitale, cât și competențe verzi.

Elevii noului mileniu vor înțelege și a aborda dificultățile și aspectele complexe ale vieții moderne, luând în considerare, în același timp, implicațiile de mediu, sociale, culturale și economice. Toate acestea îi vor face mai pregătiți pentru a-și asuma responsabilitățile globale.

## **2. Curriculum centrat pe competențe tehnologice, informatice și verzi**

Pornim de la ideea că: „Idealul educațional al școlii românești constă în dezvoltarea liberă, integrală și armonioasă a individualității umane, în formarea personalității autonome și în asumarea unui sistem de valori care sunt necesare pentru împlinirea și dezvoltarea personală, pentru dezvoltarea spiritului antreprenorial, pentru participarea cetățenească activă în societate, pentru incluziune socială și pentru angajare pe piața muncii.” [5]

Misiunea fundamentală a educației de a ajuta pe fiecare individ să fie util lui și apoi economiei.

Competența presupune obținerea a mai multe abilități, care, cumulate, presupun obținerea unor anumite deprinderi extrem de folositoare în viață.

În acest context, termenul de „competență” se referă la obținerea „unui grad de integrare între capacități și obiectivele sociale mai largi de care are nevoie fiecare individ”, la o combinație de deprinderi, cunoștințe, aptitudini și atitudini și includ disponibilitatea de a învăța, în completarea la „a ști cum se face”.

Din punctul de vedere al învățământului, competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe și deprinderi dobândite prin învățare, care permit identificarea unor probleme specifice în contexte diferite.

Un curriculum centrat pe dezvoltarea în paralel a competențelor tehnologice, informatice și ecologice, trebuie să țină seama de următorii indicatori de performanță:

- deschiderea față de achizițiile și progresele științei și ale tehnologiei, ținând cont de finalitățile educației;
- raportarea conținuturilor la valorile culturale ale omenirii;
- respectarea problematicii planetare și a trebuințelor specifice ale comunității locale și naționale în activitatea de elaborare a conținuturilor educației ecologice și nu numai;

- cunoașterea trebuințelor spirituale, fiziologice și fizice ale educaților și respectarea acestora în procesul de concepere a conținuturilor științifice;
- realizarea unui echilibru între cerințele impuse la nivel central (programe, manuale, etc.) și cerințele impuse la nivel instituțional în conceperea conținuturilor;
- asigurarea coerenței conținuturilor specific educației ecologice astfel încât să nu existe contradicții între termeni, informații, capitole, etc.;
- asigurarea caracterului ascendent al cunoașterii;
- orientarea prospectivă și democratică a conținuturilor [2]

În Europa, crearea de competențe verzi variază în funcție sistemele de educație și formare din de statele membre. Organismele regionale sunt adesea responsabile pentru sarcinile-cheie în strategiile naționale de creare de competențe, inclusiv identificarea și furnizarea de competențe.

În România, programele școlare la disciplinele ”Educație tehnologică” și ”Tehnologia informației și comunicării” vizează cu prioritate valorizarea competențelor cheie care se adresează direct domeniului specific de cunoaștere academică și anume:

- Competențe în matematică și competențe de bază în științe și tehnologii;
- Comunicare în limba maternă;
- Competențe digitale;
- A învăța să înveți;
- Competențe sociale și civice;
- Spirit de inițiativă și antreprenoriat;

În completarea acestora, prin Comunicatul de la Bruges (2010), se propune o viziune globală pentru sistemul de educație și formare profesională, care presupun:

- Structurarea transparentă a calificărilor și permeabilitatea subsistemelor;
- Calificări/competențe pentru nevoi actuale și viitoare;
- Competențe verzi;
- Competențe cheie, transversale, promovarea cetățeniei active;
- Dezvoltarea competențelor de management al carierei;
- Promovarea antreprenoriatului;
- Recunoașterea competențelor dobândite în diferite contexte de învățare;
- Sisteme flexibile, de calitate, attractive și inclusive care să permit învățarea pe tot parcursul vieții. [4]

### 3. Tehnologie și ecologie

Obiectivele dezvoltării competențelor tehnologice și ecologice sunt:

- Consolidarea cunoștințelor din domeniul tehnologiilor verzi și a abilităților de comunicare în cursul pregătirii pentru lumea reală;
- Înțelegerea tehnologiilor moderne ca soluții ale limitărilor de mediu pe parcursul dezvoltării tehnicii și tehnologiei;
- Analizarea problemelor și articularea unor soluții, eventual experimentarea lor;
- Imaginarea unor soluții pentru a susține dezvoltarea durabilă pe planetă.

În combinație cu educația tehnologică clasică, elementele de tehnologie verde permit conectarea elevului la problematica lumii reale, dezvoltarea gândirii critice și a abilităților creative de rezolvare a problemelor, ceea ce constituie o bază temeinică pentru succesul în formarea profesională inițială.

La toate modulele de educație tehnologică sunt deja incluse teme despre: surse alternative / regenerabile de energie, conservarea resurselor, reciclarea / refolosirea materialelor, ambalaje ecologice, materiale și tehnologii specifice construcțiilor „verzi”, mijloace de transport „verde”, domenii profesionale din sfera ecologiei și protecției mediului.

Elevii învață odată cu limbajul tehnologic despre resurse naturale, comportamente ecologice, poluarea și efectele sale, energie regenerabilă și energie epuizabilă (combustibilii fosili), efectul de seră și schimbările climatice, surse alternative de energie și eficiența acestora.

Conexiunile interdisciplinare cu fizica, electrotehnica, matematica pot fi valorificate în cadrul unora dintre activitățile de învățare. De asemenea, elevii aprofundează cunoștințe despre măsurile ce trebuie luate pentru reducerea consumului de combustibil (studiu de caz, gândire critică, responsabilitate cetățenească, protejarea mediului) și despre consecințele poluării asupra mediului, climei, sănătății (conexiuni interdisciplinare cu geografia, biologia, matematica).

#### **4. Exemple de bună practică cu privire la dezvoltarea competențelor tehnologice, informatice, antreprenoriale și ecologice**

În atelierul de creație "O lume din hârtie", elevii au învățat să realizeze obiecte din hârtie reciclată, să își promoveze munca și creațiile în comunitate și să le valorifice.

Abordarea tehnologiilor verzi în acest caz a însemnat introducerea elevilor în universul tehnologiilor ecologice și al dezvoltării durabile până la învățarea prin descoperire, spre șansa de a rezolva probleme din lumea reală pe baza proiectelor derulate în școală.

Mărțișoarele și felicitările realizate de elevi au fost vândute în cadrul proiectului de voluntariat "Mărțișoare alecsandriste".

O parte dintre elevii care și-au însușit tehnicile de împletire a hârtiei, origami și quillingau câștigat bani prin vânzarea produselor realizate și și-au putut satisface cu ei mici dorințe.

##### **Tehnicile de împletire a hârtiei**

Costumațiile realizate din hârtie reciclată au fost prezentate la concursuri unde elevii au câștigat premii și mențiuni,

În concluzie, dezvoltarea competențelor tehnologice și ecologice ("verzi") ale elevilor s-au format prin teorie, dar mai ales prin practică. Odată cu aceste competențe, s-au dezvoltat spiritul de inițiativă, competențele de antreprenariat, competențele sociale și civice, precum și cele digitale și de limbaj; elevii devenind buni cetățeni ai Europei de mâine.



Fig.1. Felicitări realizate prin tehnica quilling



Fig. 2. Obiecte din hârtiereclădată (poșete, pălării) realizate prin tehnica împletirii

### Bibliografie

1. Adăscăliței, A., *Instruire asistată de calculator*, Editura Polirom, Iași, 2007
2. Văideanu, G., (coord.), *Pedagogie*, Editura Universității „Al. I. Cuza”, Iași, 1986
3. \*\*\* Comunicatul de la Bruges, dec. 2010 privind obiectivele pentru educația vocațională și formarea profesională în perioada 2011-2020.
- 4 \*\*\* Legea Educației Naționale, publicată în Monitorul Oficial nr. 0018 din 10 ianuarie 2011.

## ROLUL COMUPNERII DE PROBLEME ÎN DEZVOLTAREA GÂNDIRII LOGICE A ELEVULUI

Prof. înv. primar **BODEA MARIA**  
Școala Gimnazială nr. 1 – Boghiș

Compunerea și rezolvarea problemelor constituie activitatea matematică cea mai bogată în valente formative, având o mare influență asupra dezvoltării intelectuale a elevilor, asupra dezvoltării gândirii, atenției, imaginației, a deprinderilor de muncă intelectuală.

Compunerea problemelor este una din modalitățile principale de a dezvolta gândirea independentă și originală a copiilor, de cultivare și educare a creativității gândirii lor.

Formarea la elevi a deprinderilor de a compune probleme, care să răspundă anumitor condiții date, este de mare importanță pe tot parcursul de învățare a matematicii.

Aportul pe care îl are o astfel de realizare, este pe de o parte dezvoltarea imaginației matematice, iar pe de altă parte îl pune pe elev în situația de a folosi o anumită terminologie, ce nu se stăpânește încă perfect.

În activitatea de compunere a problemelor trebuie să se țină seama de posibilitățile elevilor, prin sarcini gradate, trecându-se treptat de la compunerea liberă la cea îngrădită de anumite cerințe din ce în ce mai restrictive. Este necesar să-i învățăm din clasa I - a și a II - a să selecteze și să combine datele (sprijinindu-se pe material, intuitiv și apoi pe cel numeric) să formuleze întrebări, să descopere variante căi de rezolvare pentru ca apoi să treacă la stadiul activității independente. Învățătorul are sarcina să conducă această activitate prin indicații clare, prin exemple sugestive folosite ca modele, prin cerințe rationale, să canalizeze gândirea și imaginația copiilor spre asociații din ce în ce mai întâmplătoare. În același timp, să-i facă pe elevi să aibă încredere în ei, să le stimuleze eforturile intelectuale, să le formeze și să le educe calitățile moral - volitive, să le dezvolte interesul și sensibilitatea la probleme noi, să fie receptivi la situații problematice cu conținut matematic.

Pentru a putea compune probleme, este necesar ca elevul să cunoască noțiunea de problemă și competențele ei, enunțul și întrebarea. Dacă se prezintă enunțuri simple, la care elevul să completeze întrebarea, sau să prezinte întrebarea iar elevii compun enunțuri simple,

întărim convingerea lor despre unitatea dintre enunț și întrebare.

În compunerea și rezolvarea problemelor, gândirea elevilor este direcționată mai mult de enunț decât de întrebare. Din acest motiv, trebuie să se acorde o atenție deosebită analizei datelor în funcție de întrebarea pusă.

Pentru compunerea și rezolvarea problemelor, pentru stimularea gândirii creatoare a elevilor, se pot folosi următoarele procedee:

a. Compunerea problemelor cu ajutorul materialului intuitiv. În acest scop se pot folosi desene, planșe sau tabla sau tabla magnetică respectând cerințele impuse de materialul didactic.

b. Compunerea problemelor pe bază de analogie. În asemenea caz, pentru început enunțul și întrebarea pot să rămână aceleași, schimbate sunt doar datele problemei. Pe parcurs se poate schimba enunțul și datele, adăugând noi date, păstrând doar întrebarea problemei, apoi și întrebarea problemei poate să fie completată cu noi date.

c. Compunerea problemelor după scheme. Acest procedeu se poate utiliza în momentul când elevii sunt obișnuiți cu întocmirea de scheme în rezolvarea problemelor.

d. Compunerea problemelor după date numerice, sau după exerciții numerice și literale. În asemenea caz, dacă dăm date numerice, se pot indica și operațiile prin care se poate rezolva problema.

În compunerea unor probleme se pot strecura informații sau date în plus sau după caz să lipsească unele date. Este necesar deci să conducem gândirea elevilor, astfel încât ei să poată preciza datele necesare în rezolvarea problemei, să elimine cele care sunt în plus, sau să poată completa întrebarea problemei, astfel încât și datele în plus să fie necesare. De asemenea, dacă datele sau informațiile sunt insuficiente, se va cere elevilor să completeze datele lipsă, pentru a putea da răspunsul cerut de problemă.

Pentru a avea rezultate apreciable în rezolvarea problemelor, este bine să recunoaștem asemenea situații, adică să observe elevii ce date sunt în plus sau ce lipsesc din enunțul problemei.

Învățătorul trebuie să atragă atenția elevilor asupra acestor probleme, să ceară elevilor să observe după caz care date sunt necesare pentru rezolvarea problemei.

În antrenarea copiilor, în această muncă de completare a datelor sau a întrebărilor problemei, este un exercițiu deosebit de dezvoltare a gândirii, a imaginației, a atenției atât de



necesare în procesul de învățare.

Dacă în munca desfășurată în clasă, învățătorul a reușit ca elevii să știe ce date sunt în plus sau ce date lipsesc, înseamnă că elevul este conștient de problemă, de enunțul ei și singur o va rezolva.

### ***Bibliografie***

1. A, Alb Lupaș (2013), *Predarea matematicii în învățământul primar*, Editura Universității din Oradea.
2. Costin, Ion, (1993), *Cum rezolvăm și compunem probleme?*, Editura Gutirul, Baia Mare.
3. Stoia, Ana (1998)-, *Creativitatea elevilor*, Editura Didactică și Pedagogică București.
4. Turcanu, Radu (1998), *Metodica predării matematicii în învățământul primar*, Tipografia Universității Oradea

## CREATIVITATEA – UN JOC DE IDEI

Prof. învă. primar **LUCIA – FLORINA BOLOJAN**  
Școala Gimnazială *Iuliu Maniu* Zalău

Creativitatea elevilor se dezvoltă mai ales după vârsta de 8-9 ani. În primele două clase copiii își privesc munca cu un ochi mai critic. Această vârstă este puternic influențată de rigorile regulilor ce trebuie respectate. Pe de altă parte, nerespectarea regulilor duce la sancțiuni. După vârsta de 8-9 ani apare individualizarea. Copilul aduce elemente noi în munca lui. Își exercită fantezia pe noi domenii. Crește la această vârstă capacitatea de a compune, de a crea. Acest lucru se dezvoltă treptat la vârsta de 9-10 ani, când desenele sunt încărcate de atmosferă, mai colorate, exprimă mai intens unele lucruri. Devin foarte importante serbările școlare și concursurile de creație.

Copilul este dornic să facă el ceva, să construiască ceva de unul singur, este dornic să se exprime. Educarea gândirii creatoare a elevilor nu este o preocupare generată de moda didactică, ci de însăși necesitățile timpului actual. Dinamica extraordinară în domeniul activității umane, cu dezvoltări ale științei și tehnicii, cu apariția de noi direcții ale cercetării, reclamă oameni creatori, rapid adaptabil unei societăți în continuu progres. Creativitatea și educarea ei reprezintă azi o mare și frumoasă provocare pentru toate domeniile de activitate. Prioritatea fundamentală a învățământului românesc este acum formarea omului „omului de tip nou”, cu stil eficient, a omului cu calități sedimentare și cu simțul datoriei, punerea în valoare a aurului cenușiu, dezvoltarea la maxim a potențialului individual de la cele mai fragede vârste.

Motivația este un factor absolut necesar în cadrul activităților practice creative întrucât, dacă copilul este activ și lucrează cu diverse materiale, trebuie să aibă voința de a crea, de a urmări un proiect până la capăt, pentru ca să poată progresa și pentru ca lucrarea lui să fie rezultatul unei acțiuni bine gândite. Teresa Amabile menționează că, creativitatea unui copil într-un anumit domeniu depinde de trei factori: deprinderi specifice domeniului, abilitățile creative și deprinderile de lucru, precum și motivația intrinsecă. Pentru a cultiva gândirea creatoare a elevilor mei i-am încurajat să dea întrebuințări variate diferitelor obiecte. De asemenea, am

utilizat metoda explorării care presupune rezervarea în cadrul lecțiilor de abilități practice a timpului necesar pentru ca elevii să poată cerceta și explora obiectele și materialele noi, înainte de a fi utilizate. În felul acesta am sporit motivația copiilor, oferindu-le totodată timpul necesar selecționării obiectelor și materialelor gândirii creatoare. Am comunicat cu ei sub formă de enunțuri, comentarii sau întrebări, cu scopul de a stimula un plus de imaginație. Pentru copii, indicațiile orale au rolul unor scânteie de idei. Învățătoarea trebuie să dea dovadă de sensibilitate și să știe când trebuie să intervină, exact în momentul în care copiii dau dovadă la rândul lor de imaginație și gândire creatoare, fără a uita totodată să se pună exact în situația lor. Descrierea verbală a materialelor de lucru este utilă pentru încurajarea gândirii creatoare, deoarece îi ajută pe elevi să-și exprime ideile creatoare viu, clar și expresiv.

L-am sugerat copiilor să transforme materialele care nu le mai folosesc la nimic în elemente componente ale unor obiecte decorative noi. În acest sens, copiii au realizat din flacoane, resturi de ascuțituri de creioane, bucăți de material textil, ambalajele bomboanelor de ciocolată, lucrări foarte frumoase. Condițiile stimulative pentru creativitate pe care le poate crea familia sunt: condiții socio-economice de nivel mediu, nivel cel puțin mediu al fondului cultural al membrilor familiei, mărimea familiei este foarte importantă: competiția între frați este stimulativă, copilul unic nu este întotdeauna creativ; un număr prea mare de copii nu asigură influențe educative corespunzătoare, deci nu este benefic pentru creativitate; printre primii născuți au fost înregistrați cei mai mulți creatori, întrucât beneficiază de un mare entuziasm educativ din partea părinților; integrarea copilului într-o instituție preșcolară asigură completarea fondului educațional oferit de familie.

A.Munteanu este de părere că un climat creativ poate fi asigurat de familie dacă va respecta câteva principii: fiecare părinte să-și asigure o profesie, dar fără ca acesta să impiezeze securitatea psihologică a copilului; relațiile din familie să fie de tip democratic, generatoare a unei atmosfere de calm, toleranță, dar nu excesivă prin afecțiune sufocantă, ci să-i lase posibilitatea de acțiune; încurajarea dorinței de comunicare, de a pune întrebări copilului; obiceiul de a citi ziare și reviste; interesul părinților pentru performanțele școlare ale copilului să fie moderate, să nu fie exagerate; critica să se manifeste cu bunăvoință; flexibilitatea, corectitudinea și nuanțarea sistemului de pedepse și recompense; încurajarea și stimularea capacității copilului de a-și asuma riscuri; nivelul afecțiunii părinților să fie moderat.

Școala poate deveni un promotor al inițiativelor creative atunci când asigură condiții, cum sunt: democratizarea relației învățător-elev, prin participarea elevului la procesul instinctiv-educativ proces care să fie interactiv; crearea unei atmosfere școlare între autoritarism și liber arbitru; restructurarea programelor școlare prin extinderea acelor discipline care stimulează în mod direct creativitate (literatura, muzica, desenul, abilitățile practice), dar și prin includerea unor discipline noi, cât și pe orizontală, prin evitarea supraîncărcării, a excesului de informații; includerea unor strategii creative și promovarea unor metode noi (de exemplu: învățarea prin descoperire, prin formarea unei anumite scheme cognitive metoda descoperirii dirijate).

A. Munteanu adaugă la aceste condiții și unele recomandări care au ca scop înlăturarea unor piedici în calea dezvoltării creativității și care sunt specifice sistemelor de învățământ contemporan: înlăturarea modelului elevului care știe să reproducă manualul; focalizarea exagerată a învățătorului pe programa școlară; aprecierea mai mult a memoriei și rațiunii și mai puțin a imaginației și a altor dimensiuni ale personalității. Învățătorul deține un loc aparte în procesul de încurajare a inițiativelor creative, în valorificarea potențialului creator, iar măsurile pe care aceasta le poate lua în sistemul de învățământ sunt: promovarea unor atmosfere școlare favorabile creativității, în care să se înlătore inhibițiile, criticismul exagerat să mărească încrederea în sine a elevilor; îmbunătățirea pregătirii sale psihopedagogice; stimularea tuturor dimensiunilor de personalitate ale elevilor; disponibilitatea sa și în afara orelor de curs; să-l facă pe elev să-și cunoască atât calitățile cât și lipsurile, defectele; promovarea unei ușoare supraevaluări a capacității elevilor; în cadrul orelor de curs, organizarea unor perioade de suspendare a notării elevilor.

### ***Bibliografie:***

1. Neagu, Draga (1979), *Fantezii și îndemânare*, Ed.Tineretului, București
2. Marcu, V., Marinescu, M. (coord), (2010), *Educația omului de astăzi pentru lumea de mâine*, Editura Universității din Oradea.
3. Lucian Stan, Ana-Mary Stoicescu, S.Sersea, I. Stan, I. Dumitru,(2007) : *Abilități practice și educație tehnologică.Ghid metodic, clasele I-IV*, Ed.Aronis, București,p19

### ***Surse web:***

4. <https://www.vointadefier.ro/despre-creativitate> la data de 08.05.2018



## CREATIVITATE ÎN ORELE DE LIMBĂ STRĂINĂ

Prof. CARMEN – MIRELA BUTACIU  
Liceul *Atanasie Marienescu*, Lipova

**Ce este creativitatea?** Definită de către majoritatea scriitorilor drept „producerea a ceva a) original, b) de valoare”. Pot elevii care studiază engleza ca limbă străină să realizeze produse originale de valoare? Margaret Boden distinge două feluri de creativitate: creativitatea-h și creativitatea-p, h = creativitatea istorică, adică ceva original și valoros în termeni absoluți, p = creativitatea personală, adică ceva ce este nou și valoros pentru autor.

**Ce înseamnă creativitate?** Webster: competența de a produce prin abilitatea de imaginație cu scopul de a crea ceva nou. Van Oech: proiecția lucrurilor obișnuite dintr-o perspectivă nouă, detectând relaționări nedetectate anterior și găsirea de conexiuni între fenomene independente. Heraclit: „o armonie minunată apare din unirea lucrurilor care aparent nu au nimic în comun”. Koestler: „gândire bi-sociativă ... saltul creativ care conectează două cadre de referință care nu au fost conectate anterior”. Multe alte teorii sunt variații ale ideii de conectare, de exemplu: gândirea combinată a lui Boden, Hume: „amestecarea, transpunerea, mărirea sau diminuarea”, Mednick: „formarea elementelor asociative în combinații noi” sau Simonton: „permutări arbitrare”.

**De ce creativitate?** De ce ar trebui să dorim sau să încurajăm creativitatea elevilor? Nu este timpul folosit mai util pentru memorarea vocabularului sau pentru exersarea exercițiilor? Unele motive pedagogice: un stimul puternic pentru memorie: modelare, repetare, rimă, culoarea personală, emoția, nefamiliaritate, noutate. Unele motive psihologice: dezvoltă motivația, dezvoltă responsabilizarea, creează stima de sine, produs „tangibil”; satisfăcător, „efervescentă” și entuziasm; un impuls creativ, dezvoltă atașamentul, cu alte cuvinte:

construiește identitatea L2 (limba străină) și creează și un sentiment al comunității. Creativitatea aduce un strop de magie în sala de clasă.

**Cinci moduri de utilizare a creativității.** Creativitate pură, scrierea genurilor, predarea gramaticii, predarea vocabularului, creativitatea pentru începători=constrângeri succesive.

**1. Creativitate pură (scrierea creativă)** De ce este procesul de scriere dificil? Activitate învățată - artificială, nu naturală. Patru dificultăți--dificultatea psihologică: absența audienței; dificultatea cognitivă: organizarea gândurilor în formă scrisă; dificultatea lingvistică: limbajul scris diferit de cel colocvial, motivația dificilă: sarcină impusă din exterior. Cu alte cuvinte: CUI mă adresez?, CE am de transmis?, CUM aș putea să-mi exprim mesajul mai bine?, DE CE comunic în acest fel?. Ajutor cu „ce”: furnizați asociații creative, cum ar fi activități privind decalajul creativ; furnizarea de asociații neobișnuite; activități de stimulare imaginativă: folosind muzică, imagini, obiecte; brainstorming: colectarea ideilor grupului poate declanșa procesul creativ; transformând Familiarul în Nefamiliar: privirea obiectelor de zi cu zi dintr-un unghi nou poate produce creativitate. Ajutor cu „cine” și „de ce”: furnizați audiența și contextual; activitățile destinate publicului și contextului. Contextul ajută la „de ce-ul” pentru a scrie. Activitățile interactive ajută la „cine”. Ajutor pentru „cum”: furnizați modele și constrângeri. Scrierea unei poezii sau a unei povestiri urmând un model sau o formulă poate oferi un context propice pentru stimularea creativității. „13 feluri de a privi o mierlă” (Wallace Stevens). Treisprezece moduri de a privi un trandafir: Aduceți un trandafir și o serie de bilețele mici având printate diferite cuvinte pe ele: *zăpadă, altar, piatră de mormânt, cântec, fluturi, sânge, spital, ploaie, briză, iarnă, seară, ceață, iarbă, micul dejun, primăvară. Doar atât este de spus: „Am mâncat prunele care erau/ în frigider./ Pe care probabil le țineai pentru micul dejun./ Iartă-mă,/ erau așa de apetisante, așa de dulci/ și așa de răcoroase.”* (William Carlos Williams). *Trebuie doar că.../ Îți spun că am.../ și pe care tu... / Iartă-mă... .Stilou, soție, carte, pălărie, CD, vin, prietenă, prieten, soț, fotografie, ruj, poșetă, pantofi, telefon, portofel, rochie nouă, ochelari de soare, iaurt, cântec, ciocolată, trabuc.* a) *Doar atât este de spus/ Am luat stiloul pe care/ îl aveai/ pe bancă/ și de care probabil aveai nevoie/ pentru ora următoare./ Iartă-mă/ al meu nu mai scrie iar al tău scrie atât de bine și atât de ușor. b) Doar atât este de spus/ am furat cântecul pe care îl cântai în zori/ și pe care probabil/ îl exersai/ pentru sezonul de împerechere./ Iartă-mă/ era atât de frumos și atât de melodios și atât de captivant.* Metamorfizarea: Adunați

câteva obiecte comune (de exemplu: o sticlă, o ramă foto, o cheie, un creion) și aduceți-le în clasă. Puneți elevii în grupuri și distribuiți-le obiectele. Brainstorm: Perechea 1 Ce a fost obiectul într-o viață anterioară? Ce adjective puteți folosi pentru a-l descrie? Perechea 2 La ce este folosit acum? Cum îl poți descrie? Împărtășiți-vă ideile. Scrieți o poezie. Versul 1: Odată am fost... Versul 2: Descrierea fostului sine. Versul 3: Acum ... Versul 4: ...adjective cu ed / ed. Versul 5: ...adjective cu ing /ed... a) Rama foto/ odată un copac/ înalt și mândru în pădure/ acum, o fereastră plină cu amintirile altora. b) Sticla/ odată am fost nisip alb/ urmărind valurile sălbatice/ acum, un cilindru înalt/ care ține încă apă.

**2. Scrierea genurilor.** Cum putem adapta activitățile scrise de creație pentru a le viza mai specific scriind genuri cum ar fi scrierea de jurnal, scrisori, anunțuri etc? Scrierea genurilor de obicei implică scrierea pe un model cu atenție la caracteristicile acelu gen: gramatică / stil (de exemplu, utilizarea trecutului la diateza pasivă în rapoartele din ziare) și organizarea coezivă (de exemplu, conectorii pentru secvențiere, cauză și efect etc.) Problema 1: poate fi mecanică. Problema 2: audiența nespecificată. Cum poate ajuta creativitatea: ideile privind decalajul creativ: „ce”, audiența: „cine”, context: „de ce”. Instrucțiuni: creați o listă de instrucțiuni pentru o activitate, de exemplu, pregătirea ceaiului. Decupați-o în secvențe și puneți elevii să le rearanjeze. Atrageți-le atenția asupra caracteristicilor instrucțiunilor (de exemplu, imperative, conectori pentru secvențieri etc.) Distribuți bilețele imprimate și cereți-le elevilor să scrie instrucțiuni. Puneți elevii în grupuri de 6-8 ani și cereți-le să citească instrucțiunile și să ghicească activitatea.

**3. Predarea gramaticii în mod creativ.** La prima vedere, se pare că gramatica și creativitatea nu sunt compatibile în mod facil! Gramatica implică reguli, repetitive, modele recunoscute, conexiuni stabilite. Creativitatea implică opusul! Constrângeri și creativitatea- Activitățile creative în domeniul practicilor gramaticale vor implica: creativitatea în cadrul limitărilor, noi conexiuni în cadrul modelelor stabilite, noutate prin repetare, libertatea în cadrul limitărilor. 1) „Regrete pentru trecut/ Nu am fost niciodată în India/ Nu am fost niciodată în Franța/ Nu am mâncat niciodată picioare de broaște/ Și n-am învățat niciodată să dansez/ Întotdeauna am trăit în .../ Nu am fost niciodată în străinătate Am trăit mereu acasă/ Mă simt destul de plictisit...” Melci / închisoare / balene / poveste / Spania / ploaie / tren / avion/ Croazieră / știri / pantofi / băuturi / grădini zoologice/ Munte / fântână/ Grecia / lână/ nepoata /



poliția /Premiu / surpriză / minciuni / plăcinte / spioni/ Păr / îndrăzneț / echitabil / uzură/ Banca / glumă / rezervor / mulțumesc / s-au scufundat. 2) „Capul unui băiat:Ce-i în capul meu?Cumpărături?Să hrănesc pisica?Petrecere?Să îmi pregătesc lecțiile?Să o sun pe Mama?”Bilețele imprimare: buzunarul unui băiat, geanta unui profesor, servieta unui om de afaceri, poșeta unei fete, jurnalul unui adolescent, capul unui astronaut, capul unui adolescent, capul unui bătrân, rucsacul unui elev, ranița unui soldat, capul unui câine, capul unei mame, capul unui bebeluș.3)Context: În el/ ea se află un/o ..., un/o.....,un/o....., Sunt niște ..., și este ... .Citește și ghicește! 4) „Casa pe care Jack a construit-o/ Aceasta este casa pe care Jack a construit-o./ Acesta este malțul care se află în casa pe care a construit-o Jack./ Acesta este șobolanul care a mâncat malțul care se afla în casa pe care a construit-o Jack.” a) Aceasta este fotografia pe care Jack a făcut-o.Om, vânat, barcă cu pânze, fată-pescar, val, baleen, undiță,cameră de filmat, stâncă, plajă, rechin, bucătar, prieten, cartofi prăjiți, piscică. b) Aceasta este fotografia pe care a l Jack făcut-o...Acesta este omul care a prins peștele dinfotografia pe care a făcut-o Jack. Aceasta este fata care a sărutat omul care a prins peștele care se afla în fotografia pe care Jack a făcut-o. Aceasta este barca care a purtat fata care a sărutat omul care a prins peștele din fotografia pe care Jack a făcut-o. Aceasta este balena care a stricat barca care a dus fata care l-a sarutat pe barbatul care a prins peștele din fotografia pe care Jack a făcut-o.

**4. Predarea vocabularului în mod creativ.** Cercetările arată că elevii vor reține mai bine cuvintele noi dacă pot să le investească cu o culoare personală sau să creeze o asociere puternică.Norbert Schmitt explică faptul că,„un cuvânt nou poate fi integrat în mai multe tipuri de cunoștințe existente (de exemplu, experiențele anterioare) sau imaginile pot deveni personalizate/ internalizate pentru recuperare”.Dacă elementele lexicale sunt organizate într-un anumit mod, reamintirea lor este îmbunătățită.Schmitt explică faptul că folosirea conexiunilor mentale, gruparea cuvintelor cu alte cuvinte prin semnificație sau sunet și imagistică sunt stimuli puternici pentru memorie, oferind,„un declanșator care să reatașeze cuvintele" de „ceea ce este important în reamintirea vocabularului, aceasta fiind profunzimea procesării mentale”.Azadeh Nemati explică acest lucru: „cu cât este mai cognitivă energizarea pe care o persoană o exercită atunci când manipulează și se gândește la un cuvânt, cu atât este mai probabil ca aceasta să și-l poată aminti și să-l folosească mai târziu."Rebecca Oxford clasifică patru tipuri de strategii de memorare a vocabularului: „conexiunile mentale”, „imagini și sunet", „recapitularea consecventă" și „

acțiunile captivante".Activitățile de vocabular creativ implică, fără îndoială, o astfel de prelucrare psihologică elaborată, care solicită elevilor săși implice cuvintele într-un mod profund și complex. Activitățile care urmează vor utiliza primele două strategii ale lui Oxford, legăturile mentale și imaginile și sunetul. Pe lângă conectarea elementelor lexicale într-un mod obișnuit „normal”, de exemplu cu alte cuvinte cu care colochează în mod obișnuit, este introdusă o a treia idee, cea de asociere neobișnuită, folosind tehnica „decalajului creativ”. Legăturile mentale neobișnuite, pline de umor sau surprinzătoare, sunt adesea mai ușor de reținut, datorită unicității acestora și astfel tehnica decalajului creativ poate fi folosită pentru a realiza astfel de asociații puternice. „nor/ nor/ copac/ stâncă/ stâncă”.Cuvinte- imagini: „nor, nor,nor/ apă apă/ apă apă/ apă apă apă apă apă apă apă/” *Plajă, aeroport, munți, fermă, terenul de joacă al școlii, oraș, tabără, parc, stadion de sport, fabrică.*Rețete pentru Suc: Citiți câteva rețete cu elevii. Explicați câteva imperative de bază, de exemplu: luați, adăugați, amestecați, agitați etc. 1. Luați un titlu și puneți-l pe tablă, de exemplu o familie fericită. 2. Brainstorm ingrediente și metode.3. Puneți următorul cadru:4. Luați... 5. Adăugați... 6.Amestecați cu...7. Servți cu...8. Distribuți bilețele imprimare, de exemplu: un picnic de vară, o sărbătoare.

**5. Creativitate și începători: două idei incompatibile?** Începători: învățarea regulilor, familiar, comun, concret,factual, utilitar,replicative, simplu, evident.Creativitate: încălcarea regulilor, neobișnuit, original, abstract, imaginar, poetic, decorative, noutate, complexitate, surprinzător.Poezie cu prepoziții/ Tablou cu prepoziții: „Pe masă lângă un copac în apropierea unui lac/ La poalele munților/ sub un cer albastru/ se află....” Citiți-vă unul celuilalt și deduceți: *Pe masă, lângă lac, sub lumina stelelor este un/ o... .Telenovelă: a) „(I-) a zâmbit, (I-) a văzut, a spus, a vorbit, (i-) a scris, (i-a) a telefonat, a întâmpinat, a plăcut, a strigat, a răspuns, a plans, a venit înapoi, (I-)aignorant, a cerut, a refuzat, s-a certat (cu) ea, ea, el, el. Eu, eu, noi, noi, ei, ei. b) M-am îndrăgostit de el. El s-a îndrăgostit de ea. I-am văzut. Am plâns.Am strigat.Am strigat.El m-a părăsit. S-a certat cu ea. S-a întors la mine. Am refuzat.”*

În spatele profesorului: Copiii se ceartă... Nimeni nu scrie...

## ***Bibliografie***

1. Boden, M. (1992), *The Creative Mind*. Abacus London
2. Hume, D. (1711–76), *An Enquiry Concerning Human Understanding*. The Harvard Classics. 1909–14
3. Koestler, A. (1975), *The Act of Creation*. Macmillan New York
4. Mednick, SA. (1962), *The associative basis of the creative process*. Psychological Review 69 431-436
5. Nematis, A. (2009), *Memory Vocabulary Learning Strategies and long term retention*. International Journal of Vocational and Technical Education 1 (2) pp. 14 – 24
6. Oxford, R. (1990), *Language Learning Strategies*. Newbury House.
7. Schmitt, N. (2000), *Vocabulary in Language Teaching*. CUP Cambridge
8. Simonton, DK. (1988), *Creativity, Leadership and Chance in RJ Sternberg* (ed) *The Nature of Creativity*. CUP Cambridge
9. Van Oech, R. (2002), *Expect the Unexpected*. Berret Kohler. San Francisco

### ***Surse web***

<http://www.websters-online-dictionary.org/> - la data de 8.05.2018

## PROIECT EDUCAȚIONAL „ORAȘUL VIITORULUI”

Prof. învă. primar **MIRELA-MARIANA CURELEAC**  
*Liceul Tehnologic Repedea, Maramureș*

**Coordonatorii proiectului:** prof. învă. primar - Cureleac Mirela Mariana, prof. ....

**Argument:** „Plănuiește-ți cu grijă viitorul, pentru că acolo o să-ți petreci restul vieții.”— Mark Twain

**Discipline/arii curriculare:** Comunicare în limba română / Matematică și explorarea mediului / Arte vizuale și abilități practice / Muzică și mișcare / Dezvoltare personală / Joc și mișcare

**Scop:** cultivarea creativității, factor cheie în dezvoltarea competențelor personale și sociale;

**Obiective:**

- stimularea imaginației copiilor și dezvoltarea potențialului artistic;
- dezvoltarea creativității și imaginației, îndemnării și talentului, simțului artistic și perspicacității, a capacității de exprimare artistico-plastică;
- încurajarea spiritului de echipă, a colaborării și sprijinului reciproc;
- dezvoltarea capacităților de intercunoaștere și comunicare între elevi;
- stimularea copiilor de a genera idei creative;
- creșterea implicării părinților în activitățile extrașcolare;

**Capacități instrumentale:** comunicare (formulare de mesaje, analiza de mesaje și texte); soluționare creativă a situațiilor problematice/dilematice; manuale (conturare, desenare, decupare, șnuruire, decorare etc.);

**Abilități:** capacitatea de a învăța prin cooperare; capacitatea de analiză, sinteză, comparație; comunicare eficientă; abilități de gândire de ordin superior (critică, creativă, orientată către celălalt);

**Atitudini și valori:** respect reciproc; empatie; cooperare.

## Resurse:

### materiale:

- texte în versuri/proză; planșe tematice; culegeri de ghicitori, jetoane, jucării, fișe de lucru, filme descriptive și prezentări ppt.; CD-uri;
- aparate audio-video (casetofon, laptop, videoproiector), aparat foto;
- hârtie creponată și glasă, foarfece, lipici, polistiren, pensoane, acuarele, coli albe și colorate, șervețele decorative, culori acrilice, pânze, adezivi, carton buretat/ondulat, lemn, polistiren, perforatoare, prese, material textil, etc.

### procedurale:

- activ-participative, inductiv-deductive, practice - aplicative, metode interactive centrate pe elev (brainstorming, ciorchinele, investigația, starbursting, brainwriting, turul galeriei... );
- conversația, explicația, demonstrația, comparația, problematizarea, joc de rol, dramatizarea, învățarea prin descoperire, dezbateră, expunerea, studiul de caz, dialogul;
- pictura, munca pe grupe / în echipă, videoproiecția, fotografia, filmul;

**umane:** elevii clasei... ; cadre didactice, părinții și bunicii copiilor;

**informaționale:** Internet, culegere de cântece, texte literare cu tematică adecvată;

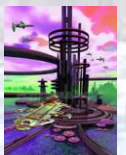
**temporale:** perioada .....

**financiare:** sponsorizări din partea părinților și a partenerului.....;

**Forme de organizare:** frontal, pe grupe, în perechi, individual, în echipă.

**Rezultate așteptate:** dezvoltarea capacităților creative latente; creșterea implicării părinților în activități; autocunoașterea;

**Evaluarea:** aprecieri verbale; expoziție cu lucrările copiilor; album de fotografii; premiarea și acordarea de diplome în cadrul concursurilor organizate sau pentru lucrările, desenele,



proiectele, eseurile rezultate din activitățile desfășurate; întocmirea unui portofoliu electronic cu acțiunile comune desfășurate în cadrul parteneriatului.


Bibliografie: [www.didactic.ro](http://www.didactic.ro),



clipart

Activitatea / Modalități de realizare	Loc de desfășurare	Termen / Săpt.	Responsabili
<p>„Orașul viitorului”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prezentarea și popularizarea proiectului prin afișarea în sălile de clasă și pe holurile școlii;</li> <li>- promovarea proiectului la nivelul comunității locale și al structurilor implicate în proiect;</li> <li>- înscrierea elevilor care doresc să participe la activități;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* sala de clasă</li> <li>* sala de informatică</li> </ul>	<p>.....</p>	<p>*profesorii coordonatori</p> 
<p>„Mașina timpului”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- „Orașul viitorului” - prezentare ppt;</li> <li>- dezbateri - „Cum vor arăta orașele viitorului?”;</li> <li>- scriere creativă - „Orașul meu...în viitor”;</li> <li>- expoziție de fotografii - „Orașul meu de ieri și de azi”;</li> <li>- joc de rol - călătorie imaginară prin orașele mari ale lumii;</li> <li>- crearea unui simbol al orașului natal- fel de mâncare, statuie, sport local, activitate specifică...;</li> <li>- călătorie imaginară în viitor - ;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*biblioteca</li> <li>* sala de informatică</li> </ul>	<p>.....</p>	<p>*profesorii coordonatori</p> 
<p>„Micul arhitect”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- atelier creativ recreativ - confecționarea de machete - „Orașul extraterestru” (din materiale reciclabile, prin tehnici diferite);</li> <li>- construirea unui oraș al viitorului, din piese Lego, în echipă</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* sala de clasă</li> <li>*parcul</li> </ul>	<p>.....</p>	<p>*profesorii coordonatori</p>

<p>părinte-copil;</p> <p>- realizarea de mini-orașe, din Lumea Nouă, în sticle de plastic;</p> <p>- expoziția lucrărilor în parcul din centrul orașului;</p>	<p>orășenesc</p>		
<p>„Mistere”</p> <p>- vizionarea unui film documentar - „Orașele pierdute, uitate, dispărute” (Atlantida, Petra-Iordania, Troia-Turcia, Pompei și Herculaneum- Italia, Machu Picchu- Peru, Babilonul...)- videoproiecție;</p> <p>- „OZN- mit sau adevăr?” – masă rotundă;</p> <p>- pregătirea și îngroparea unei capsule a timpului (harta orașului, fotografii, ilustrate-vederi, timbre poștale...);</p>	<p>* sala de sport</p> <p>*curtea școlii</p>	<p>.....</p>	<p>*profesorii coordonatori</p> 
<p>„Orașe colorate”</p> <p>- picturi/desene care să ilustreze romanele de aventuri (favorite) scrise de Jules Verne;</p> <p>- desene pe diferite suporturi (asfalt, sticlă, hârtie, piatră, lemn, frunze);</p> <p>- pictură cu degetele pe material textil – perdele personalizate - „Ferestre deschise spre viitor”;</p> <p>- concurs - benzi desenate – „Povestea orașului meu...”;</p>	<p>* sala de clasă</p>	<p>.....</p>	<p>*profesorii coordonatori</p> 
<p>„Bucătăria de mâine”</p> <p>- atelier de gătit - prepararea și decorarea prăjiturilor / torturilor (de forma clădirilor, mașinilor, fabricilor - din viitor);</p> <p>- „MasterChef ”- concurs - combinarea alimentelor și condimentelor primite pentru a crea preparate din ... viitor;</p> <p>- realizarea unei liste cu denumiri de prăjituri și preparate</p>	<p>* sala de clasă</p> <p>*bucătăria căminului cultural</p>	<p>.....</p>	<p>*profesorii coordonatori</p> 

<p>culinare inventate;</p> <p>- confecționarea unor bucătari -roboți – concurs cu premii...dulci;</p>			
<p>„Clinchet pentru bucuria muncii împlinite”</p> <p>- prezentare ppt cu imagini surprinse de-a lungul derulării proiectului;</p> <p>- schimburi de impresii legate de activitățile desfășurate în această perioadă, în acest proiect;</p> <p>- acordarea de diplome și cărți elevilor participanți.</p>	<p>* sala de informatică</p> 		<p>*profesorul coordonator</p> <p>*profesorii colaboratori</p>



# STIMULAREA CREATIVITĂȚII ELEVILOR LA ORA DE LIMBĂ STRĂINĂ

Prof. CAMELIA DUMA

Școala Gimnazială *Iuliu Maniu*, Zalău

## 1. *Originea și semantica termenilor*

”Joc, limbaj și creativitate”- în urmă cu treizeci de ani, un grup de experți în didactica limbii franceze ca limbă străină (FLE), convocat de *Jean-Marc Caréși Francis Debyser* explorau teritoriul care se deschidea la răscrucea celor trei termeni, realizând o lucrare cu același titlu ”*Jeu, langage et créativité*”( 1978), devenită clasică dar care oferă în continuare deschideri largi care se cer a fi completate de noile perspective didactice, în speță, perspectiva comunicativă-acțională, atât de mult vizată de noul instrument al profesorului de limbi străine, apărut încă din 2001 CECRL- Cadrul European de Referință pentru Limbi.

Binomul **creativitate-joc** datează deci, încă din anul 1970 dar perspectiva didactică de astăzi oferă posibilitatea de a fi exploatat tocmai datorită potențialului său pedagogic. Noțiuni problematice și problematizate, cei doi termeni nu se bucură de o teoretizare frecventă cu atât mai mult cu cât înainte de anii 70 au fost înlăturați din pedagogia limbilor străine, din universul școlar și profesional. *Winnicott* fost cel care a readus la lumină importanța jocului și legătura sa cu creativitatea în *Playing and reality* (1971, tradusă în limba franceză în 1975), JOCUL este conceput ca singura ocazie de a deveni creative, (cf. Winnicott, 1975 : 75), ca o primă manifestare a modului de viață creativă prin care începe orice experiență culturală (Winnicott, 1975 : 139).

Cei doi termeni își împart polisemia: fiecare dintre cele două noțiuni acoperă o arie vastă fiind preluate de către numeroase discipline, acordând un loc important termenilor precum: *libertate, imaginație, hazard, copilărie, artă, ludic*, astfel încât între cei doi termeni se poate stabili o relație de sinonimie implicită sau explicită.

Limba franceză a preluat termenul de "Créativité" destul de târziu, la mijlocul secolului XX, fiind introdus de psihologi și lingviști care s-au inspirat din termenul din limba engleză "creativity" în jurul anului 1870, în timp ce originea termenului "Jeu"-Joc datează cu mult timp înainte. Așadar, cronologic, cei doi termeni nu pot fi considerați sinonimici, cu atât mai puțin cauzali: creativitatea nu face neaparat apel la joc și nici jocul nu determină în mod obligatoriu creativitatea!

Prin urmare, în timp ce accepțiunile celor doi termeni se împletesc în diferite contexte disciplinare, abordarea lor comună a fost rar problematizată.

## **2. Evoluția relației celor trei termeni: creativitate-joc- limbi străine**

Anii 70, așa cum spuneam mai sus, au avut o importanță deosebită pentru didactica limbii franceze ca limbă străină, deoarece aceasta este perioada din care datează câteva lucrări care fac referire la posibilitatea utilizării jocului pentru dezvoltarea creativității la ora de limba franceză. Este vorba despre lucrări precum *Les jeux dans la classe de français* (Caré et Debyser, 1978), cele ale lui *Alain Beaudot* (1969, 1973)<sup>3</sup> et *André Paré* (1977), care explorează rolul pedagogic al creativității sau Augésial., 1981 et Weiss, 1983 și 2002. Odată cu apariția perspective comunicative legătura strânsă dintre creativitate, joc și limbă era foarte prezentă în acea perioadă. Este cazul lui Caré et Debyser (1978), care dedică un întreg capitol în lucrarea sa creativității (cap.V), afirmând că jocurile de creativitate au funcția de a dezvolta potențialul lingvistic al elevilor, încurajând exprimarea prin plăcerea formelor, simțurilor, frazelor, discursurilor sau poveștilor originale, insolite, amuzante, poetice, eliberând astfel elevul de povara repetițiilor, imitației modelelor conformist și rationale. Jocurile de creativitate au drept scop tocmai această favorizare a exploziei limbajului (Debyser, 1978b : 116).

Referitor la diferitele definiții ale creativității (pentru pedagogi, pentru psihologi, pentru lingviști) Debyser sugerează drept condiții favorizante creativității munca în grup, climatul grupului – vesel, destins, uneori puțin boem, - absența ierarhiei, punerea în comun Debyser, 1978b : 120-122.

## **Creativitatea și CECRL**

La acest început de secol XXI, odată cu apariția CECRL(2001) statutul celor doi termeni este paradoxal. Creativitatea apare aici sub două forme : creativitatea de care trebuie să dea dovadă practicienii, menționată rapid o singură dată și creativitatea utilizatorilor limbii, caz în care pare a fi sinonimă cu jocul, din perspectiva utilizării ludice a limbii(Conseil de l'Europe, 2001 : 47).

L'« **écriture créative** »-scrierea creativă, menționată în CECRL(Conseil de l'Europe, 2001 : 51-52), reprezintă un criteriu pe scara descriptorilor **producerii de mesaje scrise**,tipuri de texte, fără să facă obiectul unei definiții exacte, descriptorii grilei de evaluare fiind foarte vagi.

În ceea ce privește **competența de production orale**- exprimare orală, ( monolog sau interacțiune) creativitatea nu este vizată explicit, cu atât mai puțin la celelate competențe de **înțelegere orală sau scrisă**, ceea ce restrânge aria de acțiune la ora de limbă străină.

Din contră, JOCUL pare să fie mai vizibil în CECRL, căci abordează explicit utilizarea ludică a limbii, în învățare și aprofundare fără să aparțină doar domeniului educațional. « L'utilisation de la langue pour le jeu ou la créativité jouesouvent un rôle important dans l'apprentissage et le perfectionnement mais n'appartient pas au seul domaine éducationnel. » (Conseil de l'Europe, 2001 : 47)

### **3. CREATIVITATEA- leitmotivul anului 2009**

Prin decizia Parlamentului European din 2009, creativitatea a devenit cuvântul de ordine prin declararea anului 2009 drept anul CREATIVITĂȚII și INOVAȚIEI.

Printre principalele mize ale includerii jocului și creativității la ora de limba franceză, limbă străină, putem identifica câteva mai importante:

- Stabilirea unor definiții precise și operaționalizate ale celor doi termeni.
- Analiza statutului epistemologic ale creativității și jocului
- Transversalitatea termenilor
- Deschiderea spre competențe și activități lingvistice de comunicare
- Conștientizarea tuturor factorilor, actorilor implicați

- Refuzul de a limita existența creativității și jocului doar domeniului educațional.
- Realizarea mai multor tipologii de jocuri de creativitate pentru ora de limbă străină

#### 4. Exemple de bună practică. Ce jocuri de creativitate să alegem?

« La parole est un des premiers jouets, c'est aussi un jouet qui se prête à une créativité infinie »  
(Debyser, 1978a: 8).

**” Cuvântul este una dintre primele jucării care se pretează unei varietăți infinite”**

În cazul orei de limba franceză, un context propice jocului și creativității ar presupune o perspectivă psihologică interactivă, care să favorizeze procesul creativ, implicit, utilizatorul limbii-elevul, sarcina, operațiile mentale și mediul (Blachowska-Szmigiel, 2006 : 36), fără să omite matitudinea celui care creează sau se joacă.

În concluzie, în măsura în care creativitatea și jocul par ambele capabile să îmbogățească procesele cognitive și afective, să dezvolte stima de sine, motivația și reușita școlară, să diversifice resursele de învățare și predare, îmbinarea lor la ora de limbi străine ar merita să fie mai intens cercetată și promovată. Desigur, mai rămâne un drum lung de parcurs pentru ca acest proces să fie dus la bun sfârșit și să poată fi implementat cu succes la clasă.

Prezentăm spre exemplificare un joc lingvistic care dezvoltă creativitatea elevului și alte metode creative de predare sau evaluare în imagini.

#### **Portrait chinois...Portret chinezesc!**

Si j'étais une fleur, je serais.....

Dacă aș fi o floare, aș fi.....

Si j'étais un mot, je serais.....

Dacă aș fi un cuvânt, aș fi .....

Si j'étais une couleur, je serais.....

Dacă aș fi o culoare, aș fi.....

Si j'étais un eau, je serais.....

Dacă aș fi o apă, aș fi.....

Si j'étais un pays, je serais.....

Dacă aș fi o țară, aș fi.....

Și jocul poate continua în funcție de lexicul, cunoștințele elevilor cu alte variațiuni pe aceeași temă!



Un exemplu de bună practică o reprezintă activitățile extrașcolare care sunt mult mai permissive și ofertante în dezvoltarea spiritului inovator și creative al elevilor la ora de limbă străină.

## **Bibliografie**

Anzieu, D. (1981), *Le Corps de l'œuvre*. Paris : NRF Gallimard.

Augé, H., M.-F. Borot et M. Vielmas. (1981), *Jeux pour parler, jeux pour créer*. Paris : CLE International.

Beaudot, A. (1973), *Vers une pédagogie de la créativité*. Paris : ESF

Beaudot, A. (1969), *La Créativité à l'école*. Paris : PUF.

Blachowska-Szmigiel, M. (2006), *Développer la créativité en cours de FLE*. Le Français dans le monde, n° 345, p. 36-38.

Caré, J.-M. et F. Debyser. (1978), *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*. Paris : Hachette FLE.

Conseil de l'Europe. (2001), *Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer*. Paris : Conseil de l'Europe/Didier.

Debyser, F. (1978), Créativité. In : Caré, J.-M. et Debyser, F. *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*. Paris : Hachette, p. 116-155.

Silva, H. (2008), *Le Jeu en classe de langue*. Paris : CLE International.

Synergies Europe n° 4 (2009), pp. 105-117 Haydée Silva

Weiss, F. (2002), *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris : Hachette.

Winnicott, D. W. (1975), *Jeu et réalité. L'Espace potentiel*. Paris : Gallimard.

## **Surse web**

<https://gerflint.fr/>- la data de 5.05.2018

## EVIDENȚIEREA IMAGINAȚIEI CREATOARE A ELEVILOR PRIN DIFERITE PRACTICI EDUCAȚIONALE

Prof. înv. primar **GODZA JUDIT**  
Liceul Reformat *Wesselenyi* Zalău

Multă vreme, creativitatea a fost considerată un har divin, pe care îl aveau puțini oameni.

Concepția conform căreia talentele și geniile sunt înnăscute a fost depășită. Discuțiile însă continuă cu privire la căile concrete de interacțiune dintre influență mediului și a eredității, dintre învățare, maturizare și dezvoltare. Din punct de vedere științific, corect este să se caute și să se găsească modalități prin care toți factorii interacționează, contribuie la formarea comportamentului creator, întrucât numai în interacțiune pot avea eficiență așteptată.

Acțiunea de formare a comportamentului creator este recomandabil să înceapă cât mai timpuriu. Pentru că interacțiunea și combinarea originală a factorilor creativității se face simțită de la vârste mici, mulți elevi din clasele primare manifestă în mod spontan curiozitate, independența, imaginație bogată, adică unele caracteristici de creativitate în formare.

Comportamentul creator presupune o dezvoltare intelectuală armonioasă a elevilor. La formarea comportamentului creator o contribuție de seama o are dezvoltarea imaginației elevilor. Potențialul creativ la vârstă școlară este în plină dezvoltare, chiar dacă ciclului curricular al achizițiilor fundamentale (cls.I-ÎI) stă preponderent sub semnul acumulării acelor structuri ce îi vor permite lărgirea orizontului și recombinațiile atât de necesare creației.

Școlarul din primele două clase manifestă fantezii mai reduse în execuții de desene, modelaje, colaje și încă nu are formate deprinderile de alcătuire a compunerilor scrise.

După 8-9 ani se formează, treptat, capacitatea de a compune, de a povesti, de a crea povești. Tot dincolo de această vârstă, desenul devine mai încărcat de “atmosfera”, clișeele încep să fie eliminate, se manifestă elemente de originalitate deosebită.

S-a confirmat, experimental însă, faptul că randamentul școlar nu reflectă fidel nivelul de creativitate al unui elev. De aceea, **e greșit a încuraja creativitatea doar la acei elevi care au**

**rezultate școlare deosebite.** Eistein fusese un elev slab, dar a dat fizicii, mai târziu, importantă Teorie a Relativității !

Pentru că vorbim despre creativitate, **propun „astfel” de activități prin care consider că se poate dezvoltă gândirea divergentă și implicit creativitatea la elevi:**

***Ce ai dori să fii, de ce?***

- Dacă aș fi animal, aș fi.....pentru că.....
- Dacă aș fi plantă, aș fi.....pentru că.....

***Animalul meu fantastic***

- Elevii primesc ilustrații cu păsări, animale, insecte; desenează un animal cu părți din corpul fiecărei viețuitoare din ilustrații;

***Posterul alcătuit de mine***

- Solicită o combinatorică mintală și multă imaginație; (exemplu: elevii au la dispoziție ziare, reviste, alte materiale ilustrate; decupează și montează apoi imaginile pentru a exprima cât mai sugestiv o idee);

***Colajul***

- construcții verbale și literale;
- elevii au la dispoziție citate, texte scurte, fragmente din texte, cuvinte, fraze; în grupuri mici trebuie să spargă acest material și să producă combinații noi între bucăți; construcția nouă trebuie să aibă sens;

***Joc de rol***

- orice disciplină, activitate, situație, text, reprezintă oportunitate pentru jocul de rol; (exemplu: „A cincea roată la mașină”-personaje-cinci copii pentru cele cinci roți; stau pe scaune și mimează mersul mașinii; „roțile” imaginează un dialog despre rolul lor; situația se schimbă când mașina are pană pe o roată)

***Joc de cuvinte***

- să scrie cât mai multe cuvinte care încep sau se termină cu o literă oarecare, în timp limitat (exercițiul poate indica elevul creativ);



- să se formeze șiruri de cuvinte prin adăugarea în fața sau în spatele silabei date, alte silabe sau litere pentru a obține cuvinte noi; (exemplu: re, rece, trece, trecere, petrecere);
- să se alcătuiască propoziții cu cuvinte care încep cu aceeași literă; (exemplu: Picioarele pădurarului Paul pășesc peste pârâu pe punte);
- asociații de cuvinte-se desfășoară oral: se dă un șir de cuvinte, iar copiii trebuie să găsească pentru fiecare cel puțin un corespondent potrivit; (exemplu: soare-vacanță, nisip, caniculă);

### ***Imagini***

- activitatea se desfășoară pe fond muzical, de preferință ritm lent; învățătorul spune ce „vede”; copiii continuă în scris imaginea pe care o „văd”; se discută imaginile în echipe; (exemplu: învățătorul: Mă plimb prin oraș pașii mei se aud atingând asfaltul umed, se aude..... continuă elevii în scris)

### ***Grupul brainstorming***

- activitatea se desfășoară în grup;
- că punct de plecare poate fi orice subiect, cu condiția că acesta să fie scris cât mai clar și mai explicit, pe un suport;
- reguli: toate ideile sunt respectate și acceptate, nu se admite critică, se poate orice și oricând, cantitatea ideilor este mai importantă decât calitatea, cu cât ideile sunt mai neobișnuite cu atât mai bine;
- valorificarea ideilor: toate ideile sunt inventariate în formă lor originală, se enunță criteriile de evaluare, se păstrează ideile care corespund criteriilor propuse;
- beneficii: elevii învață să-și exprime ideile liber, învață să valorifice ideile celorlalți;

### ***Sunet și culoare***

- Exercițiul se desfășoară pe ritmuri diferite de muzică-genuri diferite; fiecare piesă se aude un minut; la fiecare melodie copiii trebuie să scrie ce le sugerează muzică ascultată; se discută și se argumentează alegerea; (exemplu: ce persoană le sugerează melodia ascultată, ce animal, ce imagini, ce sentimente, etc.)

## Obiecte neobișnuite

- cu ce poți asemăna desenele următoare?



## Sudoku

- în careu, cele cinci litere/ cifre trebuie așezate astfel încât să apară o singură dată și pe orizontală și pe verticală;

A			
B			C
C			D
			A

			1
3			2
4	2		3

**Activitățile în afară clasei și extracurriculare oferă numeroase prilejuri pentru cultivarea imaginației, creativității.**

- În cercurile de elevi se desfășoară o activitate liberă, unde se pot exersa diferite metode de stimulare a imaginației.

- Vizitarea expozițiilor, muzeelor, excursiile, drumețiile largesc orizontul, câmpul fanteziei copiilor și sunt surse inepuizabile de întrebări.

- Preocuparea de formare a independenței în gândire și exprimare implică și o legătură cu familia. Părinții trebuie convingși că tutelarea excesivă împiedică dezvoltarea intelectului, manifestarea independența a gândirii și fanteziei lui, factori esențiali în dobândirea viitoare a unei autentice competențe profesionale.

În încheiere, ca o concluzie finală, **consider că se poate face mult în direcția educării capacităților creatoare ale elevilor**, dacă învățătorul-el însuși-adoptă o poziție creatoare în organizarea și desfășurarea lecțiilor.

***Bibliografie:***

1. Amabile T.(1997), *Creativitatea ca mod de viață*, Ed. Științifică și Tehnică, București;
2. Ancuța A., Ancuța P. (1997) *Jocurile de creativitate*, Ed.Excelsior, Timișoara,;
3. Aurel,Clinciu, (2001),*Creativitate*, Ed.Universității Transilvania, Brașov;

# DEZVOLTAREA CREATIVITĂȚII PRIN LECȚIILE DE EDUCAȚIE PLASTICĂ

Prof. înv. primar **GOMBOS MELINDA**

prof. **ILLYES ANDREA**

Una dintre cerințele învățământului actual este de a forma la copii capacitatea de a gândi creator. Pentru ca elevii să dobândească capacitatea de a fi creativi, ei ar trebui implicați în situații de învățare în care să își dezvolte aceste capacități. Scopul acestui studiu este de a găsi răspunsuri la întrebările: Copiii cu vârsta de 9-10 ani manifestă potențial creativ în elaborarea unor compoziții plastice? Ce caracteristici ar trebui să aibă situațiile de învățare în care sunt implicați copiii pentru stimularea potențialului lor creativ? Ce teste ar trebui aplicate pentru a evalua potențialul creativ al copiilor? Care sunt criteriile după care putem evalua gradul de creativitate pe care îl are un produs? Ce metode și procedee ar trebui să folosim ca ele să contribuie în mod eficient la realizarea caracterului formativ și prospectiv al educației artistico-plastice a școlărilor? Care este efectul cultivării creativității elevilor asupra performanțelor în activitățile artistico-plastice?

Pentru realizarea acestor obiective am aplicat teste de creativitate prin intermediul cărora am testat creativitatea copiilor la disciplina *Educație plastică*. De asemenea, am proiectat și am organizat situații de învățare favorabile pentru dezvoltarea creativității copiilor aplicând metode și tehnici moderne pentru stimularea creativității. Am parcurs trei etape pentru a măsura și a dezvolta creativitatea elevilor.

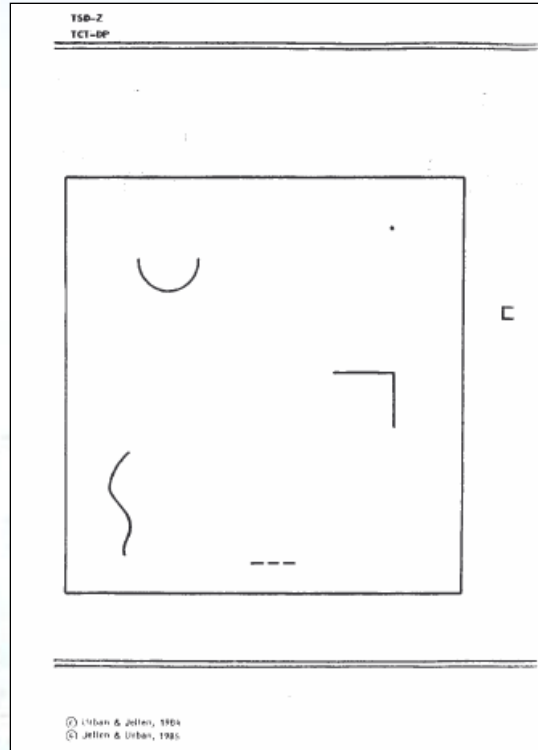
Etape	Aplicații
I. Etapa inițială cu caracter constatativ	Se aplică testul inițial de creativitate la educație plastică și se înregistrează rezultatele. Această etapă îmi oferă informații în legătură cu nevoile educaționale ale acestora, identificarea nivelului de dezvoltare a competențelor creativității.
II. Etapa propriu-zisă cu valoare formativă - administrarea factorului experimental	Se organizează și se desfășoară programul „ <i>Micii artiști</i> ” în cadrul orelor de educație plastică.
III. Etapa finală cu caracter comparativ	Se aplică testul final, se înregistrează rezultatele în tabele, apoi se compară cu cele inițiale. Această comparație îmi permite o interpretare obiectivă a rezultatelor celor două testări.

## Aplicarea testului inițial

Pentru identificarea potențialului creativ al școlarului, am aplicat testul TSD-Z („Test zum schöpferischen Denken – Zeichnerisch”). Testul a fost elaborat de Klaus K. Urban și Hans G. Jellen în anul 1985 în domeniul *Științele educației* la Universitatea Hanovra. Titlul tradus în limba română este „Test de gândire creativă - prin desen”. Mulți autori consideră testele de creativitate ca modalități aparte de antrenare a creativității, luând în considerare faptul că prin instructaj se solicită subiecților să aibă cât mai multe idei, să determine

cât mai multe asociații noi. Testul TSD-Z ne ajută să determinăm potențialul creativ al individului. Autorii testului consideră identificarea potențialului creativ un obiectiv foarte important în procesul de învățământ deoarece randamentul școlar nu reflectă fidel nivelul de creativitate al unui elev. **Rezultatele acestui test se abat deseori de la așteptările preconizate și arată frecvent un nivel de creativitate mai mare decât cel așteptat. Testul oferă, totodată, o modalitate de a obține o imagine despre personalitatea elevului, o imagine independentă de randamentul școlar. Astfel, putem defini potențialul creativ al elevului într-un mod clar și obiectiv.**

*În continuare, voi prezenta aspecte teoretice și practice (administrare și scorare) privind testul TSD-Z. Testul constă într-o probă practică de imaginație și creativitate. Învățătorul dă elevilor următoarele explicații la începerea rezolvării testului: „În fața voastră este un desen neterminat. Artistul a trebuit să-și întrerupă munca tocmai atunci când nu era hotărât încă ce vrea să realizeze în desenul său. Vă rog să terminați voi desenul. Puteți desena ce vreți voi! Am încredere în ideile voastre. Folosiți-vă toată imaginația! Orice veți*



desena, o să fie bine! Dacă ați terminat, găsiți un titlu potrivit desenului și scrieți-l pe pagină”.

Pe foaie sunt reprezentate figuri incomplete și așezate neregulat. Sunt date 6 fragmente: un semicerc, un punct, un unghi drept, o linie curbă deschisă, o linie întreruptă și litera mică „u”, culcată în afara ramei. Sarcina elevului este să adauge linii la figurile incomplete, să schițeze câteva obiecte, desene oriunde dorește pentru a realiza un desen complet. Titlul trebuie să comunice sentimente sau emoții și să spună ceva despre tablou. Această trăsătură poate să apară și poate fi scorată pentru un desen odată cu *Combinarea, prin tematică și Umor*.

O componentă a testului este criteriul de evaluare, care constă în 11 itemi. Evaluarea creativității generale și a creativității vizual-plastice este constituită de ghidul de scorare/notare și instrucțiunile pentru utilizarea lui. Criteriile de evaluare sunt notate, de asemenea, pe foaia de test, în general pe spatele desenului ca să nu distragă atenția elevului de la fragmentele reprezentate. Literele deasupra căsuțelor reprezintă abrevierile criteriilor de evaluare din limba germană, iar cele dedesubtul căsuțelor prescurtările din limba engleză. Elevii vor folosi doar foaia de test și o unealtă de scris, în general, creionul. N-au voie să folosească liniar sau gumă de șters. Testul se poate aplica atât individual cât și în grup. Timpul alocat pentru terminarea testului este cel mult 15 minute. Testul măsoară potențialul creativ al persoanelor între 5 și 95 de ani.

Criteriile de evaluare a testului TSD-Z:

											TSD-Z
W <sub>f</sub>	E <sub>g</sub>	N <sub>e</sub>	V <sub>z</sub>	V <sub>th</sub>	B <sub>fa</sub>	B <sub>fu</sub>	P <sub>e</sub>	H <sub>u</sub>	U <sub>k</sub>	Z <sub>f</sub>	Gesamt
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C <sub>n</sub>	C <sub>m</sub>	N <sub>e</sub>	C <sub>l</sub>	C <sub>th</sub>	B <sub>fd</sub>	B <sub>fi</sub>	P <sub>e</sub>	H <sub>u</sub>	U <sub>c</sub>	S <sub>p</sub>	Total

Testul TSD-Z de gândire creativă se va evalua după următoarele criterii:

1. Continuarea (Wf): descoperirea celor șase elemente și continuarea acestora prin trasarea liniilor în figuri complete. Se acordă între 0 - 6 puncte.

2. Completarea (Eg): completarea și combinarea liniilor într-un desen unic. Se acordă între 0 - 6 puncte.

3. Elemente noi (Ne): îmbogățirea și completarea desenului cu elemente și alte motive sau figuri noi. Se acordă între 0 - 6 puncte.

4. Combinarea, prin desen (Vz): „aranjarea” elementelor date într-o unitate vizuală prin trasarea liniilor. Indică o persoană cu capacitatea de a dărâma structura existentă și limitările și a recombină totul într-un nou întreg. Se acordă între 0 - 6 puncte.

5. Combinarea, prin tematică (Vth): elementele sau figurile sunt într-o relație tematică sau alcătuiesc o unitate compozițională prin conținut. Desenul trebuie să arate o relație de interacțiune între elementele lui. Această trăsătură indică abilitatea de a reprezenta un tablou general care comunică efectiv ceva. Se acordă între 0 - 6 puncte.

6. Trecere peste limită dependent de desen (Bfa): folosirea elementului din afara pătratului. Este un indice corelativ evaluării capacității de rezistență la închiderea prematură. Se acordă 0 sau 6 puncte.

7. Trecere peste limită independent de desen (Bfu): desenarea în afara pătratului, elementul fiind utilizat ca stimul de sine stătător. Se acordă 0 sau 6 puncte.

8. Perspectivă (Pe): *Perspectiva virtuală neuzuală* este dată de reprezentarea obiectelor și personajelor dintr-un unghi în care în mod normal nu pot fi percepute, iar *perspectiva vizuală internă* este prezentată atunci când sunt desenate obiecte, ființe etc. într-o perspectivă internă.

Persoana creativă poate percepe lucrurile și situațiile în diferite moduri. Ex.: desenul interiorului unei case, avion văzut prin pereți, un vapor văzut de pe fundul mării, părți ale corpului văzute prin haine, oameni într-un submarin, boabe de mazăre într-o păstaie etc. Se acordă între 0 - 6 puncte.

9. Umor (Hu): Umorul poate fi exprimat prin absurditatea desenului, prin expresia facială, aspectul caricatural, ironie, satira. De regulă, această trăsătură este recunoscută prin simplul fapt că desenul te face să zâmbești sau să râzi. Se acordă între 0- 6 puncte.

10. Neconvențional (Uk) La acest criteriu se disting următoarele aspecte:

a) Uca: Manipularea neconvențională a materialului (rotirea, îndoirea foii pentru obținerea unui efect deosebit): 0 sau 3 puncte

b) Ucb: Elemente abstracte sau/și surrealistice sau temă ficțională/simbolică: 0 sau 3 puncte



c) Ucc: Combinarea figurilor cu simboluri sau semne (litere, cifre, semne de punctuație):  
0 sau 3 puncte

În etapa doua am întocmit o listă cu temele întâlnite în programa actuală, în cadrul căroră am introdus teme noi, care pot fi lucrate ca ore în plus și prin activități extracurriculare.

Nr. teme	Denumirea activității didactice	Metode și tehnici folosite
1.	<i>Farfurii</i>	Metoda <i>brainstorming</i>
2.	<i>Petele de cerneală</i> <i>Palmele mele</i>	Jocuri creative; Activitatea pe grupe și individual
3.	<i>Castele imaginare (extracurricular)</i>	Metoda proiectului
4.	<i>Copaci golași</i>	Problematizarea; Învățarea prin descoperire
5.	<i>Orașul meu</i>	Metoda <i>Știu-Vreau să știu-Am învățat</i>
6.	<i>Cuvinte desenate, Pătratul magic</i>	Joc creativ, Tehnica Tangram
7.	<i>Personajele mele îndrăgite</i>	Jocul didactic
8.	<i>Schimbări în natură</i>	Munca în perechi
9.	<i>Vizită la muzeul de artă „Pictor Ioan Sima” - vizitarea expoziției de fluturi</i>	Observația
10.	<i>Fluturi</i>	Tehnica: Dactilopictura Pictura pe ipsos pentru modelaj
11.	<i>Primăvara</i>	Tehnica: Desen pe asfalt
12.	<i>Primăvara în natură</i>	Metoda 6-3-5
13.	<i>Încondeierea ouălor de Paști</i>	Tehnica: Pictura cu ceară
14.	<i>Jocurile copilăriei</i>	Philips 6-6

**Bibliografie:**

1. Albulescu, Ion, *Pragmatica predării: activitatea profesorului între rutină și creativitate*, (2008), Editura Paralela 45;
2. Mihăescu, Mirela; Măncescu, Maria; Robu, Maria; Cenac, Olga,(2010), *Metode activ-participative aplicate în învățământul primar*, Ed. Didactica Publishing House;

**Surse web:**

3. [http://bibliotecascolara.ro/Elena\\_Taralunga/Modalitati\\_de\\_dezvoltare\\_a\\_capacitatilor\\_creatoare.pdf](http://bibliotecascolara.ro/Elena_Taralunga/Modalitati_de_dezvoltare_a_capacitatilor_creatoare.pdf), accesat la data de 1.05.2018

## DEZVOLTAREA IMAGINAȚIEI CREATOARE

Prof. învăț. primar ANCA IULIANA JURCA  
Înv. NICOLETA DENISA BABOȘ  
Școala Gimnazială Vasile Breban Crișeni

*„Copiii trebuie iubiți din toată inima, dar trebuie să înveți de la ei cum manifesti această dragoste. Fiecare zi din școală, fiecare lecție trebuie concepută de pedagog ca un cadou făcut elevilor. Fiecare comunicare a copilului cu pedagogul trebuie să-i insufle micuțului bucurie și optimism.”*

*S.A. Amonasvili*

Încă de la vârstele cele mai fragede, copilul își dezvoltă viziunea spre o lume creatoare, prin jocurile și activitățile propuse atât în cadrul formal cât și în cel non-formal. Ei dezvoltă o imaginație, fără de care viața nu ar putea fi închipuită, nu ar putea exista, având un rol important în formarea și dezvoltarea copiilor de la vârsta mică până la maturitate.

Identificarea și punerea în valoare a capacităților creative, trebuie stimulate prin toate activitățile și tehnicile abordate pe parcursul anilor de studiu.

Imaginația se leagă strâns de creativitate, ca trasătură globală a organizării personalității. Capacitatea de a gândi abstract, flexibilitatea gândirii, fluența ideatională, o inteligență generală superioară, sensibilitatea la probleme, legată de un mai pronunțat spirit de observație și de o mai bună receptivitate sau „deschidere la experiență”, curiozitate, încredere în sine, dispoziția de a-și asuma scopuri îndepărtate și autoimpuse, perseverența în urmărirea lor, nevoia de a realiza ceva, independență în gândire sunt câteva din trasăturile de personalitate mai des asociate cu capacitatea creativă. Creativitatea face posibilă crearea de produse reale sau pur mintale, constituind un progres în plan social. Componenta principală a creativității o constituie imaginația, dar creația de valoare reală mai presupune și o motivație, dorința de a realiza ceva

nou, ceva deosebit. Si cum noutatea nu se obtine cu ușurință, o alta componentă este voința, perseverența în a face numeroase încercări și verificări.

Imaginația, deci și creativitatea, presupun trei însușiri: fluiditatea-posibilitatea de a ne imagina în scurt timp un mare numar de imagini, idei, situații etc. Plasticitatea constă în ușurința de a schimba punctul de vedere, modul de abordare a unei probleme când un procedeu se dovedește inoperant. Originalitatea este expresia noutății, a inovației, ea se poate constata când vrem să testăm posibilitățile cuiva, prin raritatea statistică a unui răspuns, a unei idei. Fiecare dintre aceste însușiri are însemnătatea ei, dar caracteristică principală rămâne originalitatea, ea garantând valoarea rezultatului muncii creatoare.

Creativitatea pedagogică definește modelul calităților necesare dascălului pentru proiectarea și realizarea unei activități eficiente, prin valorificarea capacităților sale de înnoire permanentă a acțiunilor specifice angajate la nivelul sistemului și al procesului de învățământ.

Domeniul psiho-pedagogiei susține faptul că trebuie să acordăm o deosebită importanță dezvoltării imaginației prin cercetare, experimentare, simțul culorii, care pot aduce frumosul în ochii copilului. Mediul școlar prin experiențele și practicile educaționale pe care le formează, stimulează de asemenea creativitatea, deprinderile de învățare și autoînvățare. Cadrul didactic are rolul de a dirija acest proces și de a încurja capacitățile care contribuie la realizarea unei experiențe: „este bine”, „îmi place ceea ce faci” , „la final va fi mult mai frumos”.

Elevul mic folosește un repertoriu mai larg de culori și nuanțe la desene decât preșcolarul, mai multe adjective în povestire, mai multe elemente descriptive în compoziție; folosirea adjectivului este selectivă și constituie un mijloc de tipizare.

O caracteristică a imaginației școlarului mic constă în cultivarea amănuntului semnificativ în contextul fiecărui element al unui produs artistic. Această trăsătură este evidentă în desenele, în compunerile, în produsele lucrului manual ale elevilor mici. Amănunțele în desenarea florii, a fluturelui, în compunerea liberă pentru elevul mic o semnificație artistică afectivă. Selectarea amănuntului are acest caracter de subliniere senzorial-afectivă. De altfel, în legătură cu această trăsătură apar o serie de elemente.

O altă caracteristică a imaginației școlarului mic constă în apariția a numeroase elemente originale, care au la bază prelucrarea complexă a unor impresii personale. Această caracteristică este strâns legată de celelalte la care ne-am referit până acum.

La școlarii mici, cunoașterea generală a lumii este consistentă. Faptul acesta devine evident în variația subiectelor alese de școlarul mic atunci când i se cere să deseneze sau să realizeze o compunere.

O formă de stimulare și încurajare a elevilor este aceea de a da frâu liber exprimării, de a-și expune propria părere, opinie, atât oral cât și în scris sub formă de compuneri, referate, povești, prezentări power-point, dar și prin creații plastice. Spre exemplu, în cadrul programului „Să știi mai multe, să fii mai bun”, școala noastră a organizat o excursie prin care copiii au cunoscut împrejurimile județului nostru, iar la un popas, copiii au fost provocați la o activitate distractivă și totodată educativă. Învățătoarea explică copiilor jocul la care vor participa și anume „Continuă povestea”. Prin această metodă urmărim dezvoltarea imaginației copiilor pornind de la o introducere dată, iar pe parcurs vizează introducerea unor cuvinte și expresii noi. Astfel, povestea care la început nu avea sens continuă cu ideile copiilor care vin ca un răspuns la provocarea de a restabili conținutul poveștii prin joc și distracție.

După ce povestea a ajuns la final, copiii sunt provocați din nou: se împart în două echipe, prima echipă va reda în scris povestea care tocmai s-a rostit în lanț de toți elevii participanți, iar a doua echipă va reda povestea prin realizarea unui colaj plastic.

Când este provocat, copilul dispune de o serie de idei care favorizează activitatea de tip creativ. Putem spune despre un elev că este creativ atunci când se implică în procesul de învățare, acționează, explorează, contribuind astfel la originalitatea, inventivitatea și fantezia creatoare. El devine responsabil și nu îi este frică de dobândirea ideilor noi.

În urma activității descrise anterior, copiii au fost premiați pentru capacitatea de concentrare și talentul de care au dat dovadă, reușind să se transpună în poveste și să o ducă până la final.

Joc – Lasă-ți imaginația să depășească limitele

Unele studii ne arată că abilitatea noastră de a rezolva și a gândi unele situații este îmbunătățită și de felul cum privim o anumită problemă. Acest lucru ne ajută să ne extindem perspectivele și să vedem lucrurile altfel decât în mod obișnuit

Joc - Imaginează-ți cum ar fi dacă ti-ai petrece sărbătorile de iarnă la Polul Nord. În cadrul acestui joc elevii, cu ajutorul imaginației și a creativității vor expune diverse situații, unele care se aseamnă cu obiceiurile și tradițiile din țara noastră, iar altele care sunt complet imaginate, inchipuite.

Alt exercițiu simplu pentru dezvoltarea imaginației ar fi să îți crezi un colț creativ în propria cameră. Să îți imaginezi sau să îți amintești de un sentiment plăcut ca atunci când alergai în parc, inventai povești și jocuri cu prietenii, etc. Se poate dezvolta astfel un mod de a gândi creativ și de fiecare dată când te regăsești în acest loc mintea copilului se va obișnui să își imagineze diverse situații.

Fiecare copil se naște cu un potențial creativ, dar dacă nu este dezvoltat acesta se stinge. Creativitatea este un mod de a vedea lucrurile, de a găsi soluții inedite și eficiente pentru orice problemă. Putem dezvolta imaginația prin jocuri, să le dăm frâu liber copiilor la joacă nestructurată. Efortul copiilor trebuie răsplătit și motivat astfel el va căpăta o mai mare încredere în sine, în forțele sale proprii stârnind curiozitatea și interesul pentru o nouă provocare.

Adulții pot încuraja creativitatea punând accentul pe generarea și exprimarea ideilor într-un cadru non-educativ și prin concentrarea atât asupra gândirii convergente cât și asupra celei divergente. Adulții pot să asigure copiilor posibilitatea și siguranța de a risca, de a pune la îndoială, de a vedea lucrurile dintr-un nou punct de vedere.

Așadar, un copil creativ are talent, capacitate de concentrare și optimism, își planifică timpul și nu renunță cu ușurință la lucrurile care aparent nu sunt tocmai ușoare. Aceste trăsături le învață de la părinți, care reprezintă demne modele de urmat pentru ei. Trebuie să cultivăm și să încurajăm astfel talentul, viziunea înăscută, chiar dacă pare productivă sau nu.

*„Este minunant când te vizitează inspirația însă omul trebuie să știe să abordeze subiectul și în restul timpului” – Leonard Bernstein*

### ***Bibliografie***

G. Kelemen, *Psihopedagogia supradotării*, (2008), Editura Universității Aurel Vlaicu Arad;

A. Ilica, *O pedagogie modernă*, (2010), Editura Universității Aurel Vlaicu Arad;

A. Ilica, *Paradigme pedagogice*, (2011), Editura Universității Aurel Vlaicu Arad;

# ACTIVITĂȚILE EXTRAȘCOLARE ȘI ROLUL LOR ÎN REALIZAREA EDUCAȚIEI NONFORMALE

Prof.înv.primar **MIRELA-VIOLETA MATEȘ**  
Școala Gimnazială *Viorel Horj* Drăgănești, jud.Bihor

## 1.Relatia dintre educația formală și educația nonformală

La copilul de vârstă preșcolară mică dezvoltarea este strâns legată de activitățile desfășurate în școală și în afara ei sub forma jocului, a învățării și a muncii. Este vorba de educația formală și de **educația nonformală**.

**Educația formală (școlară)** – se referă la acest tip de educație primit în școală, deci într-un sistem instituționalizat, structurat ierarhic și cronologic având la dispoziție planuri de învățământ, programe și manuale școlare necesare realizării obiectivelor educaționale de către cadre didactice.

**Educația nonformală (extrașcolară)** Este tot o acțiune organizată, desfășurată în afara clasei, fie în mediul socio-profesional sau în mediul socio-cultural: teatre, muzee, biblioteci, excursii, manifestări culturale artistice, cluburi sportive, concursuri, cercuri pe obiecte în școală etc.

O grijă mare trebuie acordată particularităților de vârstă și individuale ale copilului mai ales în alegerea metodelor care urmează a fi folosite în munca școlarului mic.

Pedagogul american Bruner (1970, p.10) consideră că „oricărui copil la orice stadiu de dezvoltare i se poate preda cu succes într-o formă intelectuală adecvată orice temă” dacă se folosesc metode și procedee adecvate stadiului respectiv de dezvoltare, dacă materia este reprezentată „într-o formă mai simplă, astfel încât copilul să poată progresa cu mai multă ușurință și mai temeinic spre o deplină stăpânire a cunoștințelor. Învățătorul trebuie să fie deci factorul activ al comunicării.”



Cunoașterea elevilor se realizează într-un timp lung. La îndemâna învățătorului astăzi stau numeroase instrumente de cercetare și diagnosticare a psihicului copilului. Din experiența mea de la catedră am studiat anumite criterii ale nereușitei elevilor cu ajutorul fișei de observare. Am constatat relevante anumite „reguli” care contribuie la stimularea cunoașterii și modelării personalității elevilor:

- Nu are condiții acasă (liniște).
- Este unic în felul său, diferit de ceilalți.
- Nu are voință.
- Înțelege greu ce citește singur, deci învață în felul lui.
- Nu înțelege explicațiile din clasă.
- Se ia mereu cu joaca, cu distracțiile.
- Nu are un regim de muncă ordonat.
- Există anumite determinări genetice și anumite influențe de mediu.
- Nu-i place să învețe.
- Nu orice metodă e bună pentru toți elevii.
- I se dau prea multe de făcut acasă.
- Atât poate elevul să învețe.
- Trebuie apreciat după cât poate el să învețe.

Munca diferențiată permite valorificarea la maximum a potențialului fiecărui elev pentru a asigura maximum de randament școlar. Cunoscându-l pe elev putem influența dezvoltarea lui. Trebuința de a se juca, de a fi mereu în mișcare, este tocmai cea ce permite să împăcăm școala cu viața. Gh. Șerban (1975, p.80) spunea „elevul e în centrul acțiunii ce se desfășoară la catedră”.

Dragostea pentru copii constituie condiția indispensabilă pentru stabilirea unor relații optime între învățător și elev. Dragostea pentru copii se manifestă prin încrederea în posibilitățile elevului, recunoașterea calității acestuia, sinceritatea în relație cu el, bunăvoință, ocrotire, deschidere la problemele lui nesfârșite etc.

În organizarea activității, trebuie introdusă religia spunându-le copiilor că lui Dumnezeu îi fac bucurie trei lucruri:

1. **Credința** - să credem că Dumnezeu există și are grijă de noi chiar dacă e nevăzut ochilor noștri pământești.
2. **Fapte bune** – să fim cuminți, respectuoși, plini de milă pentru cei necăjiți.
3. **Rugăciunea** – să ne închinăm lui Dumnezeu, să stăm de vorbă cu El cerându-I ajutor în toate ca unui „Părinte al tuturor”.

## 2.Aspecte ale educației nonformale la SCOALA PRIMARĂ NUMĂRUL 1 BELEJENI

A trebuit să-mi organizez activitatea încât să trezesc elevilor mei curiozitatea, să păstrez interesul viu pentru cunoaștere, să provoc căutarea, descoperirea noului.

Am presărat de-a lungul întregului an școlar 2017-2018 în planificarea calendaristică, nu numai, activități complementare procesului de învățământ, subiectul lecției etc. ci și activități extrașcolare

În realizarea activităților extrașcolare am implicat cei trei factori implicați în actul educațional:

- **Elevii** prin responsabilități asumate atât individual cât și în grup.
- **Famiiliile** prin susținere morală, financiară și de cele mai multe ori implicate chiar în organizarea activităților.
- **Școala** prin obținerea avizelor necesare deplasării, elaborarea strategiilor didactice, realizarea unității dintre cei trei factori, finalizarea activităților întreprinse.

În realizarea activității extrașcolare (plimbare, circ, excursie, expoziție) am respectat următoarele etape:

1. Planificarea activității (la începutul semestrului), stabilirea datei, obținerea avizelor necesare, anunțarea scopului propus (la momentul oportun), pregătirea materialelor necesare (bilete pentru circ, microbuz, echipament, pungă, carnețele pentru notițe).
2. În preziua deplasării- enumerarea obiectivelor urmărite, discutarea regulamentelor, anunțarea programului zilei.
3. Culegerea de informații- pe tot parcursul activității.
4. Preluarea datelor (sistematizarea).

##### 5. Notarea observațiilor în caietul de activități extrașcolare.

Rezultatele acestor activități sunt: îi antrenează pe copii în activități de învățare, îi apropie de școală, îi determină să o îndrăgească. Elevii propun, cer, așteaptă și se implică în realizarea acestui gen de activitate de aceea rezultatele vor fi întotdeauna deosebite.

Concluziile pe care le putem trage sunt:

- Activitățile extrașcolare, bine pregătite, sunt atractive la orice vârstă.
- Deoarece se desfășoară într-un cadru nou stârnesc interes, produc bucurie, facilitează acumularea de cunoștințe, chiar dacă reclamă efort suplimentar.
- Mediul fiind deosebit și tehnicile de instruire altele contribuie la dezvoltarea spiritului de observație, îmbunătățesc memoria vizuală și auditivă, formează gândirea operatorie a copilului cu calitățile ei de echilibrare, organizare și obiectivizare.
- Elevii se deprind să folosească surse informaționale diverse, „învață să învețe”.
- Participarea efectivă și totală în activitate angajează atât elevii **timizi**, cât și pe cei slabi, îi temperează pe cei impulsivi, dezvoltă spiritul de cooperare, contribuie la formarea colectivului de elevi.
- Aceste activități se supun de bună voie regulilor, asumându-și responsabilități elevii se autodisciplinează.
- Cadrul didactic poate cunoaște mai bine elevii, îi poate dirija, le poate influența dezvoltarea, realizând obiectivul principal al învățământului primar- pregătirea copilului pentru viață.

Este deosebit de importantă valorificarea și integrarea experiențelor dobândite prin activități nonformale în activități formale.

### 3. EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE

Clasa nu e atât un loc unde după un ritual academic se tratează un subiect din programă. În clasă se învață mai mult decât o materie, se învață o lecție de viață.

În cadrul unui proiect de parteneriat, încheiat cu „SCOALA BOGDAN PETRICESCU HASDEU, IAȘI, după ce am încheiat de întocmit documentele necesare ,am pregătit materialele

pentru elevi,am realizat lucrările cu copii apoi le-am trimis la EXPOZIȚIA ORGANIZATA DE EI.



În urma premierii am obținut cu toți elevii înscriși premiul I și pot să spun că activitățile extrașcolare bine organizare sunt foarte utile,bune,eficiente .Ele dezvoltă:

1. Relații de comunicare- schimbul de idei, păreri, convingeri, concepții despre viață etc.
2. Relații de cunoaștere și intercunoaștere- cunoașterea mai bună a elevilor, voința de a învăța.
- 3.Relatii afectiv simpatetice- relații de preferință pentru un material „didactic”.

#### **Concluziile desprinse sunt:**

- Activitățile desfășurate în clasă, îmbinate cu cunoștințe din activitățile extrașcolare sunt atractive, diverse, unice.
- Mediul de predare prin tehnologia modernă contribuie la dezvoltarea spiritului de observație, creativității, lărgeste orizontul de cunoaștere.
- Munca în echipă se realizează mai ușor deoarece sunt antrenați cu mai multă ușurință și elevii slabi.
- Dezvoltă vocabularul elevilor.
- Elevii sunt puși în situația de a se autoaprecia, autoevalua.
- Cadrul didactic poate stârni motivația învățării prin îmbinarea educației nonformale cu educația fomală.

## ***Bibliografie***

- Crăciun, C. (2001). *Metodica predării limbii române în învățământul primar*. Deva: Editura Emia;
- Cristea, S. (1996). *Pedagogie pentru pregătirea examenelor de definitivat, gradul didactic II, gradul didactic I, reciclare*. Pitești: Editura Hardiscom;
- Iordache, C. și Nicolae, A. (2005). „*Școala” ortografiei*. București: Editura Aramis;
- Jinga, I. și Istrate, E. (2006). *Manual de pedagogie. Ediția a II-a revăzută și adăugită*. București: Editura ALL;
- Macovei, E. (2007). *Tratat de pedagogie propedeutică*. București: Editura Aramis;
- Marcu, V. și Filimon, L. (2007). *Psihopedagogie pentru formarea profesorilor. Ediția a III-a revăzută și adăugită*. Oradea: Editura Universității;
- Pîrîială, O. (2005). *Abecedar, manual pentru clasa I*. București: Editura Aramis;
- Stoica, M. (1997). *Pedagogie pentru definitivat, gradul al II-lea, gradul I, perfecționare și studenți*. Craiova: Editura Gheorghe Cârțu- Alexandru;

## **STIMULAREA CREATIVITĂȚII PRIN OPȚIONALUL „Rezolvăm probleme citind povești”**

Prof.înv.primar **MIRELA MOISI**  
Liceul Tehnologic nr.1 Nușfalău- jud. Sălaj

### **Motto:**

**„Creativitatea înseamnă a lua elemente cunoscute și a le asambla în moduri unice.”**

**(Jacque Fresco)**

La vârsta copilăriei, în etapa școlară, copiii încep să devină conștienți de ei înșiși, ca ființe existente în lume și își formează involuntar o imagine despre sine în care sunt înscrise gradat și nedeslușit încă datele fizice și posibilitățile intelectuale, creative. Prima imagine pe care și-o formează nu le aparține, ci este a celor din jur de la care ei o preiau. Este foarte important cu ce imagine despre ei pornesc în viață, deoarece în funcție de ea vor trăi dezinvolti sau complexați afectiv. În formarea imaginii de sine au un rol important părinții, școala, anturajul în care se dezvoltă copilul.

Este foarte important ca în calitate de dascăl și de părinți să ținem cont de diferențele existente în individualitatea copiilor. Fiecare copil are o anumită personalitate și propriul său potențial intelectual, de aceea, copiii au nevoie să știe cine sunt și să-și formeze o idee clară a propriei identități, a sentimentului că sunt o persoană distinctă de altele, deosebită, specială, importantă; acest lucru presupune ca fiecare ființă umană să se respecte pe sine și să aibă grijă de ea însăși.

Pe măsură ce crește, copilul învață să recunoască și să înțeleagă sentimentele pe care ei și alți copii le examinează, iar aceste sentimente vor fi împărtășite cu alte persoane. Atitudinea adultului față de copil, aprobativă și mai ales participativă, amplifică disponibilitățile creative ale copilului. Numai un educator deschis, cald, apropiat, va stimula potențialul creativ al acestuia.

Creativitatea, ca produs, se caracterizează prin noutate, originalitate, aplicabilitate, armonie, relevanță. În general, la această vârstă, copilul are tendința de a-l imita pe celălalt și de a repeta cuvintele care au fost apreciate de adult. De aceea se impune orientarea școlarului spre original și util. Educatorul, părinte sau cadru didactic, va avea grijă să aprecieze toate strădaniile copilului, chiar și atunci când ele nu corespund unor criterii riguroase, și să-l mobilizeze să-și finalizeze proiectele.

Ridicarea potențialului creativ al copiilor începe de la munca creatoare a cadrului didactic, pentru aceasta fiind necesare cunoștințe vaste, o bună pregătire și multă muncă.

Dezvoltarea creativității presupune stimularea la copii a curajului de a emite ipoteze, chiar hazardate, capacitatea de a aprecia în ce măsură este plauzibilă o anumită ipoteză, de a elabora o strategie de lucru și nu de a aștepta de-a gata soluțiile adulților

Receptivitatea și curiozitatea copilului, bogăția imaginației, tendința sa spontană către nou, pasiunea pentru fabulație, dorința lui de a realiza ceva constructiv și creativ pot fi „alimentate” și împlinite efectiv. Beneficiul învățării creativității în școală face ca activitățile să fie mai eficiente, dând un farmec imaginației și învățării copiilor, care o să dureze toată viața.

La fiecare nivel de vârstă copiii trebuie să fie învățați cum să învețe și cum să se exprime creator.

Educatorii sunt cei care respectă ideile copiilor, îi ajută să gândească și să-și rezolve problemele singuri. Copiii care sunt liberi să greșească, dar învață din aceste greșeli, să exploreze și să experimenteze, se vor simți liberi să inventeze, să creeze și să găsească multiple modalități de a rezolva situațiile întâlnite.

Copilul contemporan, putem spune, că are o altă copilărie, vede prin alți ochi copilăria văzută de noi, adulții, astfel că fericirea lui se rezumă la mânuirea, folosirea chiar într-un mod ostentativ a tehnologiei moderne: calculatoare, tablete, telefoane mobile, devenind din păcate

dependenți de acestea, formându-și o lume doar a lor, o lume virtuală cu prieteni virtuali, uitând de cărți, jocuri în aer liber (șotron, baba-oarba, de-a v-ați ascunselea), care erau considerate jocurile copilăriei acum câteva decenii.

În acest sens, atât dascălii cât și părinții trebuie să ducă o luptă ascunsă cu ei, reorientându-i spre adevăratele bucurii și jocuri ale copilăriei, punându-i pe copii să relaționeze, să comunice, să rezolve unele situații în grup, consultându-se între ei, formându-i astfel pentru viața de adult din actuala societate. În activitatea școlară îmbinăm utilul cu plăcutul, teoria cu practica, tot ceea ce învățăm raportăm la ceea ce ne înconjoară, la viața socială, bineînțeles, făcându-se prin joc, metodă agreată de elevi. Un rol deosebit îl constituie, în această privință săptămâna „Școala altfel”. În această perioadă avem posibilitatea să descoperim preferințele, dorințele și adevăratele bucurii ale copilului. Mai mult ca oricând, bucuria se citește pe chipul lor, când sunt lăsați liber să facă ce le place, lucrând în grup, educatorul dirijându-i doar din umbră, realizând activități practice din viața socială.

La nivelul copiilor din ciclul primar, orice rezolvare de situații problematice constituie în același timp o manifestare a creativității gândirii lor. Principala caracteristică a gândirii creative la elevi este *noutatea sau originalitatea soluției găsite*, a ideii emise. Compunerea problemelor în care elevul îmbină cuvinte cu numere exprimând relații între cantități stimulează gândirea la o activitate intensă și de creație. Orice act creativ presupune un material care să fie prelucrat în mod inedit, cunoștințele pe care le posedă elevul, gradul de stăpânire a lor, constituie condiția esențială a creativității micului școlar.

Matematica și limba română sunt disciplinele de bază studiate în ciclul primar. Studiul sistematic și temeinic al acestor științe servește nu numai celorlalte discipline, ci și întregii deveniri a școlarului.

Școala trebuie să utilizeze în procesul instructiv-educativ cele mai eficiente căi, cele mai variate metode și mijloace care să asigure și să stimuleze în același timp, creșterea ritmului de însușire a cunoștințelor, dezvoltarea personalității elevilor, în concordanță cu progresul omenirii.

Disciplina opțională pe care am ales-o în acest an școlar la clasă, **“Rezolvăm probleme citind povești”** oferă elevului posibilitatea de a-și fixa și aprofunda cunoștințele matematice, dar și de exersare a cititului conștient, consolidându-și astfel deprinderile formate încă din orele de



matematică și limba și literatura română. Toate acestea se realizează cu ajutorul jocului didactic, acesta având un caracter atractiv, stimulând interesul, competitivitatea, dar și lucru în echipă.

În aceste ore matematica apare într-o haină nouă, sub formă de povești, ghicitori, rebusuri, grafice, jocuri diverse, aceasta fiind o adevărată provocare.

Tematica pe care o propun îi va ajuta pe elevi să-și dezvolte puterea de a înțelege lucrurile, să lucreze cu plăcere, cu pasiune, să-și manifeste gândirea creatoare.

Matematicianul, fizicianul și filozoful francez, Blaise Pascal, care a inventat prima mașină de calcul (1641) spunea, pe bună dreptate: ***Obiectul matematicii este atât de serios, încât este util să nu pierdem ocazia pentru a-l face puțin mai distractiv***. Parafrazand, am putea spune ca matematica- obiect abstract- este de multe ori inaccesibila multor copii de aceea invatatorul trebuie sa gaseasca permanent solutii pentru a o face nu numai accesibila, ci si atractiva pentru toti elevii sai.

De aceea, mi-am propus ca „textele matematice” din cuprinsul opționalului să fie atrăgătoare, să-i determine pe elevi să lucreze cu nerăbdare și interes, să creeze probleme interesante în concordanță cu textul citit și respectând cerințele date, să realizeze interdependența între/dintre discipline și mediul înconjurător.

De asemenea, scopul opționalului „**Rezolvăm probleme citind povești**” este de a le stimula elevilor interesul pentru matematică și lectură, precum și formarea și dezvoltarea la elevi a unei gândiri logice, creative, autonome și critice, pregătindu-i astfel pentru viață.

## ***Bibliografie***

- Costin. Ion,Editura Gutirul Baia Mare, *Cum rezolvăm și compunem probleme?*
- Eduard Dăncilă, Ioan Dăncilă, (2003), Editura Sigma, *Matematică distractivă pentru ciclul primar;*
- T. Pitila, C. Mihailescu, C. Iuga,(2008), Ed, Aramis, 2008, *Rezolvăm probleme citind povești;*
- Viorel-George Dumitru, (1998), Editura ALL,*Matematică distractivă...*;



Momente din timpul orelor de opțional

Elevii clasei a III-a, Liceul Tehnologic nr.1 Nușfalău- Sălaj

## JULES VERNE – CĂLĂTOR ÎN VIITOR

Prof. NAGY LENKE TEREZIA  
Liceul Reformat Wesselenyi Zalău

Jules Verne a fost un scriitor francez și un precursor al literaturii științifico-fantastice. El ocupă poziția a doua, a celui de-al doilea cu cei mai citați scriitori. Romanele sale sunt traduse în 148 de limbi, cele mai importante sunt : „Cinci săptămâni în balon” (1863), „2.000 de leghe sub mări” (1869), „Călătorie spre centrul Pământului” (1864), „De la Pământ la Lună” (1865), „Copiii căpitanului Grant” (1867), „În jurul Lunii” (1870), „Ocolul Pământului în 80 de zile” (1873), „Insula Misterioasă” (1874).

Este unul dintre primii autori care au îmbinat cu succes literatura de aventuri cu cea science-fiction și fantastique. Interesul arătat pentru știință și faptul că a abordat în romanele sale teme care aveau să se concretizeze în secolul XX, îl face să fie mai mult decât un vizionar: pe baza descoperirilor științifice și tehnice, el duce până la capăt consecințele progresului tehnic.

În romanul „2.000 de leghe sub mări”, a scris despre submarine și despre o tehnologie (aflată acum încă în stadiul de experiment) prin care apa era transformată în combustibil de enigmaticul savant proscris Căpitanul Nemo. Căpitanul Nemo străbate oceanele lumii la bordul unui submarin electric gigant, Nautilus. Submarinul avea săli luxoase și era alimentat cu energie electrică. În 1964 a fost construit acest submarin, Alvin, care, deși mult mai mic, putând găzdui doar 3 persoane, funcționează pe un principiu similar, fiind alimentat cu baterii.

În 1889, Jules Verne a scris un articol, intitulat „În anul 2889”, unde descria presa viitorului. În locul clasicelelor ziare, abonații vizionau un program în care reporterii discută cu oamenii de știință și cu politicienii despre cele mai importante evenimente ale zilei. Primul program de știri televizate a fost difuzat abia în 1920, deci după 30 de ani de la momentul în care scriitorul a descris această formă de comunicare în masa.

În 1865, în romanul „De la Pământ la Lună”, Jules Verne a scris despre o navă spațială alimentată cu lumină. Azi există ceva similar – velele solare. Pe 21 mai 2010, în cadrul misiunii Ikaros, Japonia a lansat cu succes o velă de acest fel, pentru a cerceta planetele din apropierea noastră. Vela, cu o lățime de 14 metri, funcționează cu energie solară. Proiectul a fost propus prima dată în 1920, iar aceste vele au ca scop propulsarea navetelor spațiale cu ajutorul radiației solare, fără să mai fie nevoie de alt combustibil.

Jules Verne a descris tot în romanul „De la Pământ la Lună” „proiectile” care erau folosite pentru a transporta pasagerii pe Lună. Acestea erau atașate la „tunuri uriașe” care când erau trase ajutau „proiectilul” să învingă forța gravitației, scriitorul folosind de obicei descrieri destul de detaliate ale tehnologiei imaginate în cărțile sale. Acum există modulele lunare, cu care NASA a reușit să ajungă pe Lună. Aceste capsule în care stau membrii echipajului sunt atașate la rachetele care le propulsează și le transportă la destinație, exact cum își imaginase scriitorul francez acum aproape 200 de ani.

Atent observator a lumii din jurul său, Verne a intuit și viitorul promițător al reclamelor, iar în articolul „În anul 2889”, el a descris o nouă metodă de anunțuri publicitare similar scrisului pe cer.

„Toți au observat aceste anunțuri uriașe reflectate de nori, erau așa de mari că puteau fi văzute de populația unor întregi orașe sau chiar a unei țări întregi”, scria Jules Verne. Aceste intuiții uimitoare sunt cu atât mai impresionante cu cât scriitorul nu avea o pregătire în domeniul ingineriei sau fizicii. Este adevărat însă că el avea prieteni pasionați de știință și invenții și este foarte posibil ca multe idei să-i fi venit din discuțiile din aceștia. Scrisul pe cer a fost folosit prima dată în 1930, de Skywriting Corporation din Statele Unite, iar printre primii clienți s-a numărat compania Pepsi-Cola. Pentru un asemenea proiect este nevoie de cinci avioane care zboară în formație și fiecare eliberează un fum special la peste 3 km altitudine, astfel că mesajul este vizibil de la mare distanță.

Tot în articolul „În anul 2889” Jules Verne a descris „fonotelefotul”, un precursor al tehnologiei care permitea organizarea videoconferințelor, sistem ce face posibilă conectarea unor persoane aflate la mare distanță unele de altele.

Iată cum își imagina scriitorul această tehnologie, care a devenit realitate mult mai devreme decât și-a închipuit el: „Fonotelefotul transmite imagini prin intermediul unor oglinzi sensibile conectate cu fire”.

Pasiunea romancierului francez pentru tehnologie nu se limita la discuțiile cu prietenii. El citea mereu reviste de specialitate pe care le găsea la cluburile frecventate și chiar își lua notițe din aceste publicații.

În anul 1862, a devenit secretarul **Societății de Aviație**, care avea ca scop „încurajarea transportului aerian cu aparate mai grele ca aerul”, după cum enunțau fondatorii săi. Societatea a atras curând și alți membri din elita intelectuală franceză, printre care Alexandre Dumas și George Sand, buni prieteni cu Jules Verne.

Scriitorul a fost unul dintre cei mai înfocați susținători ai unui proiect conceput de Felix Tournachon, un journalist și fotograf pasionat de invenții, cunoscut sub pseudonimul de Nadar, membru fondator al Societății de Aviație. Nadar a inventat helioplanul. Cel puțin pe hârtie. El și-a imaginat practic un aparat care să zboare. Încântat de proiectul la care a colaborat, Jules Verne a scris despre Societatea de Aviație în cărțile sale, iar numelui Nadar apare chiar în romanul „*De la Pământ la Lună*”, unde inventatorul amator este menționat sub numele **Ardan**.

Urișa mașinărie zburătoare imaginată de Jules Verne și de prieteniisăi a prins viață în romanul „*Robur Cuceritorul*” (1886), sub numele **Albatros**, ca invenție a genialului Robur. Romanul a fost ilustrat de **Leon Bennett**, după instrucțiunile clare ale lui Jules Verne, astfel că azi putem vedea cum și-a imaginat el această primă aeronavă.

Oamenii de știință de pe vremuri i-au dat idei? Mulți au folosit ideile lui , cert este că există multe coincidențe, după părerea mea. Decideți și voi , ce credeți !

### ***Bibliografie***

Surse web

[www.descopera.ro](http://www.descopera.ro)- accesat la data de 2.05.2018

[www.efemeride.ro](http://www.efemeride.ro)- accesat la data de 2.05.2018

## FOLCLOR vs. CREATIVITATE

Prof. înv. primar **NICOLETA-MONICA SABĂU**  
Școala Gimnazială Nr. 1 Boghiș, Jud. Sălaj

### EPICA ÎN VERSURI

În folclorul Românesc specia care domină genul epic în versuri este *balada*, cuvântul baladă, împrumutat din limba franceză, a fost introdus la noi de Vasile Alecsandri. Chiar în titlul culegerii Alecsandri o păstrează în denumirea de „cântec bătrânesc”, cunoscută în popor alături de termenul de baladă, tărani înțeleg, adesea ca fiind un cântec vechi „cântec bătrânesc”.

Balada occidentală era un cântec scurt ce însoțea un dans în Evul mediu, din punct de vedere etimologic, provine din latina medievală, din verbul *ballare*, care înseamnă a dansa și care, în limba franceză a dat pe *ballade*.

În ceea ce privește definiția și înțelesul acestor termeni, există numeroase păreri de la un autor la altul sau de la o epocă la alta. Discursul narativ al cântecului epic are o funcție preponderent social - educativă, ceea ce îl determină pe interpret să recurgă la o serie de procedee retorice, să-și impresioneze ascultătorii, ceea ce explică predominanța unor mijloace poetice repetitive, hiperbola, paralelismul etc. Ca structură modalității de exprimare și interpretare balada ne apare foarte complexă.

Fiind un cântec narativ de ascultare, balada populară are unele trăsături determinate de acest aspect - forme inițiale, referitoare la date concrete legate de auditori, actualizările, precum și mijloace extrapectrice: procedeele muzicale și dramatice.

### CÂNTECUL LIRIC

Lirica populară reprezintă un ansamblu de cântece, doine și strigături fiind expresia directă a unor trăiri sufletești, a modului de a înțelege lumea și viața omului din popor. Ea este de o mare bogăție și diversitate comparativ cu creațiile epice sau dramatice. Fiind genul poetic cel mai receptiv înnoitorilor, lirica este în aparență o creație populară mai nouă.

În realitate ea este cel puțin tot așa de veche ca și celelalte genuri.

Bogăția și diversitatea liricii populare a suscitat discuții aprinse cu privire la istoricul și originea genului. Unii folcoriști au susținut că lirica este o moștenire păstrată de la romani, iar

alții dimpotrivă, resping această aserțiune argumentând că românii n-au avut înclinații lirice atât de evidente și că lirismul îl moștenim de la daci. Au mai existat și alte teorii cu referire la genul liric, între care nu trebuie trecută cu vederea teoria lui Lucian Blaga cu privire la „ spațiul mioritic„. L. Blaga explică melodia doinei ca fiind o consecință a reliefului nostru, format dintr-o linie melodică ondulatorie – deal-vale, deal-vale.

Diversitatea tematică a liricii populare este o consecință a reflectării vieții în întreaga ei complexitate, generând în plan artistic o bogăție de modalități poetice.

Ca specie prin excelență lirică, doina comunică foarte adesea experiența celui care se află pradă suferinței, singurătății și urâtului, dar care se salvează prin cântec pentru că a descoperit funcțiile catartice ale acestuia-- „Cine-a-nceput horile/aibă ochii ca zorile/și fața ca florile/căci horile-s stâmpărare /la omul cu supărare:/căci și eu când mă supăr/ cu horile mă stâmpăr.”

În ultimul timp doina, ca gen muzical, și-a restrâns aria de circulație în favoarea cântecului liric, care a cunoscut o dezvoltare accentuată și a dobândit o coloratură specifică de la un ținut la altul. Deosebiri nu vizează esența mijloacelor de realizare, ci mai mult repertoriul, și stilul ei de interpretare diferite de cele tradiționale.

Diversitatea tematică a cântecului liric este expresia directă a trăirilor omului din popor, a relațiilor lui față de multiplele aspecte ale vieții –oprimarea socială, cățania, haiducia,natura și frumusețile ei, iubirea cu dramele ei etc.

## CONCLUZII

Descoperirea, culegerea, cercetarea sunt trei cuvinte-repere care marchează cunoașterii folclorului, a culturii folclorice, populare care a existat și s-a modelat alături de cultura instituțională sau autonomă.

Folosind timpul verbal al trecutului ar putea sugera faptul că ne ocupăm de o cultură care și-a înghețat misiunea atât în culturile naționale cât și în cele universale. Dar lucrurile nu stau așa : chiar cu riscul de a supraevalua existența și rolul culturii populare în spiritualitatea omului din noul mileniu, putem vorbi de folclorul etern, folclorul al cărui începuturi sunt departe de a coincide cu momentele de descoperire, de trezire a interesului față de el.

Folclorul va exista și atunci când, poate datorită globalizării absolute a lumii se va crede că existența acestui fel de cultură și-a pierdut definitiv orice rațiune de a fi. Mereu vor mai fi oameni care-și păstrează, valorile clasice ale folclorului, iar pe de o parte, vor crea bunuri noi

care, în ciuda vieții moderne și a nevoilor reale- supramoderne, vor fi numite, datorită modului de creație, circulație și oglindire, tot producții folclorice. Cultura instituționalizată oficială nu o va suplini niciodată pe cea populară pentru că nu va dispărea una dintre esențele ființei umane: de a gândi și de a crea și în afara normelor sistemelor instituționale.

Acest fenomen se întâmplă pentru că folclorul și –a păstrat până azi caracterul său atotcuprinzător, înglobând cunoștințele referitoare la om și natură, la lumea macro- și microcosmică, lumea reală, perceptibilă și trans-cedentală. Virtuțile acestei culturi rezidă în naturalețea ei. Izvorâtă din contactul nemijlocit al omului cu natura, în lipsa artificiilor, în oglindirea în forme estetice clare, accesibile tuturor, a problemelor umane.





## CREATIVITATEA – MODALITATE DE STIMULARE A GÂNDIRII CRITICE

Prof. înv. primar **SZABO ANCA IOANA**  
Școala Gimnazială *Simion Bărnuțiu* Zalău

Creativitatea poate fi definită ca trăsătură complexă a personalității umane, constând în capacitatea de a realiza ceva nou, original sau o activitate imaginativă adaptată astfel încât să producă rezultate care sunt atât originale cât și de valoare.

Cercetătorii afirmă că stimularea creativității copiilor mici poate fi realizată prin trei elemente: un mediu creativ, o programă creativă și profesori ce folosesc metode didactice creative.

Pentru crearea unui mediu creativ, cercetătorii recomandă încurajarea copiilor să se joace. Studiile arată că nu orice tip de joacă stimulează creativitatea, iar pentru acest lucru este necesară implicarea activă a elevilor în procesul de învățare, care îi va stimula creativitatea mai mult decât un joc în care copilul este receptor pasiv.

Fiind o rezultată a funcționării optime a întregii personalități, creativitatea sintetizează factori multipli de natură: intelectuală, motivațională, emoțională și atitudinală.

Creativitatea reprezintă capacitatea individului de-a concepe și realiza produse cât mai diferite de cele existente.

Mediul familial poate stimula sau inhiba creativitatea. Un mediu familial permisiv, tolerant, deschis spre nou, în care copilul se simte sprijinit de părinți (are sentimentul securității), valorizat, apreciat pentru ideile sale are efecte pozitive asupra creativității. Familiile rigide, în care copilul este excesiv de controlat, în care părinții iau toate deciziile importante și copilul este privit ca o ființă care este obligată să se supună, în general inhiba creativitatea.

În ceea ce privește cadrele didactice, experții afirmă că acestea pot îmbunătăți creativitatea copiilor prin folosirea metodelor de predare cu caracter activ: conversația euristica,

problematizarea , prin stimularea experimentării și a perseverenței, prin apelarea la întrebări cu răspuns deschis și prin încurajarea copiilor care oferă răspunsuri inedite la întrebări.

Dezvoltarea creativității depinde în mare măsură de atitudinea profesorului față de elevi, care trebuie să încurajeze curiozitatea, spontaneitatea, atitudinea activă, inițiativa, munca independentă, exprimarea opiniilor. Prin atitudinea sa, profesorul trebuie să încurajeze încrederea în sine a elevilor, receptivitatea față de nou, dorința de autoafirmare, pasiunea pentru anumite domenii, dar trebuie să se țină seama și de faptul că aceeași atitudine nu are aceleași efecte asupra tuturor copiilor.

Dascaul poate dezvolta în clasă o atmosferă care să faciliteze creativitatea prin încurajarea elevilor să gândească, să descopere, încurajarea curiozității, explorării, experimentării, fantasmării, punerii de întrebări, testării și dezvoltării talentelor creative, oferirea de evaluări deschise, idei controversate care să-i provoace să găsească și să-și pună probleme. Elevii trebuie învățați să exploreze, să vizualizeze o problemă, să inventeze sau să modifice unele din procedurile învățate, să asculte și să argumenteze, să-și definească scopurile și să coopereze în echipă.

Profesorii care aplică aceste principii renunță la a oferi doar un flux permanent de cunoștințe, ei devenind astfel un mediator între copil și realitate și nu doar o sursă directă a furnizării de informație. Astfel cercetările au arătat că acești profesori în timpul orelor frecvent, alocă o cantitate mai mare din timp adresării de întrebări comparativ cu media profesorilor, refuză să răspundă imediat unor întrebări reflectându-le în replici de forma: “Dar tu ce crezi?”, “Cum vezi tu lucrurile?”, adresează întrebări cu caracter divergent de genul: “ Ce s-ar întâmpla dacă ...”, “Ce te face să crezi aceasta?”, nu oferă un feedback evaluativ imediat, ci acceptă și manifestă interes pentru răspunsurile paradoxale.

Rezultatul acestor strategii proprii este că elevii înșiși vor tinde să-și pună probleme să descopere noi probleme și să problematizeze asupra unor lucruri acceptate ca adevărate.

Pentru a dezvolta gândirea creativă e important să stârnim curiozitatea elevilor, încurajându-i mai degrabă să formuleze întrebarea “de ce?” decât acel submisiv “da, am înțeles”. Ca atare școala nu trebuie să se limiteze doar la a transmite cunoștințe și a-i face pe elevi să evite

eșecul școlar, ci mai mult trebuie să-și asume și rolul de a-i ajuta pe elevi să-și descopere propriile potențialități.

Creativitatea poate fi văzută ca o trăsătură pe care fiecare o are mai mult sau mai puțin dezvoltată. Chiar dacă nu produc opere de artă sau nu fac invenții, mulți oameni dau dovadă de creativitate în viața de zi cu zi. Copiii își manifestă din plin creativitatea în activitățile pe care le fac. Interesul, curiozitatea, spontaneitatea, deschiderea la nou, tendința de a îmbina realul cu fantasticul, toate aceste ingrediente necesare creativității se manifestă în copilărie.

Cu timpul și mai ales odată cu începerea școlii, creativitatea pare a intra în declin. Picasso spunea: “Orice copil este creativ. Problema este cum să îl faci să rămână așa și când crește. Deși toți ne naștem cu potențial creativ și îl manifestăm în copilărie, dacă nu ne cultivăm constant creativitatea riscăm să ne pierdem această calitate. Pentru a-și folosi potențialul creativ adulții trebuie să aibă dezvoltate și alte trăsături de personalitate: independență, încredere în sine, deschidere la nou, tolerarea ambiguității, simț critic.

Creativitatea poate fi văzută nu numai ca o trăsătură de personalitate ci și ca un mod de a gândi. Contrar părerii larg răspândite că ne folosim creativitatea mai mult în artă, se pare că de cele mai multe ori apelăm la aceasta când trebuie să rezolvăm o problemă. Avem nevoie de creativitate mai ales în situațiile ambigue, incerte, în care nu există o soluție ușor de găsit, ci trebuie să descoperim singuri ce e cel mai bine să facem.

Pentru ca un proces creativ să înceapă trebuie mai întâi să trecem în revistă soluțiile familiare sau deja încercate la respectiva problemă, să ne gândim la un număr cât mai mare de idei, din care să le putem selecta pe cele mai potrivite, iar dacă acestea nu se pot aplica în situația prezentă începe un proces de căutare a unor idei noi, cele deja încercate fiind ignorate. După ce apare o idee nouă, se evaluează cât este de aplicabilă și convenabilă, iar dacă nu este destul de satisfăcătoare începe căutarea unei noi idei.

Așadar, în momentele în care dăm dovadă de creativitate nu apelăm numai la imaginație și la emoții, ci și la gândire. Deși este important să producem un număr cât mai mare de idei, este la fel de important și să le judecăm critic și să găsim modalitățile cele mai potrivite de a le pune în practică.

Școala trebuie să acționeze în sensul cultivării și dezvoltării potențialului creativ al elevilor, fără să se opună învățării școlare clasice, ea trebuie să promoveze un nou mod de învățare, învățarea creativă, adică cea care pune accent pe învățarea prin cercetare – descoperire, pe învățarea prin efort propriu – independent sau dirijată. Pentru a stimula creativitatea elevului, profesorul însuși trebuie să fie un tip creativ și activ, să manifeste un comportament și o atitudine pozitivă în acest sens. Instruirea interactivă și creativă trebuie să implice elevul în toate etapele procesului instructiv –educativ. Orice proces creativ trebuie să dea posibilitatea elevilor să-și folosească întregul potențial creativ. Predarea orientată spre creativitate implică un set de condiții favorabile, iar hotărâtoare este încurajarea copiilor să lucreze și să gândească independent, să-și elaboreze propriile proiecte și să se debaraseze de ideea că, în școală, orice activitate trebuie să fie strict dirijată și controlată de profesor.

În concluzie, creativitatea nu trebuie asimilată unei caracteristici specifice unor indivizi izolați, ci drept rezultată a interacțiunii optime dintre sistemul cognitiv al unei persoane și contextul sociocultural în care se dezvoltă. Ca atare, un mediu armonios, care stimulează exprimarea liberă poate contribui la dezvoltarea potențialului creativ al elevului. Un astfel de mediu se caracterizează prin următoarele componente: alocarea de către profesor a unor resurse substanțiale de timp în vederea dezvoltării gândirii creative a elevilor, recompensarea ideilor și produselor creative, încurajarea riscului de-a oferi răspunsuri inedite, tolerarea unor răspunsuri greșite sau neașteptate, imaginarea unor alte puncte de vedere, explorarea mediului, interogarea unor fapte bine cunoscute sau unor asumții, generarea unor ipoteze multiple, centrarea mai degrabă pe idei mai generale decât pe fapte specifice, gândirea asupra procesului gândirii.

### ***Bibliografie:***

Tinca Crețu (2004), *Psihologia educației*, Editura Credis;

Roco M. (1979), *Creativitatea individuală și de grup*; București, Editura Academiei;

Tereza Amabile (1997), *Creativitatea ca mod de viață*; București, Editura Tehnica;

### ***Surse web***

<https://psihologpentrucopii.ro/2012/05/ce-este-creativitatea/> - accesat la data de 3.05.2018

[www.concursurilecomper.ro](http://www.concursurilecomper.ro) Creativitatea – premisă a performanței școlare- accesat la data de 3.05.2018

## EXPERIENȚE ȘI PRACTICI EDUCAȚIONALE DIN PERSPECTIVA METODELOR INTERACTIVE

prof.înv.primar **MARIA ȘANDOR**  
prof.înv.primar **DANIELA-MARIA OROS**  
Școala Gimnazială *Iuliu Maniu* Zalău

Metodele și tehnicilor interactive prezentate mai jos au constituit sisteme de referință în organizarea activităților de învățare prin cooperare imprimând acestora un caracter activ, motivând participarea elevilor, stimulându-le potențialul creativ.

În continuare prezint câteva din noile metode și tehnici interactive de grup, utilizate mai des la nivelul ciclului primar, menite să contribuie la diversificarea metodologiei didactice existente, înscriindu-se în domeniul căutărilor și preocupărilor creative de sporire a eficienței muncii în cooperare.

*Cadrul Evocare-Realizarea sensului-Reflecție* oferă profesorului un context adecvat de prezentare a experiențelor de învățare în care aceștia pot să activeze gândirea elevilor, să stabilească scopuri realiste pentru învățare, să-i implice activ și să-i motiveze pentru învățare, să-i expună unei mari diversități de opinii, să stimuleze reflecția și metacogniția, să se asigure că elevii procesează informația, să faciliteze gândirea critică.

*Metoda pălărilor gânditoare* (propusă de Edward de Bono, autorul conceptului de *gândire laterală*) este o tehnică interactivă, de stimulare a creativității participanților, care permite exersarea unor roluri, în funcție de pălăria aleasă, în scopul rezolvării, prin cooperare, a unei probleme. Sunt 6 *pălării gânditoare*, fiecare având câte o culoare care îi definește rolul și este asociată cu un anumit tip de gândire.



*Pălăria albă* oferă o privire obiectivă asupra informațiilor, este neutră, concentrată pe fapte obiective și imagini clare și stă sub semnul gândirii obiective.

Se poate folosi de întrebările:

*Ce informații avem? Ce informații lipsesc? Ce informații am vrea să avem? Cum putem obține info*



*Pălăria roșie* dă frâu liber imaginației și sentimentelor, se bazează pe emoții, sentimente, intuiție, descătușează stările afective.



*Pălăria neagră* exprimă prudența, grija, avertismentul, judecată, pericole, riscuri, puncte slabe, oferind o perspectivă întunecoasă, tristă, sumbră asupra situației în discuție, este perspectiva gândirii negative, pesimiste. Gânditorul nu exprimă sentimente negative, acestea aparținând pălăriei roșii, după cum aprecierile pozitive sunt lăsate pălăriei galbene.

*Pălăria galbenă* este simbolul gândirii pozitive și constructive, al optimismului. Se concentrează asupra aprecierilor pozitive, așa cum pentru pălăria neagră erau specifice cele negative. Ideile creative oferite sub pălăria verde pot constitui material de studiu sub pălăria galbenă.



*Pălăria verde* exprimă ideile noi, stimulând gândirea creativă, flexibilitatea, mobilitatea. Verdele este simbolul fertilității, al producției de idei noi, inovatoare.



*Pălăria albastră* este pălăria responsabilă cu controlul demersurilor desfășurate, este dirijorul orchestrei și cere ajutorul celorlalte pălării. Gânditorul pălăriei albastre definește problema și conduce

întrebările, reconcentrează informațiile pe parcursul activității și formulează ideile principale și concluziile la sfârșit.

## Proiectare didactică - din perspectiva metodelor interactive

**Aria curriculară:** Limbă și comunicare

**Disciplina:** Comunicare în limba română

**Clasa I A**

**Proiect tematic:** ”Aventuri în lumea poveștilor!”

**Subiectul:** „Pungața cu doi bani”, după Ion Creangă

**Tipul lecției:** consolidare-sistematizare

### Obiective operaționale

- să desprindă semnificația globală a textului citit;
- să citească corect, în ritm propriu textul cunoscut;
- să formuleze răspunsuri și întrebări în legătură cu conținutul poveștii „Pungața cu doi bani”;
- să desprindă informații/idei esențiale din textul citit;
- să formuleze clar și corect enunțuri potrivite unor situații date;

### Resursele și managementul timpului

- **Resurse materiale** –textul, fișe, coli pentru scris, markere, PC, videoproiector.
- **Resurse procedurale** – exercițiul ; explicația; conversația; cadranele; explozia stelară; cubul; metoda pălăriilor gânditoare, turul galeriei.
- **Resurse de timp** – 45 minute

### Scenariul didactic

- Moment organizatoric
- Reactualizarea cunoștințelor anterioare

▪ Captarea atenției- se audiază o parte din povestea “Punguța cu doi bani” după Ion Creangă.

- Anunțarea subiectului și a obiectivelor
- Dirijarea învățării

- lecturarea textului (individual, în perechi, selectiv); împărțirea elevilor pe grupe (5 grupe a câte 5 elevi); formularea de întrebări, întrebări care să înceapă cu fiecare cuvânt din „Explozia stelară”

- se realizează posterul la tabla magnetică cu variantele găsite de elevi.

Cum?

Punguța  
cu doi bani?

Unde

De ce?

**Pălăriile gânditoare** - elevii se vor grupa în 6 echipe, fiecare echipă reprezentând o pălărie:

**Pălăria albă** - O grupă va informa care sunt personajele din această poveste.

**Pălăria roșie** - „Spuneți ce simțiți pentru moș? Dar pentru babă? De ce?”

**Pălăria galbenă**- „Cum ar fi trebuit să se comporte baba cu moșul ca să-i fie și ei bine?”

**Pălăria neagră** - „Unde a greșit baba față de moș?”

**Pălăria verde** - „Ce s-ar fi întâmplat dacă nu ar fi găsit cocoșul, punguța cu doi bani?”

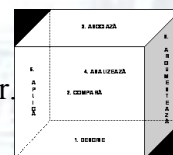
**Pălăria albastră** – Clarifică prin ce peripecii a trecut cocoșul până l-a îmbogățit pe moș, așezând în

ordine imaginile”.

**Cadranele** - Organizați în grupe de câte 4, elevii vor rezolva sarcinile scrise în fiecare cadran.



<b>I. Alegeți ce i se potrivește babei:</b>  rea   lacomă   miloasă   zgârcită	<b>II. Ce ați simțit când moșul nu a fost ajutat de babă?</b>  .....
<b>III. Alegeți ce i se potrivește moșului:</b>  sărac   darnic   bogat   rău	<b>IV. Scrieți învățătura textului:</b>  .....



**Turul galeriei** – observațiile elevilor se vor consemna pe o foaie albă atașată cadrelor.

### Obținerea performanței- CUBUL

*Describe:* cocoșul din povestea „Punguța cu doi bani”

*Compară:* faptele moșului cu ale babei ; faptele cocoșului cu cele ale găinii.

*Asociază :* povestea „Punguța cu doi bani” cu o altă poveste a aceluiași autor asemănătoare ca și conținut.

*Analizează:* comportamentul babei față de găină atunci când vede că moșului îi adusese cocoșul o mulțime de galbeni.

*Aplică:* Spune cum ar fi trebuit să se comporte baba când a văzut câți galbeni îi adusese cocoșul moșului.

*Argumentează:* Care este personajul tău preferat în această poveste?

- Câte un reprezentant din fiecare grupă prezintă modul de rezolvare a cerințelor de pe fețele cubului.
- Vor fi aduse completări și din partea celorlalte grupe la rezolvarea cât mai completă a sarcinilor de lucru. Încheierea activității- aprecieri.

## Proiect didactic pe cadrul ERR

**Aria curriculară:** Limbă și comunicare

**Disciplina:** Comunicare în limba română

**Clasa I A**

**Proiect tematic: ”Aventuri în lumea poveștilor!”**

**Subiectul:** „*Bondarul leneș*” de Elena Farago

### Motivația

- Oferă modelarea comportamentului civic al elevilor și susținerea motivației pentru învățare;
- Învățarea în cooperare transformă clasa într-un mediu favorabil participării și implicării tuturor elevilor în găsirea de soluții în rezolvarea unor sarcini;
- Cadrul și strategiile utilizate oferă posibilitatea elevilor să-și exprime în manieră personală propriile gânduri, opinii sau sentimente referitoare la subiectul aflat în discuție și facilitează desprinderea ideii că harnicia învinge lenea, încurajând formarea unei imagini de sine pozitivă a copiilor;

### Obiective operaționale

- să exprime păreri , opinii , gânduri în legătură cu un concept, o situație;
- să citească în ritm propriu versurile;
- să formuleze întrebări și răspunsuri pe baza textului citit;;
- să argumenteze o părere personală;
- să identifice asemănările și deosebirile dintre bondar și furnică.

### Condiții prealabile

- să cunoască alfabetul limbii române pentru a citi și a înțelege textul;
- să posede deprinderi de a lucra în grup și de a utiliza strategii interactive;
- să știe că fiecare persoană are calități, dar și defecte.

## Evaluarea

- observarea sistematică;
- procesarea informațiilor primite, prin completarea fișelor de lucru;
- calitatea raționamentelor privind conținutul textului;
- turul galeriei.

## Resursele și managementul timpului

- **Metode și procedee:** conversația, brainstorming-ul, predarea reciprocă, diagrama Venn, turul galeriilor, exercițiul ;
- **Resurse materiale:** textul, fișe de lucru, coli de scris tip A3 , markere, scotch, PC-prezentare ppt.;
- **Resurse de timp:** 45 minute ( evocare – 10 minute; realizarea sensului – 25 minute; reflecția – 10 minute).

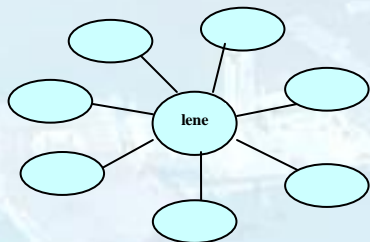
## Scenariul didactic



### I. Evocarea - 10 minute

Conexiuni cu cunoștințele anterioare

- Brainstorming-ul individual, apoi pe grupe : Ce înseamnă cuvântul **leneș**? Scrieți/spuneți tot ce vă trece prin minte în legătură cu acest cuvânt. Dați frâu liber imaginației!



Anunțarea subiectului și a obiectivelor activității.



Bondarul\_leneș.ppt

- Captarea atenției-prezentare ppt.

## II. Realizarea sensului - 25 minute

-lectura textului; Predare reciprocă

- Elevii vor forma 5 echipe de câte 5 membrii. Textul este împărțit în 5 fragmente ( câți membrii are grupul ).

În timpul activității se vor respecta următorii pași, pe care fiecare echipă îi are scriși pe fișă:

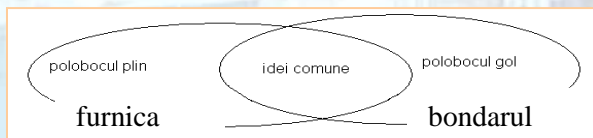
- citește fragmentul pentru restul grupului;
- formulează o întrebare referitoare la conținutul fragmentului.
- caută în dicționarul de sinonime cuvintele neînțelese;
- predă ștafeta colegului care are fragmentul următor;

După parcurgerea întregului text, fiecare grupă completează fișa cu “explozia stelară”. Câte un reprezentant al fiecărei echipe prezintă opțiunea grupului privind întrebările formulate.



**Diagrama Venn:** S-a pregătit pe o coală diagrama Venn . Se împart elevii în 3 grupe și li se cere:

- prima grupă să se gândească prin ce se deosebește furnica de bondar ;
- a doua grupă să se gândească prin ce se deosebește bondarul de furnică;
- a treia grupă să se gândească ce au în comun cele două insecte; Vor trece pe rând reprezentanții fiecărei grupe și vor completa diagramele.



### **III. Reflecția -10 minute**

#### **Ciorchinele**

- se completează brainstorming-ul cu informațiilor descoperite în text, în categoriile deja existente sau se realizează alte categorii noi din perspectiva noutăților rezultate.

#### **Turul galeriei**

- observațiile elevilor se vor consemna pe o foaie atașată ciorchinelui;
- se verifică informațiile scrise în „evocare”.

Aplicarea acestor metode are multiple avantaje: dezvoltă creativitatea și gândirea laterală prin abordarea unei probleme din diferite perspective; participanții conștientizează existența unor comportamente adecvate, dar și a unora indezirabile în aceeași situație; încurajează și exersează capacitatea de comunicare a gânditorilor; dezvoltă capacitățile de intercomunicare și toleranță reciprocă, de respect pentru opinia celorlalți.

#### **Bibliografie**

Bocoș, Mușata. (2002). *Instruire interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune*. Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.

Bocoș, Mușata. (2007). *Teoria și practica cercetării pedagogice*. Cluj-Napoca: Casa Cărții de Știință.

David, Eugen. (2011). *Sisteme pedagogice alternative*. Sibiu: Editura Psihimedia

Dulama, Eliza-Maria. (2008). *Metodologii didactice activizante-teorie și practică*. Cluj-Napoca: Editura Atlas-Clusium.

Flueraș, Vasile. (2005). *Teoria și practica învățării prin cooperare*. Cluj-Napoca: Casa Cărții de Știință

Oprea, Crenguța-Lăcrimioara. (2008). *Strategii didactice interactive*. București: Editura Didactică și Pedagogică (ediția a treia).

#### **Surse web**

<http://www.edu.ro>- accesat la data de 04.05.2018

<http://www.didactic.ro>- accesat la data de 05.05.2018

## EXPERIENȚE ȘI PRACTICI EDUCAȚIONALE MENITE SĂ EVIDENȚIEZE IMAGINAȚIA CREATOARE A ELEVILOR

Prof.inv.primar **CLAUDIA – CRINA ȘORTAN**  
Școala Gimnazială *Iuliu Maniu* Zalău

Creativitatea, ca dimensiune principală a omului contemporan trebuie să constituie o problemă centrală a școlii. Pentru a dezvolta capacitățile creatoare ale elevilor cadrele didactice trebuie să cunoască în primul rând trăsăturile comportamentului creator. Acestea se referă la: nivelul de inteligență generală, gândirea divergentă, fluenta gândirii, receptivitatea față de probleme, spiritul de observare, imaginația creatoare, originalitatea, capacitatea combinatorie, perseverența, inițiativa, nonconformismul în idei etc.

S-a confirmat experimental însă faptul că randamentul școlar nu reflectă fidel nivelul de creativitate al unui elev. De aceea este greșit să încurajăm extracurricular creativitatea doar la acei elevi care au rezultate școlare deosebite. Einstein fusese un elev slab dar a dat fizicii, mai târziu, extraordinar de importantă teorie a relativității! Cel mai potrivit este să depistăm prin câteva cai potențialul creativ al școlarului mic și printre acestea menționăm :

- analiza realizărilor obținute de aceștia la olimpiade, concursuri, competiții, probe școlare cu caracter creativ ;
- testele de investigare a originalității (Ex: "Găsiți cât mai multe întrebări neobisnuite ale unei caramizi."), flexibilității gândirii ( Ex.: Găsiți cât mai multe soluții de rezolvare a problemei x"), a fluidității gândirii (Ex.: Dați cât mai multe exemple de cuvinte care încep cu litera "m") sau a dezvoltării imaginației creatoare .
- aprecierile proprii sau ale cadrului didactic pe baza unor chestionare (v. Anexa 3). Modalități de dezvoltare a potențialului creativ la școlarul mic.

Creativitatea ca și proces complex angajează întreaga personalitate a elevului. În școală nu se poate vorbi de creații de mare originalitate decât la elevii excepționali, la ceilalți fiind

vorba doar de un potential creativ ce urmeaza a fi dezvoltat pe diferite cai, atât în procesul de învățământ cât și în cadrul activitatilor extrascolare.

Dar pentru a putea dezvolta cu adevărat eficient acest potential creativ al micului școlar trebuie pe de o parte înlăturate o serie de bariere, de blocaje (blocajele culturale, conformismul - elev și dascăl, neîncrederea în fantezie și pretuirea exagerată a gândirii logice) iar pe de altă parte cele de ordin metodologic (rigiditatea tiparelor, fixitatea funcțională, critica prematură) și nu în ultimul rând blocajele emotive (teama de a nu greși, graba de a accepta prima idee, descurajarea rapidă, tendința exagerată de a-i întrece pe alții)

Ca învățator caut să elimin aceste blocaje, și să se deschidă drumul spre creativitate, ieșind din tiparele învățământului formal.

Ca metodă des utilizată, Brainstormingul (engl. "furtună în creier") surprinde concret obiectivele legate de creativitate. Problema este pusă tuturor membrilor din grupul creativ, eterogen din punct de vedere intelectual. Fiecare își expune punctul de vedere, se discută și se alege cea mai bună soluție. Aceasta va fi expusă de conducătorul grupului, receptiv, de încredere și respectat. Deschisi spre colaborare, mai ales dacă aceasta capătă și caracterul de joc (întrecere între grupe) copiii duc la bun sfârșit sarcina dată. Urmează apoi verificarea și evaluarea aplicării ipotezei.

Ex. Care sunt motivul pentru care Alba -ca-Zapada accepta să rămână în casa piticilor?

Sinectica este metoda prin care, mai întâi ceea ce este străin se face familiar apoi ceea ce a devenit familiar redevine străin prin găsirea unor metafore, comparații personificări care pot duce la descoperirea unor cai noi de urmat. Este greu aplicabilă la clasele mici în forma ei standard dar ea suportă adaptări și adoptarea ei ca metodă dezvoltă creativitatea. La nivelul copiilor din ciclul primar, orice rezolvare de situații problematice constituie în același timp o manifestare a creativității lor. Principala caracteristică a gândirii creative la elevi este noutatea sau originalitatea soluției găsite, a ideii emise.

Povestirea prin analogie a unor întâmplări din viața copiilor, citite sau auzite de ei, ridică multe probleme de natură psihopedagogică, care se cer cunoscute de către învățător, în primul

rând. Mai întâi, această cerință se poate formula numai în legătură cu anumite texte, al căror conținut poate solicita o experiență de viață a copiilor și de informare a lor.

Ex. După lecția „Puiul” am propus elevilor să povestească, prin analogie, o întâmplare deosebită din viața lor, la care au luat parte activ și care a presupus asimilarea de noi informații, dar și stabilirea mai multor legături între cele citite și faptele petrecute zilnic.

La lecția „Fata babei și fata moșneagului”, de I. Creangă, am utilizat povestirea prin contrast. Pornind de la faptele de isprava ale fetei babei, le-am cerut elevilor să compare cele două fete găsim însușiri opuse celelaltei fete. Activitatea lor creatoare a constat în faptul că elevii au fost puși în situația să-și imagineze acțiunile, faptele, întâmplările, să stabilească relațiile necesare în care intră aceste personaje în funcție de însușirile care li se atribuie. Le-am solicitat elevilor să introducă în noua povestire și alte personaje. Acest tip de povestire poate fi considerat un exercițiu care stimulează capacitățile compoziționale ale elevilor, dezvoltă imaginația creatoare și însușirile gândirii divergente.

La un nivel și mai ridicat au fost antrenate și dezvoltate însușirile creatoare ale elevilor, atunci când sarcina didactică a constat în sustinerea unui dialog (La magazine, La biblioteca). Astfel de teme au solicitat elevii să creeze adevărate scenarii cu caracter didactic și artistic. Restructurarea textului sub forma de dialog a presupus introducerea unor personaje cărora a trebuit să le încredințeze diferite roluri în cadrul convorbirii lor, a trebuit stabilit un anumit conținut al întrebărilor și al răspunsurilor .

Textele literare cu conținut istoric, pot genera momente scurte de inventivitate și creare a unor întâmplări ce au ca erou pe elevul care elaborează povestirea. Astfel, le-am cerut elevilor să-și imagineze și să compună un alt sfârșit pentru întâmplarea din partea a treia a lecturii „Stejarul din Borzești” de Eusebiu Camilar. Progresul în procesul de învățământ este condiționat, într-o măsură covârșitoare, de o motivație superioară din partea elevului, exprimată. Stimularea creativității am realizat-o și prin compunerea de probleme. Modul delicat în care se intervine în rezolvarea de probleme simple, compuse de elevi, face să le sporească interesul pentru creația proprie.

Prin interesul sau nemijlocit față de problemele ce i le oferă, prin plăcerea de a cunoaște, de a explora necunoscutul, prin satisfacțiile pe care le are, un rol important în dezvoltarea



gândirii elevilor îl are rezolvarea problemelor, iar stimularea creativității gândirii se realizează și prin compunerea de probleme de către elevi. Compunerea problemelor în care elevul îmbină cuvinte și numere exprimând relații între cantități – mulțimi – stimulează gândirea la o activitate intensă și de creație urma eforturilor sale.

În acest sens, jocul didactic matematic își are și el menirea sa. Jocul este puntea care poate uni școală cu viața, activitatea ce permite copilului să se manifeste conform naturii. Printre exercițiile folosite de mine la clasă, pentru stimularea creativității se numără și următoarele:

### *1. Constructorii: ( se poate folosi de la clasa I ,până la a IV-a,mărindu-se dificultățile)*

Scop: consolidarea cunoștințelor cu privire la figurile geometrice, dezvoltarea imaginației creatoare .

Material: trusă cu figuri geometrice .

Desfășurarea jocului:( exemplele sunt multiple , eu voi prezenta doar unul)

Se cere elevilor să scoată din trusă: un dreptunghi mare, două pătrate mici și un triunghi mare .Cu aceste piese, elevul trebuie să construiască o casă. Câștigă elevul care termină primul.

### *2.Probleme de matematică redată sub formă de ghicitori:*

O bătrână duce la târg un coș cu doi iepuri, 4 pui și un curcan . Câte picioare merg la târg?

### *3.Caută și vei găsi*

Scopul:formarea deprinderii de a căuta soluții în formarea cât mai multor numere dintr-un număr de cifre stabilit dinainte, dezvoltarea atenției și a creativității .

Sarcina : să găsească toate posibilitățile pentru formarea numerelor dintr-un număr de cifre

Desfășurarea jocului :se scriu, de exemplu, toate combinațiile de trei cifre ce se pot forma cu numerele: 6, 7, 3 fără a se repeta cifrele . Câștigă elevul care găsește toate soluțiile primul, corect .

În aceeași arie curriculară cu matematica sunt și *științele naturii*, un alt obiect de studiu ce dezvoltă potențialul creativ al micilor școlari. Voi exemplifica acest lucru cu o *temă pe verticală*.

**Iarna** a sosit înveșmântând în alb întreaga natură.

Anotimpul acesta aduce bucurii copiilor.

Ramurile copacilor abia mai țin povara zăpezii argintii.

Neaua strălucitoare a acoperit pământul.

Albul zăpezii are scipiri de diamante în lumina lunii.

Tema propusă a fost IARNA.

Fiecare propoziție care formează textul începe cu literele acestui cuvânt.

Elevii au compus texte asemănătoare pornind de la unul din cuvintele: GHIOCEL, TOAMNA, VARA.

Acestea sunt doar cateva din practicile educationale parcurse cu clasa,experiente menite sa dezvolte si sa evidentieze imaginatia creatoare a elevilor.Orele de muzica ,limbi straine ,abilitati practice etc.,prin activitatile specifice,dezvolta imaginatia creatoare a elevilor.Metoda 6-3-5, Philips 6-6, discutia panel, inventica sunt alte metode care merita aplicate în vederea valorificarii creativitatii si imaginatiei creatoare la scolarii mici.

Ca si concluzie as îndrazni sa anticipez faptul ca, daca va avea loc o revolutie viitoare a învățământului mondial, aceasta va fi în directia promovarii unei educatii prin si pentru creativitate, în scopul trecerii de la "homo sapiens-sapiens" la "omul creator".

### ***Bibliografie***

M. Zlate - *Creativitatea și factorii determinanți* (1994)

## CINCI MODALITĂȚI DE A TRANSFORMA UN CAIET TRADIȚIONAL ÎNTR-UN INSTRUMENT INTERACTIV DE LUCRU

prof. înv. primar ANCA-VERONICA TĂUT  
Școala Gimnazială *Mihai Eminescu* Zalău

Atunci când vorbim de utilizarea unor strategii activ-participative, moderne, care să dezvolte implicarea elevilor în procesul învățării facem referire, de regulă, la gama ofertantă de materiale didactice și a metodelor și procedeele de predare-învățare. Caietul elevului este și va rămâne, cel puțin pentru o perioadă, un instrument de lucru de bază în procesul învățării. În caiet se regăsesc, în egală măsură, firul roșu al lecției, schița lecției, aplicații parcurse în oră, diferite metode învățate, elemente de metaînvățare, indiferent de disciplina la care ne aflăm. Caietul este, cu alte cuvinte, instrumentul care reflectă concepte-cheie ale învățării care se structurează, prin actul predării, atât în noțiuni teoretice, cât și practice, atât în conținut de învățare, cât și în conținut de metaînvățare. Un caiet tradițional a fost dintotdeauna suportul principal de lucru, înțeles ca un auxiliar al utilizării manualelor școlare. La elevii mici, din ciclul primar, caietul tradițional încă își mai are rolul său hotărâtor în cultivarea grijii pentru aspectele formale ale învățării:

- ✓ calitatea scrisului de mână;
- ✓ estetica scrisului de mână;
- ✓ organizarea informațiilor;
- ✓ așezarea corectă a unui text în pagină (centrarea titlului, respectarea alineatelor la schimbarea ideilor unui text, listarea argumentelor, sistematizarea informațiilor prin organizatori grafici).

Ce rol mai are însă caietul tradițional, în contextul utilizării noilor tehnologii în predare? Vorbim, în primul rând, de avansul pe care îl iau în procesul predării și învățării instrumentele digitale. Elevii mici ai zilelor noastre au manuale digitale, acces la platforma deschisă a manualelor digitale în orice moment (<https://www.manuale.edu.ro/>), sunt familiarizați de mici cu echipamente digitale de învățare (videoproiector, laptop, tabla inteligentă acolo unde e posibil, tableta) și cu softuri educaționale. Ce impact în învățare mai are atunci utilizarea unui caiet tradițional, care, prin ritmul de lucru pe care îl impune, pare a încetini viteza învățării? Își mai regăsește locul acest instrument de lucru fără de care predarea și învățarea nu ar fi fost posibile până acum? Sunt întrebări firești pe care orice învățător și le pune. Cu atât mai mult, cu cât, ultimele trend-uri în educație nu par a pune accent pe formarea scrisului caligrafic, adică exact pe acele deprinderi manuale de scriere pe care la valorifică din plin folosirea caietului tradițional.

Din experiența generației de acum, o generație de nativi digitali în mod indubitabil, pot spune că rolul caietului în actul de învățare nu s-a diminuat, caietul nu a devenit un instrument periferic de învățare. S-a schimbat, însă, modul de a interacționa cu acest instrument și tipul de aplicații pe care îl suportă. În ultimii ani am utilizat la clasă metode creative care să valorifice acest instrument de lucru din perspectiva interactivității și a ludicului.

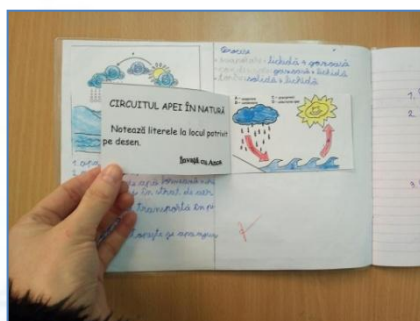
Voi prezenta în cele ce urmează cinci modalități simple prin care pot spune că am resuscitat modul de utilizare a acestui instrument tradițional:

1. **Fereastra:** e o modalitate de a lipi în caiet o etichetă care se deschide ca o fereastră și care poate constitui un organizator grafic. În situația dată, elevii au notat pe o parte a ferestrei adjective care o descriu pe mama, iar pe altă parte a ferestrei, expresii frumoase despre mama.



Figură 1. Lista de adjective și expresii

Figură 2. Fereastra



Figură 3. Joc „Circuitul apei în natură”

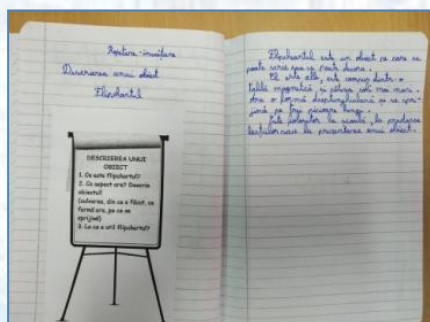
2. **Etichete joc:** sunt etichete lipite în caiet care se deschid ca o carte, ele conținând adesea scurte jocuri sau scurte aplicații cu rol de a consolida sau de a evalua cunoștințele. Am utilizat la ora de Științe ale Naturii etichete de acest tip, astfel încât caietul tradițional s-a transformat într-o carte de tip pop-up.

3. **Etichete semantice:** sunt etichete care sunt direct legate de conținutul unui text. Cel mai adesea, etichetele, pentru a crea sens și legătură cu conținutul, au forma unor obiecte care apar în text: lună, nor, stea, covor, chipul unui personaj, tabletă etc. Etichetele pot să conțină sarcini variate de lucru: crearea unui text, transcrierea selectivă a unor enunțuri sau paragrafe care au legătură cu forma etichetei, generarea de părți de



vorbire care se înscriu

Figură 4. Covorul - Etichetă



Figură 5. Flichart-ul - Etichetă care denumește obiectul.

în câmpul semantic al cuvântului

4. **Etichete aplicative:** de regulă, aceste etichete sunt utilizate la orele de matematică pentru a se lucra direct pe ele. De exemplu: figuri geometrice pentru a demonstra axele de simetrie, perimetrul și aria unei figuri, pentru a reprezenta fracțiile.



Figură 6. Covorul - Etichete

5. **Cărticica - acordeon:** este una dintre cele mai îndrăgite utilizări interactive ale unui caiet, de către copii. Cărticica -

acordeon reprezintă o bucată de hârtie pliată de atâtea ori de câte pagini este nevoie. Pe fiecare pagină a cărții se regăsesc diferite cerințe. În cazul de față, cărticica a fost utilizată pentru a ajuta



Figură 7. Cărticica -

elevii să delimiteze mai ușor fragmentele unui text, pentru a crea o asociere logică mai ușoară între imaginile utilizate și cuvintele-cheie extrase din fiecare fragment și pentru a transcrie selectiv replicile personajelor dintr-un text narativ care conține dialog.

Fără îndoială, caietul tradițional este încă un instrument util în activitățile de la clasă. Nu știm exact cum va arăta viitorul digital al suporturilor de lucru utilizate la clasă, însă, pentru moment, într-un învățământ care pune încă accent pe deprinderile de scriere și organizare grafică, caietul, ca instrument de lucru, trebuie să se reinventeze. Reinventarea e modul de a supraviețui a lucrurilor care aparțin registrului tradițional și care nu merită să fie sortite dispariției. Și da, caietul, așa cum se spunea odinioară, reprezintă oglinda elevului, nicidecum în sensuri negative sau stereotipe, ci în sensul în care scrisul este indiciul principal al achizițiilor cognitive pe care la dobândește un elev. Aspectul unui caiet indică multe: capacitatea de organizare a unui copil, stilul lui de învățare, abilitatea lui de orientare într-un spațiu grafic mic, calitatea deprinderilor de scriere (scrisul fiind prima modalitate de a depista disgrafia), organizarea învățării, structurarea conceptuală a cheilor de învățare în modalități alternative (hărți de învățare, învățare colorată, bazată pe coduri de culori).

Nu în ultimul rând, caietul este modalitatea prin care cultura scrisă încă mai trăiește. Să nu uităm cuvintele marelui lingvist Umberto Eco și, ca dascăli, să reflectăm atent la ele: „Arta scrisului de

mână ne stimulează controlul asupra mâinii, ne ajută să ne coordonăm privirea cu mișcarea degetelor. Scrisul de mână exprimă sufletul nostru, stilul sau personalitatea. Dacă există școli de călărie, deși nu mai circulăm cu trăsura, dacă există cluburi unde putem învăța să navigăm, deși nu mai suntem la fel de devotați acestui mijloc de transport precum erau fenicienii în urmă cu 3.000 de ani, de ce nu ar exista și școli de caligrafie unde copiii să învețe să păstreze vie arta

scrisului de mână?"

## IMAGINAȚIA CREATOARE PRIN OCHI DE COPIL

Prof. LUMINIȚA MARIA TUTUIAN  
Prof. DORIANA PÂRȚILĂ  
Liceul Dr. Lazăr Chirilă Baia de Arieș

*„Imaginația este totul. Este avanpremiera atracțiilor viitoare ale vieții.”*

Albert Einstein

Imaginația, conform definiției este considerată ca fiind „capacitate omenească de a crea noi reprezentări sau idei pe baza percepțiilor, reprezentărilor sau ideilor acumulate anterior” . Este sinonimă cu cuvintele : fantezie, inventivitate, invenție, închipuire. Pe de altă parte creativitatea reprezintă „capacitatea de a crea, de a produce valori” .

O definiție dată creativității este aceea a unei forme de rezolvare a problemelor caracterizată prin noutate și soluții considerate valoroase pentru societate din trei perspective: artistică, științifică sau practică.

Una dintre cerințele învățământului actual este de a forma la copii capacitatea de a gândi creator. Pentru ca elevii să dobândească capacitatea de a fi creativi, ei ar trebui implicați în situații de învățare în care să își dezvolte aceste capacități. Pentru ca profesorii să fie capabili să proiecteze și să organizeze situații de învățare adecvate pentru dezvoltarea creativității, este nevoie ca ei să cunoască conceptul de creativitate, modul de manifestare și de formare a creativității, factorii care influențează, pozitiv sau negativ creativitatea.

Unii psihologi susțin că oamenii ar fi mai creativi dacă li s-ar explica ce este creativitatea. Pornind de la aceste considerente, am încercat identificarea, stimularea și evaluarea potențialului creativ al elevilor prin realizarea unei machete (aplicație practică) „**Casa mea**” , în cadrul orelor de educație tehnologică de la clasa a VI-a.

La realizarea temei am urmărit următoarele competențe :

➤ **Competențe generale :**

- Formarea gândirii tehnice privind imaginea în perspectivă a unui produs realizat din lemn
- Formarea priceperilor și deprinderilor în realizarea temei propuse
- Stimularea învățării prin reliefarea utilității practice a cunoștințelor acumulate

- Aplicarea cunoștințelor însușite referitoare la operațiile tehnologice de realizare a unui produs

➤ **Competențe afective :**

- trezirea interesului elevilor pentru studierea disciplinei „Educație tehnologică” , din prisma utilității în viața reală a cunoștințelor acumulate

➤ **Competențe de transfer :**

- realizarea unor conexiuni între noțiunile teoretice legate de materiile prime și materialele lemnoase și tema practică

➤ **Competențe operaționale :**

- să-și dezvolte abilitățile în realizarea machetei

- să respecte etapele de lucru

- să stabilească amplasarea construcției pe teren

Pe fișa de lucru primită, elevii au primit indicații referitoare la cerințele realizării căsuței după un șablon, creativitatea fiind oarecum dirijată, dar pentru realizarea machetei fiecare dintre ei au putut să își exprime în totalitate ideile creatoare.

Materiale didactice puse la dispoziție în vederea realizării lucrării practice au constat în : cartoane colorate, lipici/adeziv, foarfece, scobitori, polistiren.

Am redat mai jos prin fotografiile câteva dintre creațiile practice realizate de elevii clasei a VI-a.





Prin machetele realizate elevii au dat dovadă de creativitate nu doar în ceea ce privește construcția propriu-zisă a căsuței ci și în ceea ce privește amenajarea terenului pe care este construită casa, la alegerea materialelor, precum și la îmbinarea culorilor.

Machetele realizate au făcut obiectul expoziției din clădirea gimnaziului fiind expuse în holul clădirii, putând fi admirate timp de o lună de către toți elevii, atât de cei din ciclul gimnazial, cât și de cei din ciclul primar, precum și de toți cei care au trecut pragul instituției de învățământ.

Mi-am dat seama că potențialul creativ al unor elevi nu are limite, dar și de faptul că acesta se poate dezvolta. Ca și o concluzie, activitatea desfășurată a fost plină de culoare, de nenumărate materiale și cel mai important, de voie bună și spirit creator!



## Bibliografie

1. Nicola.Gr.(1981), *Stimularea creativității elevilor în procesul de învățământ*, E.D.P., București  
**Surse web**
2. [dppd.ubbcluj.ro/rojed/articol\\_1\\_2\\_7.pdf](http://dppd.ubbcluj.ro/rojed/articol_1_2_7.pdf) – accesat la data de 6.05.2018
3. <https://dexonline.ro/definitie/imaginatie> – accesat la data de 4.05.2018
4. [enciclopedie.citatepedia.ro/index.php?c=imaginatie](http://enciclopedie.citatepedia.ro/index.php?c=imaginatie) – accesat la data de 5.05.2018

The background of the page is a faded, light blue aerial photograph of a city. On the right side, a prominent, tall, ornate building with a pointed top and classical architectural details is visible. The rest of the city is a dense collection of various buildings and structures, all rendered in a soft, semi-transparent style.

# **SECȚIUNEA II**

# **CONCURS ELEVI**

## Orașul viitorului



Orașul meu este orașul Zalău. Este un oraș frumos, un oraș cu agitație și multă mișcare.



Orașul viitorului va fi orașul în care automobilul poluant va dispărea, în care oamenii se vor deplasa prin teleportare. Se va desființa telefonica, oamenii vor comunica prin telepatie, cu ajutorul unui ceas care va ați gândurile. Poluarea nu va mai fi, iar apa va deveni combustibil universal.



Așa mi imaginez orașul viitorului.



Luca Crâșmaru - clasa I-a





## Carul viitorului

Viitorul va veni,  
Blocuri mai vor construi.  
Trolei și mașini luminoase,  
Droni și telefoane ingenioase.

Vor zbura mașini pe cer,  
Nu mai este cea fost ieri.  
Nu vor mai fi accidente  
Nu mai plătim noaptea.

Tehnologii noi au apărut,  
Grijile ne-au dispărut.  
Robotii cu drag muncesc,  
Tar oamenii se odihnesc!



Alicia Brumar - clasa a III-a

## ORAȘUL VIITORULUI

1. În orașul meu as vrea  
Liber să mă pot plimba  
Țara să îmi fie frică  
De nici o mașină
2. Când eu fi mare eu as vrea  
La orașul meu să fi bogat  
Să nu fie vreme „preme hie”  
Și mereu orașul să fie curat
3. Mai departe în viitor  
Eu as învăța să zbor  
Cu mașini zburătoare  
Și dinocăvri locali ca ajutoare
4. Multe tare eu mai vrea  
Mai multe decât pot vrea  
Dar eu astăzi mă opresc  
Și aștept să le împlinesc.

ELEV: PERNES TIMOȚEA  
ȘCOALA GIMNAZIALĂ  
„GEORGE COSBUC” ZALĂU  
clasa: a<sup>II</sup>-a  
ÎNVĂȚĂTOR: NICOARA  
BIANCA

## Orașul din viitor

Orașul viitorului în care doresc să trăiesc este situat lângă un lac cu apă dulce, câmpii roditoare și anotimpuri nu prea severe. Mijloacele de transport permise la suprafață sunt doar bicicletele, rolele și eventual trotinetele. Pentru deplasări rapide oamenii folosesc metrourele subterane ce fac legătura între orașe, dar și trenuri de același tip ce pot prinde viteze amețitoare între țări.

Principala sursă de electricitate e asigurată de panourile solare și eolienele. Sursa de hrană a oamenilor este total ecologică și naturală. Legumele cresc pe blocuri sau în sere gigantice întinse pe mai multe hectare. Carnea este gustoasă, dar unde să crească animalele? În ferme automate, unde se și poate prelucra materia primă, cum ar fi: laptele, lâna și pielea.

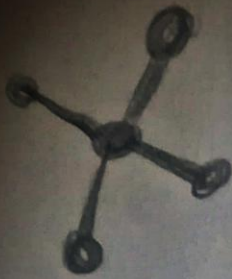
Poluarea se reduce datorită folosirii energiei verzi. Fabricile nu mai folosesc petrol, cărbune și gaze naturale, pentru că rezervele pământului s-au terminat. Se utilizează energia obținută din procese de evaporare a apei, astfel permițând ca volumul mărilor și oceanelor să nu scadă. Așa, nici mașinile nu vor mai emite gaze toxice și viețuitoarele nu vor mai avea probleme de sănătate datorate aerului nociv.

Apariția roboților a dus la scăderea delicvențelor. Încărcați la panouri solare, aceștia patrulează mereu pe străzi și sunt alertați de țipete și zgomote suspecte. În cazul descoperirii unei infrațiuni, acționează rapid și imobilizează făptașii, ducându-i la secția de poliție, unde li se face anchetă de către autorități.

Sunt blocuri imense cu magazine și săli de fitness la parter, iar la etajele superioare birouri și apartamente spațioase pentru familii întregi. Suprapopularea, o problemă dificilă, se poate rezolva cu extinderea treptată a orașului, dar și cu dezvoltarea lui pe verticală. Clădirile viitorului sunt construite din materiale de pe asteroizi aduse de roboți. Ele au o mare rezistență la cutremure și pot avea înălțimi de peste 200 de metri.

Acum avem orașul perfect, așa-i? Nu, nu-l avem pentru că bacteriile evoluează și ele și devin din ce în ce mai rezistente la medicamente. Cercetătorii dăruți meseriei lor descoperă, în laboratoare spațiale, noi tehnici de vindecare pe care le oferă gratuit persoanelor cu diverse probleme, inclusiv animalelor. Astfel că speranța de viață a crescut foarte mult. Suntem mai fericiți, avem preocupări frumoase, suntem mai buni și ne ajutăm unii pe alții în toate situațiile.

**Vrabie Andrei -clasa a V-a**  
**Școala Gimnazială Nr. 1 Drăgănești, jud. Galați**  
**Prof. Coordonator, Arhire Daniela**



Visul dorit realitate



Ajunsa acasă după orele de curs, eram foarte obosită așa  
că mă pun să dorm.

În acel moment am avut un vis foarte pușdat. Se făcea că  
eram primar într-un loc desprins din basme. În jur vedeai doar  
mașini zburătoare și drone care nu poluau mediul înconjurător.  
Oamenii care nu aveau mașini zburătoare aveau niște încălțări ne-  
obișnuite care te făceau să plutești. Clădirile erau frumoase și cu  
forme neobișnuite. Acestea erau acoperite de panouri solare.

M-am bucurat văzând copiii că nu stau pe telefoane și se joacă  
ca împreună afară.

Când m-am trezit am observat că a fost doar un vis  
dar sunt convinsă că visul meu poate deveni realitate.

Patricia Țurcaș - clasa a IV-a



"Oglinda viitorului"  
Iulia Bordaș - clasa a VIII-a



"Orașul Tehnologiei"  
Alicia-Ștefania Brumar - clasa a III-a

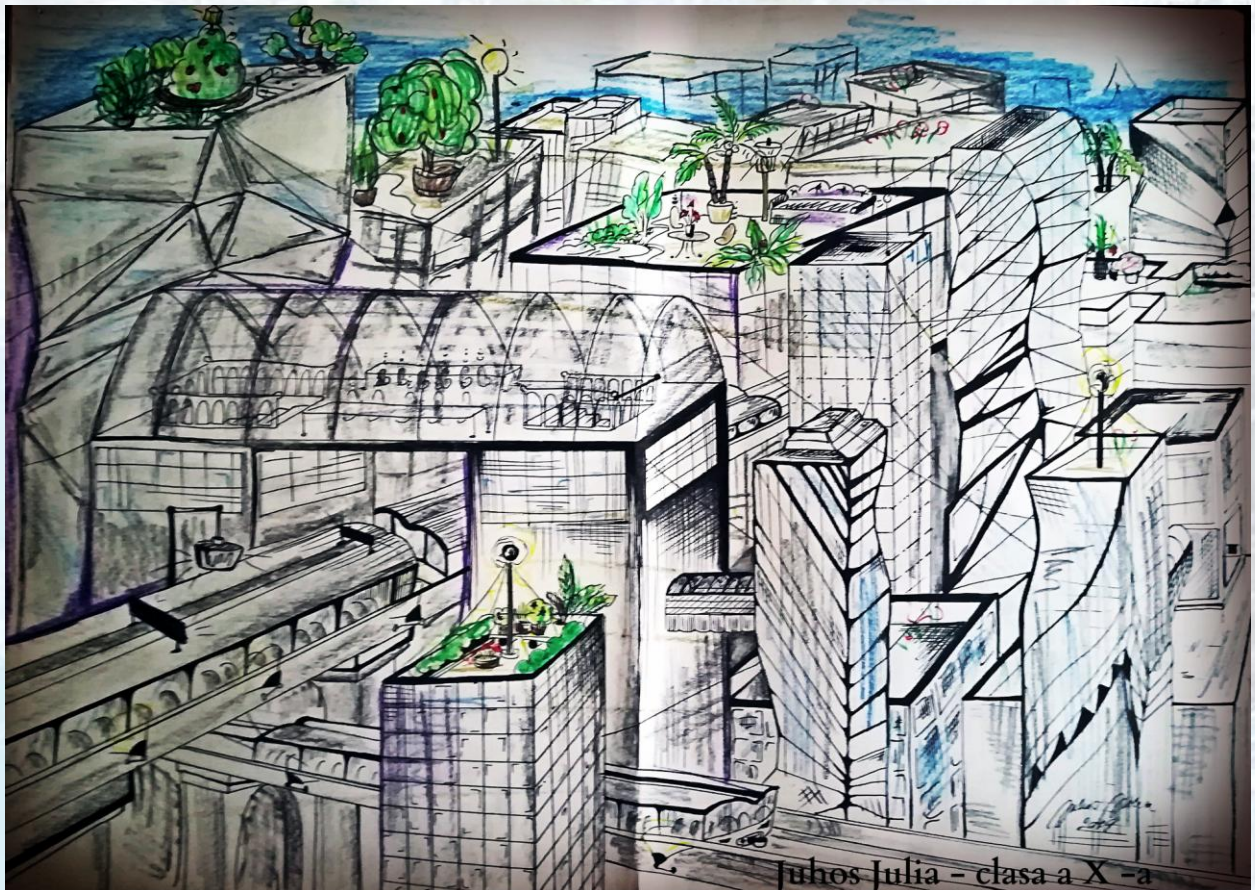
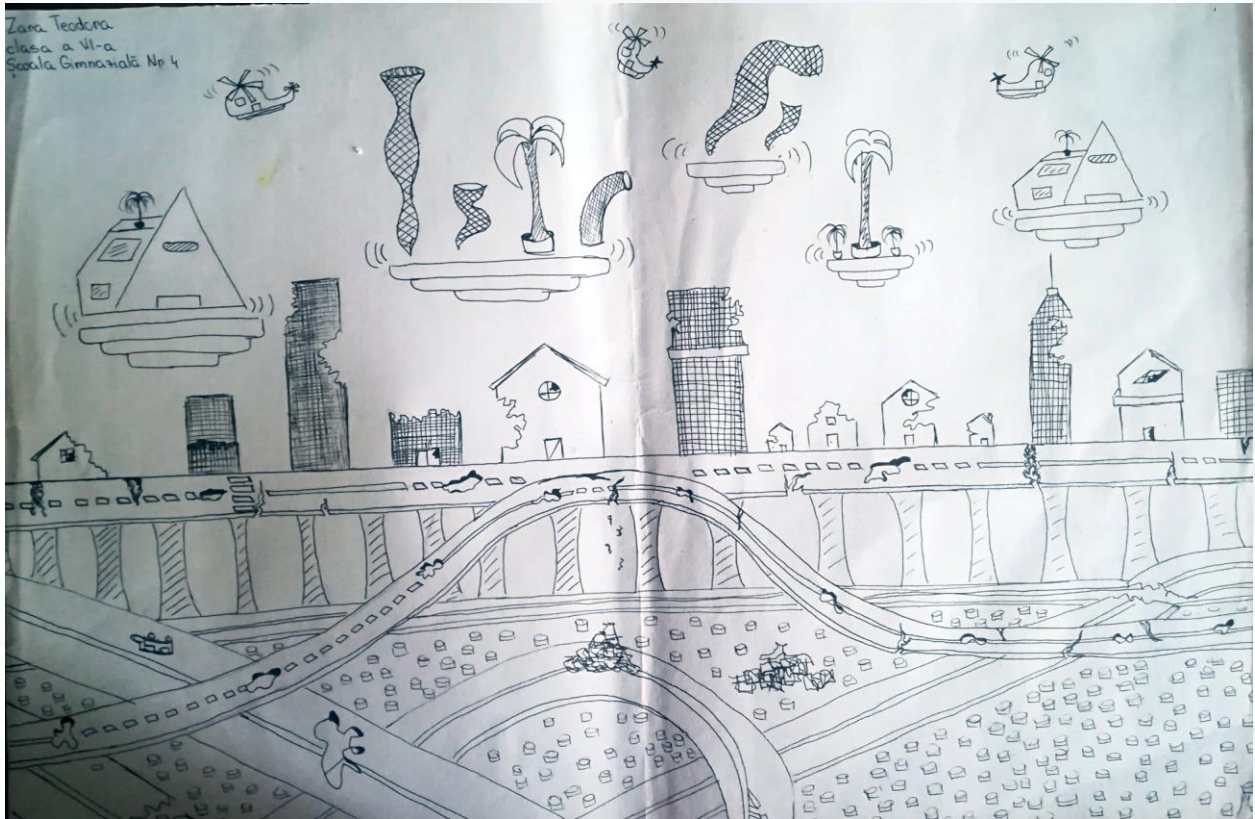




"Orașul viitorului în ochii mei"  
Illyes Andras - clasa a II-a



"Teleportați în timp"  
Răzvan Bordaș - clasa a VI-a





Cristian Istrate - clasa a II-a



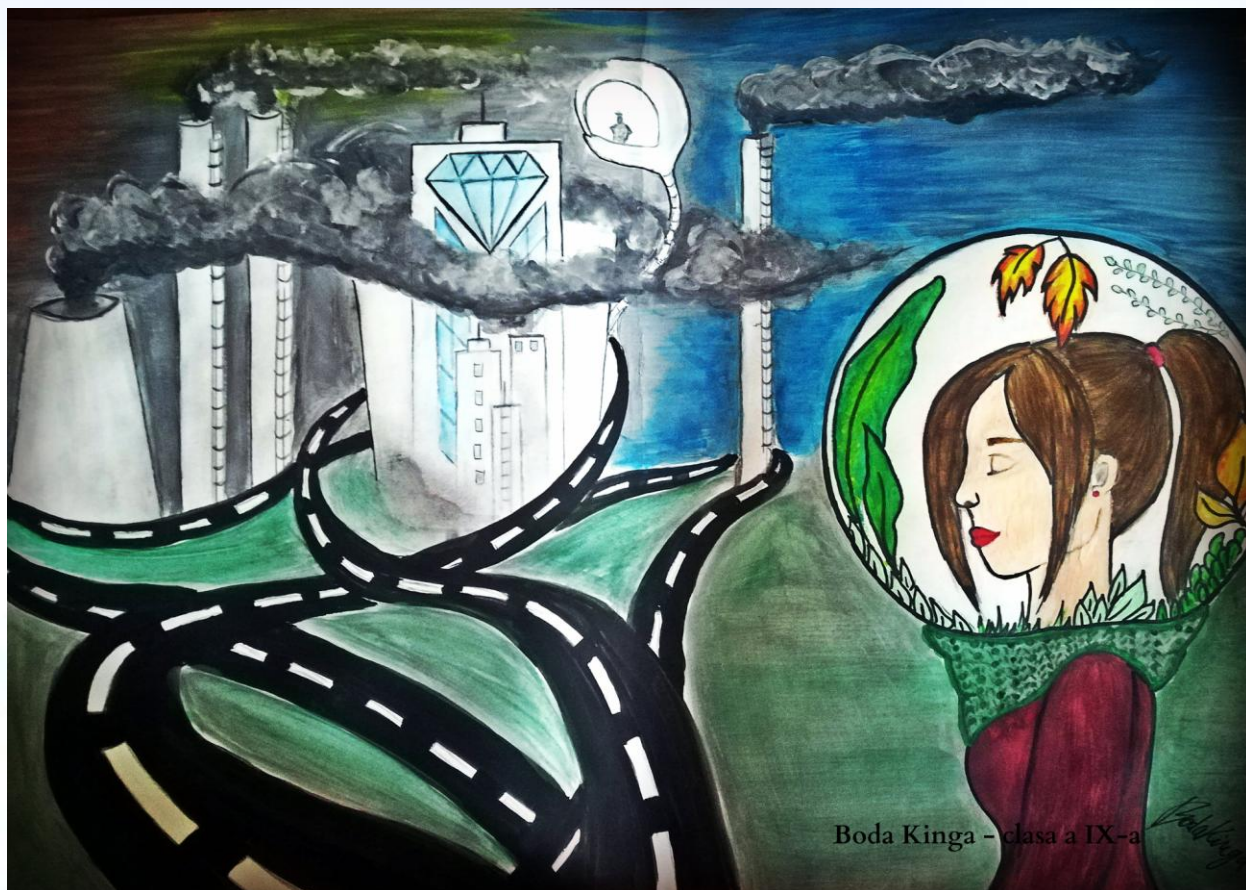
"Oraşul plutea"  
Fazakas Reka - clasa a VIII-a



Orașul mozaic"  
Olivia - Mara Stejan - clasa a IV-a



David Gavra - clasa a IV-a





"Orașul Visurilor"  
Mihai Seute - clasa a III-a A



A  
ORAȘUL VIITORULUI

Mie mi-ar plăcea ca în orașul viitorului să avem un oraș în care oamenii să nu mai facă cu ochiul pe la fiecare colț, florile să nu mai stea triste prin grădini și parcuri, blocurile să fie toate frumoase, colorate și încăpătoare, trotuarele și străzile să fie fără gropi și să existe și banda pentru bicicliști pentru că eu ador să mă dau cu bicicleta.

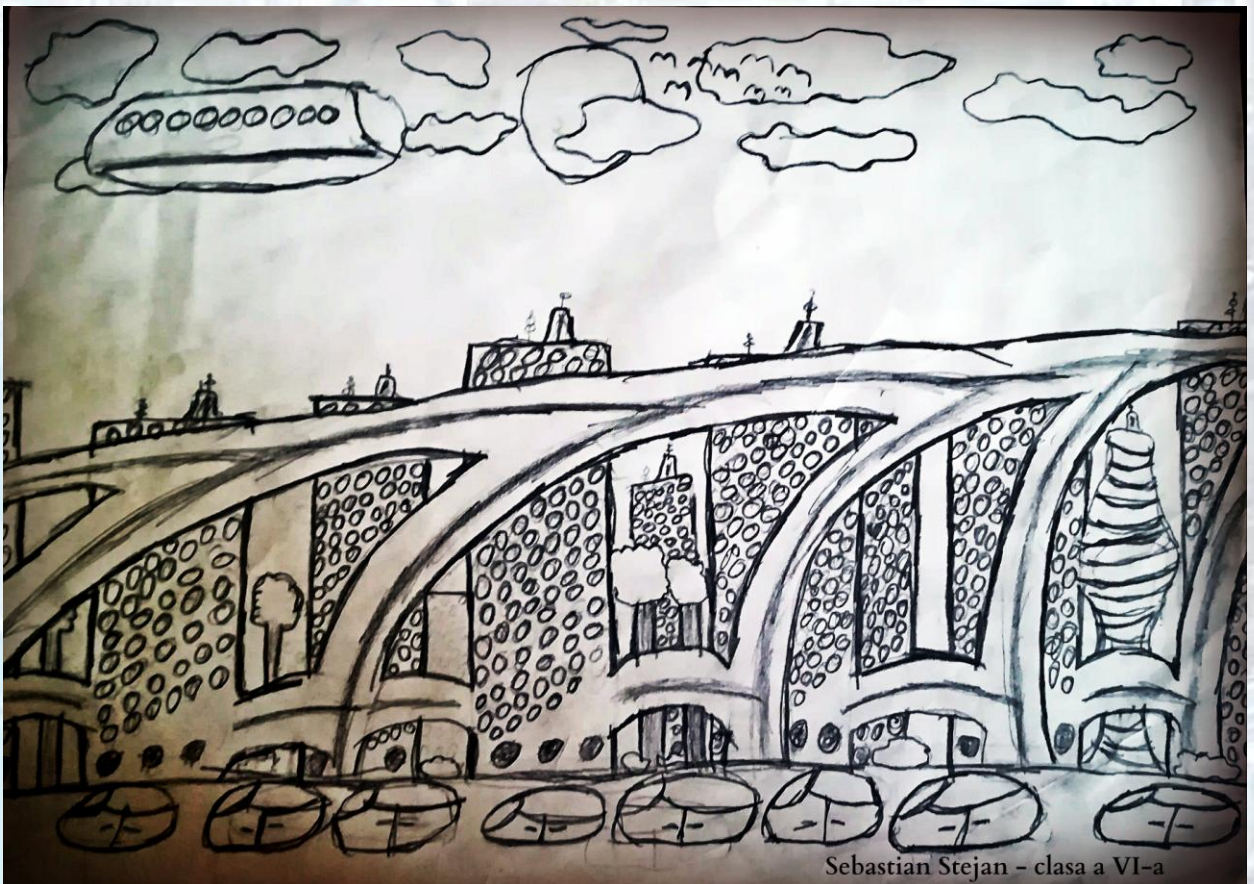
Școlul o să fie plin de viață, cu copii ce zburdă prin iarbă, cu fluturi și cu găse ce să ne scree o bună dominație în fiecare zi, cu noi invenții ce ne vor face viața mai ușoară cum ar fi: roboți care vor face treburile casnice, parcări performante. De poluare nici să nu se mai pună problema fiindcă nu va mai exista acel termen. Copiii se vor comporta și ei mai bunor, nu vor mai vorbi urât unii cu alții, ei se vor ajuta mai mult și vor râmbi și mai mult. Orașul meu din viitor va avea mașini frumoase, clădiri de toate formele, una mai frumoasă ca alta.

— Poți să îți dai seama ce și așa cred că va arăta orașul meu din viitor.

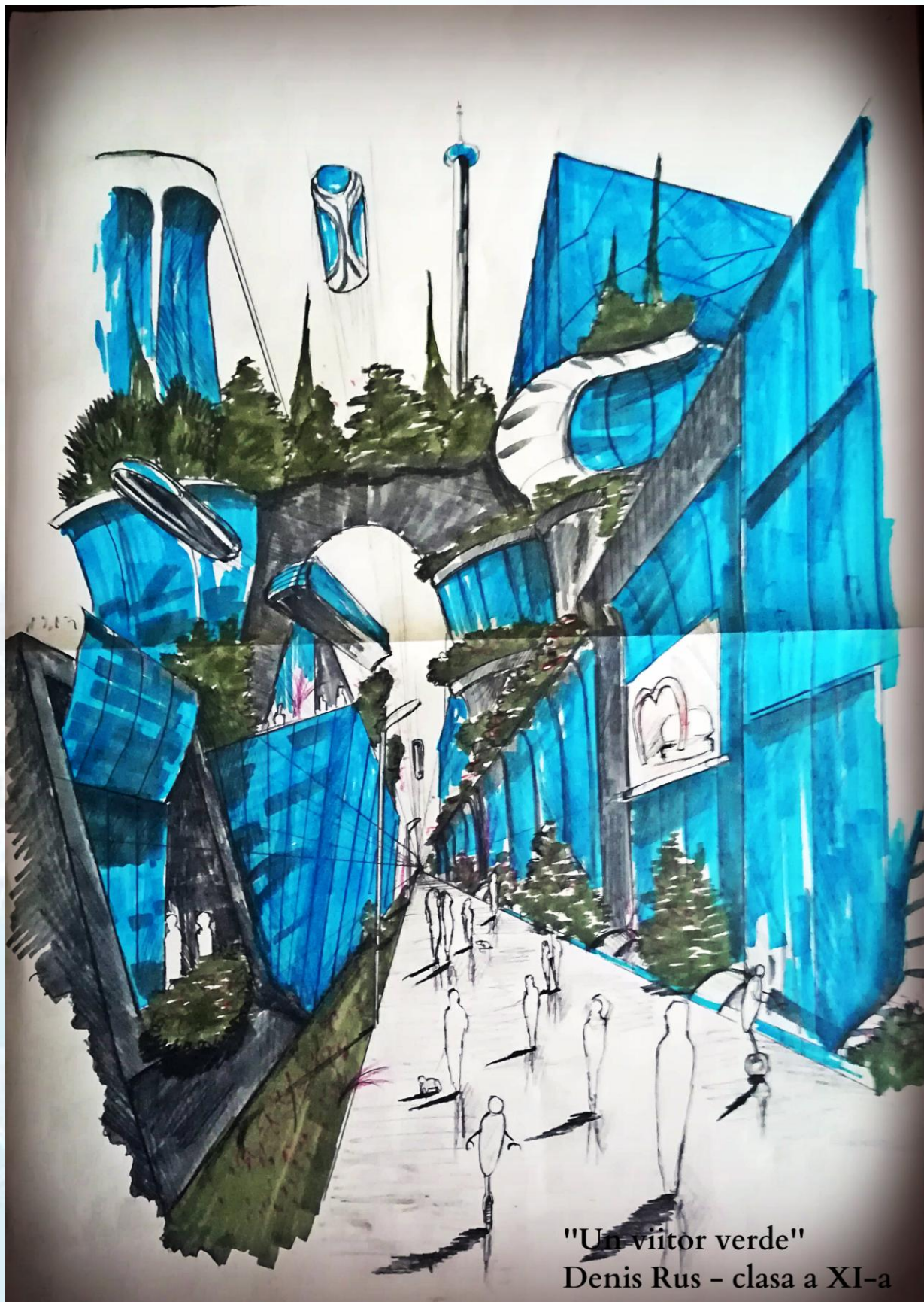
Maria Brisc - clasa a II-a



"Imperiul sticlei"  
Fazakaş Norbert - clasa a III-a



Sebastian Stejan - clasa a VI-a



"Un viitor verde"  
Denis Rus - clasa a XI-a