

CASA CORPULUI DIDACTIC “ALEXANDRU GAVRA” ARAD

**TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE
ÎN EDUCAȚIE**

- GHID METODIC -



**CAMELIA CIRCA – CHIRILĂ
ANAMARIA CRISTINA**

REFERENT ȘTIINȚIFIC: PROF. CRISTIAN PĂULIȘAN

Editura “Școala Vremii”

Arad, 2012

ISBN 978-973-1793-27-6

SPIRITUL LUDIC ȘI METACOGNIȚIA ÎN CADRUL CURSULUI DE FORMARE

Tehnici ludice și dramatice în educație

Camelia Circa – Chirilă

profesor, Colegiul Național „Moise Nicoară” Arad

MOTO:

„Trebuie să procedăm *serios* cu ceea ce este *serios*. Singur Dumnezeu este vrednic de o binecuvântată *seriozitate*, în timp ce omul a fost făcut să fie o jucărie a lui Dumnezeu și asta este cel mai bun lucru la el. De aceea, orice bărbat și orice femeie trebuie să-și petreacă viața **jucând** în felul acesta cele mai frumoase **jocuri**, iar starea lor de spirit să fie tocmai opusă celei de acum. Totuși, ei socotesc că războiul este un *lucru serios*, ... dar în război nu se află nici **joc**, nici **educație**.”

(Platon)

1. Argument

În moto-ul enunțat la începutul acestui articol și aparținând lui Platon se face, indirect, o trimitere la *educația pentru pace*, care implică noțiunea de **joc**. În ce măsură tehnicile ludice în educație vizează o educație în spiritul enunțat mai sus, în ce măsură, de asemenea, putem pune semn de egalitate sau măcar de echivalență între *ludic* și *dramatic*, în ce măsură *conștientizăm* valoarea ludicului în viața și meseria noastră sunt întrebări la care am încercat să răspund în urma participării mele în calitate de cursant și, mai apoi, de formator în cadrul cursului *Tehnici ludice și dramatice în educație*. În vara anului 2011, am beneficiat deci de un curs de formare inedit la Madrid, grație unui grant Comenius, pe care mai apoi, alături de psihologul Anamaria Cristina de la Centrul Școlar Arad și de actorul Zoltan Lovas de la Teatrul Clasic “Ioan Slavici”, am încercat să-l implementăm ca activitate de diseminare și valorizare sub forma unui curs de formare oferit cadrelor didactice prin Casa Corpului Didactic Arad.

Organizat pe durata a 18 ore, timp de trei sâmbete din luna februarie a acestui an, pe trei module tematice, la Colegiul Național “Moise Nicoară”, cursul a adunat 16 cursanți

(profesori, educatori, învățători, psihologi), dornici să *redevină copii* și să redescopere tehnici care să-i salveze de la rutina actului educațional. Acești colegi au înțeles (iar cei mai mulți știau deja, dar au avut nevoie de confirmare) că spiritul ludic al elevilor noștri ne însuflă nouă, dascălilor, energie, dar că tot noi, pe lângă *iarba fiarelor*, deținem și tendința periculoasă de a anihila acest spirit în sufletele lor. Cu siguranță, din cauza *seriozității* care tinde să ne acapareze și să determine dorința de control și autocontrol, uitând să ne lăsăm provocați și uimiți, la rândul nostru.

E drept că, așa cum observa Johan Huizinga, **jocul** (care ține de *spirit*, nu de *materie*) se află oarecum într-un raport de inferioritate față de superioritatea seriozității, probabil datorită efectului comic pe care îl are de cele mai multe ori, al râsului pe care îl provoacă, dar, mai cu seamă al convenției jucătorilor că ce se întâmplă într-un joc *nu e pe bune, nu e de-adevăratelea*, deși multe jocuri implică multă seriozitate la nivel participativ. Însă tot Huizinga remarcă faptul că jocul presupune o ieșire din cotidian, din *realitatea obișnuită*, situându-se deasupra antinomiei înțelepciune – nebunie, adevăr – neadevăr, bine – rău și având drept rezultat **un tâlc**, ceea ce îi conferă capacitatea de a depăși sfera inferioară, biologică, profană, trecând în sfera superioară sacră. Jocul devine astfel un mijloc de cunoaștere, așa cum ilustrează L. Blaga magistral în poemul său, *Trei fețe*:

Copilul râde:

"Înțelepciunea și iubirea mea e jocul!"

Tânărul cântă:

"Jocul și-nțelepciunea mea-i iubirea!"

Bătrânul tace:

"Iubirea și jocul meu e-nțelepciunea!"

De asemenea, o observație importantă e aceea că jocul se subsumează *esteticului* prin faptul că el reprezintă **ordine** nu **haos**, conține "două însușiri percepute de om în lucruri și pe care el le poate exprima: **ritmul** și **armonia** și presupune câțiva termeni care exprimă în același timp și efectele *frumuseții*: încordare, echilibru, oscilație, alternanță, contrast, variație, legare, detașare, rezolvare."¹

Astfel, căutând acele *jocuri cu tâlc*, care să construiască însă *ordine și armonie*, stimulând și un spirit competitiv necesar abordării ludice, principalele obiective ale cursului au fost:

¹ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Editura Humanitas, București, 2007, p.52

- a. a vedea dincolo de efectul de *halo* (percepția preconcepută: dacă învață, e elev bun; nu învață – e rău), a aprecia elevul ca ființă umană de valoare
- b. a nu impune ziduri și limite de ordin uman, profesional printr-o atitudine de deschidere și dorința de a învăța zilnic de la elevi
- c. a găsi acele strategii cu țintă dublă: care fac ora atractivă pentru elev, determinându-l să învețe făcând; care elimină rutina și pericolul blazării cadrului didactic

La finalul acestui curs, participanții au mărturisit că au **conștientizat** lucruri pe care doar le intuiau sau de care unii dintre ei nu țineau seama în cadrul procesului de predare sau de evaluare la clasă. Căci metoda de lucru la care am apelat este una transdisciplinară (în înțelesul termenului consacrat de acad. Basarab Nicolescu), vizând cunoașterea *in vivo* și nu cea de tip dogmatic, *in vitro*. Activitățile din prima parte a zilei au fost de ordin practic, fiind ei înșiși puși în diverse situații, provocați de exercițiile în sine (astfel învățând metoda pe propria piele), pentru ca în partea a doua a zilei să acordăm timp și atenție activităților cu caracter reflexiv – interogativ; cu alte cuvinte, după experimentarea kinestezică, intelectuală și afectivă a metodelor propuse în cadrul grupului, s-a încercat justificarea lor psihologico – didactică și inserarea acestor metode în cadrul unor posibile scenarii didactice interdisciplinare.

2. Justificări de ordin psihologic, didactic și artistic

În timpul cursului de formare de la Madrid, am ajuns eu înșămi să mă surprind într-un proces de metacogniție, iar acest lucru s-a datorat cu siguranță și faptului că formatorii noștri erau niște actori – pedagogi desăvârșiți, dând dovadă de un profesionalism remarcabil. Ne ofereau libertate totală în exprimare, în reprezentare, în regizarea situațiilor impuse, fără a interveni în prima parte a zilei în performarea noastră. Astfel că, în prima zi, unii dintre noi s-au întrebat: „Bine, bine, noi ne jucăm aici, e minunat, dar care-i rostul acestui joc? Cu ce mă ajută el pe mine ca profesor când revin în țară, între elevii mei, în afara faptului că îmi voi schimba atitudinea vis-a-vis de ei?” De-abia după – amiaza, când ni se cerea să reflectăm asupra metodelor abordate și să le găsim domeniile, unitățile tematice de aplicabilitate, în urma discuțiilor cu cei ce ne formau, **înțelegeam** unde am greșit și de ce. Un exemplu în acest sens ar fi atitudinea considerată incorectă, nedreaptă de către cursanți a formatorilor de a acorda 500 de puncte unei echipe care s-ar fi clasat pe locul al II-lea (am fost organizați pe echipe, așa – zise „familii culturale”, care concureau zilnic în cadrul tuturor activităților pentru punctajul final), la sugestia, în glumă, a unui cursant din echipa situată pe locul I în acel moment. În clipa în care formatorul i-a atras atenția colegului cursant că el a propus acest

lucru, acesta a replicat: „Dar a fost o glumă, nu am spus-o la modul serios!”, iar formatorul i-a replicat: „Sper că nu ai această atitudine și în fața elevilor tăi când îi evaluezi!” Cu toții am înțeles atunci că jocul implică seriozitate, responsabilizare, dar și să ne asumăm vorbele adresate celuilalt, căci ele pot avea efect de boomerang asupra noastră.

Astfel, **atitudinea pozitivă față de joc** trebuie cultivată elevului. În cadrul cursului de la Arad, la prima întâlnire, cursanții au avut reacții diferite în timpul activităților. Dana T., învățătoare, a declarat că se simte agresată (n.b. – în cadrul unui exercițiu de prezentare de grup, în care grupul ce reprezenta familia domnitorului Vlad Țepeș a avut o spectaculoasă prezentare dramatică interactivă) și că îi e greu să redevină copil, pe când Cristian M., profesor de limba română, a afirmat că “acest curs e o terapie”. De asemenea, Nita, profesor de desen, a mărturisit cu onestitate la a doua întâlnire că, aplicând în timpul săptămânii una dintre metodele învățate, a ieșit “un adevărat haos, iar unii copii au avut lacrimi în ochi”, conștientizând în timpul discuțiilor mai apoi cât de important ar fi fost să explice clar elevilor regulile jocului și miza lui în loc să-l lanseze pur și simplu ca provocare. Huizinga nota că jocul are două funcții: aceea de a **lupta pentru ceva** și aceea de a **exhiba ceva**, de a înfățișa ceva, ceea ce îl transformă în spectacol, având deci ca scop obținerea admirației. Cele două însă se pot reuni. A înțelege deci în acest context dubla funcție a jocului, aceea **de a înfățișa o luptă pentru ceva**, o întrecere, o competiție este o condiție necesară în cadrul metodei de lucru propuse.

Cursanții au extras bilețele cu indicii culturale aparținând câte unei personalități românești (Vlad Țepeș, Mihai Eminescu, Ion Luca Caragiale), în funcție de acestea grupându-se, așadar, pe familii culturale și luptând pentru punctele aferente fiecărei activități la care au participat.

Activitățile propuse au fost grupate în trei module tematice:

- a. Metode eficiente de intercomunicare - abordări pluri- inter- și transdisciplinare
- b. Metode de relaționare gest – cuvânt: De la gest la cuvânt și înapoi. Proiectele tematice
- c. Jocul didactic – justificări psihologice. Tehnici de storytelling. Evaluare

Astfel, primul modul a propus un set de exerciții de spargere a gheții, de intercunoaștere, de dezvoltare, de includere și acceptare în grup (cum ar fi: *Cine sunt? Cum mă vezi? Cadoul, Discurs în limbă imaginară, Vorbește cu mâinile*), dar și de sudare a grupului, a echipei (*Forme alfabetice, Albinuța hărnicuța, La grămadă, Fermier, porc, lup, Pleosc!*), care sunt în egală măsură jocuri de atenție și concentrare, ce vizează capacitatea de comunicare, socializare, muncă în echipă, sudare a grupului, stimularea creativității, a spiritului original și competitiv.

Activitățile celui de al doilea modul au urmărit capacitatea de relaționare a nonverbalului cu verbalul, a conceptelor teoretice operaționale cu aplicabilitatea lor practică, stimularea spiritului de observație și de memorare, crearea unui cadru propice pentru dezvoltarea abilităților de viață prin exerciții precum: *Ce faci? Două adevăruri și o minciună, Desen de echipă pe baza memoriei vizuale, Cutia cu obiecte, Sherlock Holmes, Întâmplare, Stări: Joacă! Stai!, Liftul, Cercuri și pătrate – sala de judecată, Dialogul ABC.*

Ultima întâlnire a propus activități care au avut drept scop consolidarea atenției și a spiritului de improvizație și spontaneitate, corelarea teoriei cu practica, creșterea stimei de sine, capacitatea de a vorbi în public, capacitatea de a sintetiza, viteza de reacție. Printre exercițiile propuse s-au numărat: *Cadrelor împietrite ale benzilor desenate, O poveste în lanț, Poveste cu semne și cuvinte – cheie, Monarhul, Regula secretă, Turnir pe echipe etc*

Caracterul pluri-, inter- și transdisciplinar al metodelor abordate s-a revelat nu doar în faptul că ele sunt preluate din domeniul artei actorului, ci și în cadrul discuțiilor de după-amiaza. Tot în cadrul acestor discuții s-a conștientizat câștigul spiritual al jocului și, implicit, al competiției propuse: **implicarea autentică** ce imprimă jocului drept câștig propria lui valoare („important e drumul pe care îl parcurgem împreună și faptul că îl parcurgem, nu atât ce găsim la capătul lui” Nicolae – Mihai B., profesor regie).

Pe de altă parte, un aspect important al metacogniției a fost și conștientizarea a ceea ce înseamnă spiritul competitiv și atitudinea față de joc în cadrul acestor activități. Dacă acceptăm ideea lui Huizinga, aceea că jocul are două calități esențiale: **ordinea și încordarea** (care presupune *nesiguranța* și vizează *forța de a câștiga*), atunci trebuie să înțelegem și că ele presupun **reguli** care trebuie respectate. Lipsa regulilor sau nerespectarea lor ne scot din vraja jocului și ne readuc în lumea obișnuită, însă acest fapt poate aduce haosul și neînțelegerea (așa cum am văzut mai sus, în exemplul mărturisit al unei cursante). Iată, deci, cum se poate face educația pentru pace. Din acest motiv, atitudinea față de joc ar trebui să fie una de **fair – play**, însă, cu toate acestea, jucătorii se situează pe una din următoarele poziții:

- a. cea de *fair – play*, de a juca cinstit, respectând regulile, indiferent de rezultatul sau câștigul jocului
- b. cea de *impostură*, de a juca necinstit, de a se preface că joacă jocul, fentând regulile, ceea ce, în opinia lui Huizinga reprezintă un păcat mai mic și mai pardonabil decât
- c. cea de *răzvrătire împotriva regulilor*, de a se sustrage dinaintea lor, căci acest lucru duce la stricarea jocului și la excluderea din joc de către ceilalți; de regulă însă, „așa

cum se întâmplă de multe ori, aceștia din urmă înființează numai decît, la rândul lor, o nouă comunitate, cu o regulă nouă, proprie.”²

Metodele ludice și dramatice (conjucția coordonatoare copulativă e esențială aici!) la care am apelat au născut în rândul cursanților feed-back-uri esențiale: „De ce în facultate nu ni se atrage atenția asupra acestor aspecte? Așa ar trebui predată metodică și pedagogia în cadrul modulului pedagogic - Nicolae – Mihai B., profesor regie”, „A învăța făcând, fiind pus în situație, asta ne dorim și pentru noi și pentru elevii noștri” - Rodica D., psiholog.

Cum justificăm însă din punct de vedere artistic, actoricesc aceste metode? Cu siguranță, ludicul și dramaticul nu se exclud, căci, așa cum remarca același Huizinga, jocul are un caracter **secret**, acela de a crea o stare de excepție, dar și a ne diferenția de ceilalți. Astfel, deghizarea, mascarea redau atât alteritatea, cât și secretul jocului. Prin ele, „*caracterul neobișnuit* al jocului ajunge la perfecțiune. Deghizatul sau mascatul **joacă** rolul altei ființe. El **este** o altă ființă.”³ Un exemplu în acest sens a adus încă de la prima întâlnire actorul Zoltan Lovas, - atunci când le-am propus cursanților să se copilărească -, cel al copilului care se joacă de-a pilotul (sau de-a profesorul, am putea parafraza): „Există actori care *joacă* și actori care *se joacă*. Actorul care *se joacă* cu spectatorul este cel care ajunge la inima lui. Diferența este similară celei dintre un copil care *se joacă de-a pilotul și pilotul matur*. Copilul este mai adevărat, pentru că trăiește intens joaca lui, chiar dacă e conștient că e doar o joacă, că simulează o realitate, pe când pilotul rutinat de meseria sa e plictisit și plictisitor. Cuvintele – cheie în meseria de actor ar fi *credința și bucuria de a te juca* cu spectatorul. E foarte important, de asemenea, pentru un actor felul cum urcă pe scenă, el trebuie să-și uite grijile în afara scenei. Pentru că e important ca *transferul energetic* să se producă. Nu doar spectatorul primește din partea actorului energie, ci și actorul – din partea spectatorului. Actorul își construiește spectacolul *împreună* cu spectatorii.”⁴

Extrapolând și înlocuind în textul de mai sus cuvintele *actor* cu *profesor* și *spectator* cu *elev*, nu obținem o rețetă a relației profesor – elev? Căci disimularea emoțiilor negative ale cadrului didactic în fața elevului (vorba din cancelarie: *trebuie să-ți lași problemele la ușă când intri în clasă*) - deoarece elevul nu e *recycle bin*-ul frustrărilor personale și profesionale ale cadrului didactic - ține de latura actoricească a profesorului. Iar atitudinea ludică a acestuia poate reprezenta o cale, o strategie, un mod autentic și plăcut de a fi în relația cu

² Johan Huizinga, *Homo ludens*, Editura Humanitas, București, 2007, p. 53

³ Idem, p. 55

⁴ Camelia Circa – Chirilă, Zoltan Lovas, *Modulul literatură și spectacol de teatru*, în *Literatura și celelalte arte. Ghid interactiv pentru profesori și elevi*, Editura Nomina, Pitești, 2009, p.37

elevii săi. Profesorul ar trebui să ghideze elevul în a face trecerea de la joaca lipsită de reguli a copilăriei, *joaca de-a meseria sau de-a viața*, în care libertatea e neasumată la *jocul plin de reguli al meseriei și al vieții în sine*, în cadrul căruia libertatea e asumată și responsabilizată. *Joacă și joc, play and game!*

3. Feed-back-ul dascălilor

La finalul cursului, am adresat participanților două întrebări:

Cum ați conștientizat în cadrul cursului cele trei condiții ale meseriei de dascăl: psihologul, pedagogul și actorul (în sensul de spirit ludic)?

Cât de important este să facem în meseria noastră pasul de la "obligație" la "responsabilizare"?

Selectez mai jos câteva răspunsuri elaborate, pe care mi le-au trimis via e-mail:

Atât psihologul, cât și actorul se ocupă de sufletul omului. Primul o face cam științific, cu metodă, ceea ce colorează în tonuri mai reci paleta mijloacelor sale. Celălalt o face cu emoție, în primul rând, cu artă, așadar evoluează pe un fond de culori calde. În fiecare om educat sălășluiește un mic psiholog, eventual un actor potolit de vreo nereușită, de un vis, de o dorință neîmplinite. Dacă individul în care există, latent, germeni ai unor asemenea profesii este și dascăl, atunci ființa sa e gazda unui „menaje a trois” fericit. Profesorii sunt, îndeobște, ființe conservatoare, nu totdeauna dispuse să facă pionierat. Și totuși.....

În ce mă privește, tind să cred că nu întâmplător am ajuns la acest curs, chiar dacă așa ar părea. Un gol (profesional) pe care unii l-ar numi impas, neinspirație etc. tindea să îmi ocupe ființa. Probabil un inefabil a reușit să anuleze hăul ce se căsca. Am primit hrană și lumină și în mine a avut loc un fel de „brief encounter” care s-a dovedit liantul de care aveam atâta nevoie.

Un alt fapt: profesorii sunt obișnuiți să dețină controlul, să se controleze ei înșiși. Uneori asta îi transformă în ființe rigide, dezabuzate. De aici până la a nu mai avea spontaneitate nu e decât un pas. După acest curs înveți să faci astfel încât controlul să nu îți anihileze spontaneitatea. Acum e bine. Am învins rutina, am depășit niște tipare ce riscau să ne mutileze, să ne adoarmă anumite talente, abilități...

Scriu rândurile acestea acum, cât încă simt că ele spun ceva. Luat de rutina de zi cu zi e posibil să mă îndepărtez de ele și acestea, supărate, să nu se mai întoarcă sub formă de gânduri la mine.

*În ceea ce privește cea de a doua chestiune, eu cred că nu e vorba de obligație. Suntem responsabili, asta e clar. Că nu suntem conștienți, că nu ne asumăm răspunderea, asta e altceva. Și nu e vorba de a face pasul. sau, dacă îl facem, acesta e de la responsabilizare la obligație, deci nu e un pas înainte. În cel mai bun caz e un pas în lateral. Eu aș folosi cei doi termeni spunând că **e o obligație să responsabilizăm**.*

Așadar, e important să ne asumăm răspunderea în primul rând noi, iar copiii vor deveni responsabili la rândul lor, vor evita să considere învățatul o corvoadă. Desigur că pare de domeniul idealului. Dar ar fi ca o reacție în lanț. Atât doar că lanțul are și verigi slabe și lupta ar trebui concentrată pe acestea. Mă refer la modelele promovate, aparență vs. esență și, nu în ultimul rând, ruptura care apare între pretențiile de la școală și... pauza de acasă. Prin urmare, responsabilizare și... perseverență, adică o luptă continuă cu noi înșine, cu ceilalți, cu sistemul, cu societatea, cu timpul... Va fi oare nevoie de o nouă „generație de sacrificiu” pentru a învăța că a fi responsabil nu înseamnă să conduci un aprozar?

Cristian Miclean, profesor limba română

Psihologul:

Ca dascăl, trebuie să îți conduci grupul într-o direcție bună. Trebuie să fii bun pentru toți copiii și pentru fiecare copil în parte. Să știi pe fiecare copil unde să îl distribuie, ce să-i ceri. Ai nevoie de date și de intuiție.

Pedagogul:

Trebuie să dezvolți valoarea de moment a copilului. Să-i vezi potențialul și să-i găsești ocazii didactice de dezvoltare psihofizică. Exercițiile dramatice ale cursului crează aceste ocazii.

Actorul:

Ca actor, trebuie să îți disimulezi stările negative în fața copiilor, ca să nu ai o influență negativă asupra lor. Actoria îți poate accentua empatia, iar spiritul ludic pozitiv poate trezi / entuziasma grupul școlar. Te poți autoentuziasma.

Atunci când am ales meseria de dascăl se presupune că am făcut deja acest pas. Dacă lucrezi cu copii – dascăl, medic, mamă, nu poți vedea copiii decât ca o responsabilitate, mai ales pe cei mici, care sunt dependenți de adult. Deci, cei buni au făcut pasul de mult. Zilnic

putem face pasul dezvoltând fondul bun al copiilor. E foarte important să aplici cât mai des responsabilizarea. E foarte important să fii perfect, dar e bine să fii pragmatic, deci imperfect. Să fii realist, să îți vezi propriile defecte, să ceri multe de la tine și cât mai puține de la ceilalți. Așa văd eu responsabilizarea. Și să știi cât să ceri de la propria persoană, să știi să lucrezi cu tine însuși.

Ramona Purza, educatoare

Cred că cele trei condiții sunt esențiale , interdependente și, uneori, eu, personal, sufăr că nu le pot fi în același timp tuturor copiilor educatoare, mamă sau tată, actriță, soră mai mare, bunică, doctor, clovn, prieten, bucătar, regizor sau câte și mai câte. Dar îmi dau silința. E o bucurie pentru mine să-i văd că zâmbesc și mă străduiesc să le ofer asta. Acest curs s-a pliat perfect pe nevoile mele, ca om și profesor. M-a învățat exact ce aveam nevoie, ce mult înseamnă să te faci de râsul lumii. Liber, fericit, fin psiholog, apropiat, dedicat... așa ceva îmi vine în minte acum. Îmi amintesc de competiția dintre familiile culturale și îmi dau seama că a fost o competiție sănătoasă. Dacă am putea transmite asta și copiilor ar fi excelent. Aici intervine psihologul din noi.

Zilele acestea am învățat ceva de la Carla. Carla e o fetiță deosebită, de doar trei anișori, cu niște ochi albaștri superbi, o personalitate de fier, isteată, sensibilă. Și am întrebat-o ce se întâmplă primăvara? M-am așteptat la un răspuns pe măsură și l-am primit. "Păi, primăvara scoate bunu' bicicletele din garaj". Fiecare e atât de unic în felul lui și are dreptul să rămână așa. De aici, responsabilitatea noastră enormă de a lucra cu sufletele, mințile lor. Ține de fiecare din noi modul în care îi lăsăm să se bucure de toată lumea asta și să facă asocierile care le convin.

Cursul e ideal pentru cei care vor să se autodescopere. Sunt convinsă că mulți dintre cei care au participat nu au avut ocazia poate niciodată (inclusiv eu) să joace într-o piesă de teatru, să se tăvălească pe jos, să râdă cu gura până la urechi și să învețe în același timp. Și, mai ales, să aștepte cu nerăbdare să împărtășească și să aplice tot ce au parcurs. Am rămas cu o sete de curs.

Adina Dumitrean, educatoare

Participarea la cursul „Tehnici dramatice în educație” mi-a confirmat încă o dată complexitatea meseriei de dascăl. Intenția nu-mi e de a face un elogiu meseriei de dascăl, dar îmi revin în minte vorbele unui profesor din liceu, care spunea că „atunci când intri în

clasă, lași la ușă orice teamă, problemă, tristețe, ca și actorul înainte de a urca pe scenă”, lucru pe care îl poți realiza ușor dacă ești și un bun „cunoscător de suflete”, adaug eu.

Așa cum nu poți disocia cele trei componente ale unei personalități complete (corp – rațiune – suflet), la fel în meseria de dascăl, nu poți face abstracție de latura instructivă, educativă și de formare a personalității copilașilor cu care lucrezi, ceea ce te împiedică să-ți faci meseria din obligație. De multe ori, apar bariere de ordin social, material (mijloace de învățământ, spațiu inadecvat, materiale didactice nepotrivite etc.), de natură structurală (curriculum, timp și spațiu insuficient), bariere care constrâng la limitarea exercitării meseriei în deplinătatea sa, însă, din nou, acest curs mi-a relevat faptul că ține de măiestria dascălului de a îmbina activitatea didactică cu elemente atractive oferite de joc, atunci când pulsul orei o cere, chiar dacă în limbajul curent uneori jocul se identifică cu sensuri peiorative („E doar un joc!”, “Mai întâi, munca, după aceea, joaca!”).

Jocul nu are vârstă și nici limite.

Mariana Marc, învățătoare

Nu cred că fiecare condiție am conștientizat-o separat, ci mai degrabă ca pe un tot unitar. Acest curs mi-a schimbat ideea de proces de învățare, iar în urma aplicării lui la clasă am observat că educabilii sunt mai curioși de știință, mai deschiși cu mine în ceea ce privește dialogul profesor-elev, iar relațiile dintre noi sunt mai apropiate.

Cât de important este să facem în meseria noastră pasul de la "obligație" la "responsabilizare"?

*Am început această meserie cu dorința de a transforma tânăra generație prin evidențierea necesității de cunoaștere și nu prin impunerea cunoașterii. În meseria de dascăl, în opinia mea, trebuie modelată "materia primă", adică elevii, astfel încât ei să fie siguri că sunt singurii responsabili ai schimbării. Noi, dascălii, avem menirea de a-i ajuta să-și găsească vocația, de a-i susține în proiectele lor, de a-i călăuzi și mai puțin de a-i obliga să învețe. Atunci când copilul face ce-i place devine mai interesat de subiect și deci învață conștient fiind că învață pentru el. Nu poți să obligi o ființă umană să facă ce nu-i place, dar poți să o faci conștientă de necesitatea de cunoaștere, adică responsabilă față de sine. Acest pas de la "obligație" la "responsabilizare" este foarte important, deoarece el face diferența dintre **oamenii care sunt ce trebuie să fie și cei care sunt ceea ce și-au dorit să fie.***

Raluca Mihali, profesor matematică

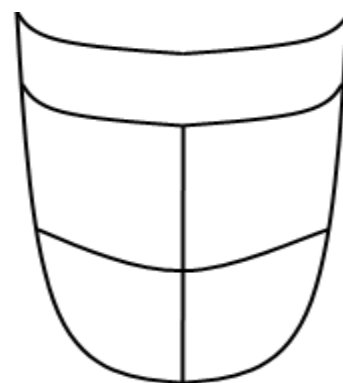
4. Posibil model didactic la clasa a X-a utilizând tehnici ludice și dramatice – Unitatea Literatură și spectacol teatral

În ce măsură se pot insera aceste tehnici ludice și dramatice în programa școlară și în munca la clasă au încercat să demonstreze și cursanții prin scenariile didactice concepute și performate alături de elevii lor, care au devenit produse în cadrul evaluării cursului de formare, însă și noi, ca formatori, am aplicat aceste metode la clasă, în parte pentru a respecta planul de diseminare inițial, însă mai cu seamă pentru a ne demonstra nouă înșine că *se poate și altfel*. Astfel, la clasa a X-a filologie, clasă la care sunt dirigintă, am propus în cadrul unității *Text dramatic și spectacol teatral* abordarea a patru texte dramatice simultan (tragedia *Antigona* de Sofocle, comedia *O scrisoare pierdută* de I. L. Caragiale, drama *Act venețian* de Camil Petrescu și piesa de teatru absurd *Cântăreața cheală* de Eugen Ionescu). Nu numai că am reușit să le parcurgem simultan prin metodele descrise mai jos, însă, deși finalitatea a fost aceeași ca în cadrul metodelor obișnuite (la care am apelat în cadrul textului narativ: dezbateri, metoda ciorchinului, a diagramei etc, urmate tot de interpretarea textului), elevii mi-au mărturisit că aceste metode i-au stimulat, i-au apropiat sensibil de texte și că le-au înțeles mult mai bine astfel, jucându-se cu și în interiorul lor. Precizez că fiecare dintre exercițiile de mai jos a fost explicat elevilor, iar rezolvarea sarcinilor de către ei le-a adus fie per echipă, fie individual (dar transferate echipei) un anumit număr de puncte. Desigur că în cadrul majorității acestor exerciții am practicat interevaluarea. Redau mai jos structura și metodele aferente:

Scenariu didactic - Unitatea Literatură și spectacol teatral

A. Etapa I – În interiorul textului și în pielea personajelor

1. **Familii culturale** – elevii primesc indicii, respectiv un bol cu bilețele pe care sunt selectate replici din piesele de teatru propuse spre studiu. Fiecare alege un bilet, îl lecturează, identificând astfel piesa de teatru, respectiv echipa din care va face parte. (*Antigona*, *O scrisoare pierdută*, *Act venețian*, *Cântăreața cheală*). Având 15 minute la dispoziție, fiecare echipă realizează blazonul piesei de teatru aferente echipei lui, pe câte un poster, blazon pe care îl va prezenta în fața clasei. Blazonul va include cinci elemente specifice sau care să corespundă textului studiat, astfel: o replică reprezentativă (se poate selecta una dintre cele extrase la începutul exercițiului), un



animal reprezentativ (stânga sus), o plantă (dreapta sus), un element de décor (stânga jos), un obiect (dreapta jos).

Urmează o activitate de interevaluare, în cadrul căreia fiecare membru din fiecare echipă evaluează posterele realizate exclusiv de echipele din care el nu face parte (se pot lipi post-it-uri colorate, fiecare culoare reprezentând un calificativ și un număr de puncte, de exemplu: *roșu – foarte bine – 100 de puncte; galben – bine – 50 de puncte; verde – suficient – 25 de puncte etc*) Acest exercițiu îi permite profesorului să verifice lectura textului în rândul elevilor prin simpla observare a reacției elevului la lectura replicii.

2. **Cine sunt?** – presupune asumarea și prezentarea personajului din cadrul piesei. Fiecare elev din fiecare echipă își alege câte un personaj și îl prezintă spunându-i numele, însoțit de un adjectiv care descrie senzații, sentimente și de un gest sau o mișcare care i se potrivește, de exemplu: *Sunt Antigona revoltată!* Jucătorul din stânga repetă numele și mișcarea adaugând numele și mișcarea proprie personajului său. Elevul următor face același lucru, cu numele și mișcările jucătorilor dinaintea lui și așa mai departe de jur-împrejurul cercului.

3. **Ce fac?** – exercițiu de pantomimă – fiecare personaj mimează ocupația sau problema care îl frământă, ceilalți ghicesc cine e și ce face. Un alt exercițiu care vizează atât cunoașterea textului, cât și a unor elemente de detaliu ale personajelor.

4. **Ce faci?** – Jucătorii stau în picioare, în cerc la o distanță suficientă ca să-și miște coatele. Jucătorul numărul 1 face un pas înainte și mimează o activitate, orice fel de activitate chiar și tunsul unei oi, însă ea trebuie să aibă legătură cu personajul său. Jucătorul numărul 2 din partea dreaptă îl întreabă pe Nr.1 „Ce faci?” Nr 1 trebuie să răspundă fără nicio ezitare și timp de gândire cu prima acțiune care îi vine în minte, dar aceasta trebuie să fie alta decât cea pe care o mimează și să aibă legătură cu personajul celui care a întrebat, de ex „Beau”(dacă personajul care a întrebat e *cetățeanul turmentat*, de exemplu). Jucătorul numărul 2 mimează activitatea spusă de nr 1, iar jucătorul numărul 3 întreabă același lucru „Ce faci?” Exercițiul verifică cunoașterea de către fiecare elev a personajelor din textele studiate și a ceea ce au ele specific.

5. **Cum mă vezi?** – exercițiu interdisciplinar de observare și valorizare a celuilalt și a personajului interpretat de el. Jucătorii se grupează în două cercuri unul în interiorul celuilalt. Jucătorii din cercul interior sunt modelele, iar cei din cercul exterior sunt artiștii. Fiecare artist începe să deseneze portretul persoanei din fața lui concentrându-se pe un detaliu specific cum ar fi un ochi, conturul capului etc. cu o limită de timp de un minut. După un minut, cercul exterior se mișcă în sensul acelor de ceas astfel încât fiecare artist să

aibă un alt model în față și un portret parțial terminat. Trebuie să continue cu portretul pentru încă un minut. Exercițiul continuă până când portretele sunt finalizate, adăugându-li-se și câte un element (semn distinctiv, accesoriu, grimasă etc) specific personajului pe care elevul respectiv îl reprezintă. Artiștii și modelele schimbă rolurile, iar la final portretele sunt prezentate în fața clasei și cursanții trebuie să ghicească cine este desenat în fiecare portret. De asemenea, exercițiul ilustrează concepția lui Stanislavski referitoare la transpunerea actorului în personaj (“Eu în situația dată”), facilitând-o.

6. ***Două adevăruri și o minciună*** – Fiecare personaj (sau reprezentant al unei echipe) vine în fața celorlalți și spune despre el două adevăruri și o minciună. Ceilalți trebuie să ghicească minciuna. Un alt exercițiu eficient de verificare a lecturii, dar și de caracterizare a personajului.

7. ***Vorbește cu mâinile!*** – Elevul care joacă personajul corespondent stă în fața unui coleg, cu mâinile la spate. Colegul din spatele lui își strecoară mâinile printre brațele sale, în față. Personajul vorbește despre sine, iar mâinile gesticulează. Exercițiul este o bună modalitate de caracterizare a personajului, prin prezentarea la persoana I (autocaracterizare).

8. ***Discursul personajului în limbă imaginată*** – Doi elevi din fiecare echipă ies, pe rând, în fața clasei. Unul vorbește despre sine ca personaj într-o limbă inventată, iar celălalt „traduce” discursul, fiind atent la elementele nonverbale și paraverbale ale coechipierului (ton, gestică, mimică etc) De exemplu, Antigona va vorbi în greaca veche... inventată! Exercițiul vizează interrelaționarea și spontaneitatea, atenția, dar și spiritul de echipă.

9. ***Întâmplare – freeze în trei pași*** - Această activitate este de fapt un exercițiu de „împietrire”. Jucătorii, pe grupe, trebuie să descrie un eveniment prin intermediul a cinci poziții împietrite corespunzătoare momentelor expoziției, intrigii, desfășurării acțiunii, punctului culminant și deznodământului. Fiecare poziție trebuie menținută pentru aproximativ trei secunde. Rezultatul va părea o succesiune de cinci fotografii, jucătorii nu au voie să mimeze sau să facă mișcări pentru a descrie întâmplarea, ci prin poziția lor și gesturi să descrie acțiunea. După ce întâmplarea este prezentată, profesorul cere elevilor din celelalte echipe să formuleze în propoziții momentele redate.

10. ***Stări: Joacă! Stai!*** – Pe grupe, jucătorii aleg sau primesc o anumită temă pe baza căreia să facă o improvizație. Apoi își aleg sau primesc de la lider trei stări de spirit sau trei momente ale subiectului pe care le vor include în improvizație astfel încât povestea să evolueze de la prima stare la a doua și să se încheie cu a treia. La comanda *joacă*, grupul interpretează scena cu mișcare și replici, la comanda *stai*, se așază în poziția următorului moment etc Aceste două exerciții (9 și 10) sunt exerciții eficiente și atractive de identificare a

momentelor subiectului. Se poate combina cu exercițiul 9, folosindu-se aceleași freeze-uri, însuflețite de comada *joacă!*

11. **Sherlock Holmes** – un exercițiu de argumentare: profesorul scoate dintr-o cutie obiecte care ar putea aparține personajelor studiate (de exemplu, un ceainic, un ziar, un plic cu o scrisoare înăuntru, un pumnal, un vapor în miniatură, un steag în miniatură etc) Elevul care asociază primul obiectul cu un personaj (sau mai multe) argumentând asocierile aduce un anumit număr de puncte echipei lui.

12. **Cadrelor impietrite ale benzilor desenate** - Fiecare echipă, pe o coală de flipchart, rezumă textul în șase cadre de bandă desenată. După care, fiecare echipă își prezintă banda desenată, respectiv textul, în freeze-uri (scene înghețate). Acțiunea va fi prezentată ca o succesiune de cadre. Dialogul poate fi folosit, dar mișcarea nu.

13. **Poveste cu semne** - Fiecare echipă trebuie să își prezinte propriul text. Grupul își stabilește câteva cuvinte – cheie din text, pe care le asociază cu gesturi reprezentative sau cu un fragment de cântecel, o replică celebră etc. Apoi, toate echipele formează un cerc mare, liderul câte unui grup spune textul, iar membrii grupurilor reacționează prin semnul stabilit ori de câte ori aud cuvintele – cheie.

14. **Paper Chase – Vânătoria de replici** - Câte un reprezentant al fiecărei echipe pornește dintr-un colț opus de încăpere, iar pe traseu trebuie să ridice de jos câte o replică și să o insereze în jocul scenic și în dialogul cu ceilalți, astfel încât acesta să fie unul coerent. Fiecare participant aduce echipei lui un număr de puncte corespunzător numărului de replici vâdate.

15. **Alfabetul conversației** - personajele dialoghează între ele pe tematica piesei din care fac parte. Singura regulă pe care trebuie să o respecte este ca fiecare dintre ei să înceapă următoarea replică cu următoarea literă din alfabet: de exemplu: - *Antigona, ce cauți aici?* – *Bine că nu ne vede Creon!* – *Creon va afla că ai trecut pe aici... etc*

B. Etapa II - În afara textului și analiza personajelor

1. Argumentarea apartenenței textelor studiate la cele patru specii dramatice (tragedie, comedie, dramă, teatru absurd)
2. Caracterizarea personajelor (metoda pălăriilor gânditoare)
3. Identificarea și interpretarea principalelor concepte operaționale: temă, motive literare, subiect, personaje, rolul didascalilor, etc

C. Etapa III – De la text la spectacol – spectatorul și cronică de spectacol

4. Vizionare spectacole Teatrul Clasic “Ioan Slavici” Arad
5. Jurnal de spectator – jurnal de lector
6. Cronica de spectacol

5. Reflecția didactică personală și cea a elevilor mei

Ce am conștientizat eu datorită acestor abordări, dar mai cu seamă, ce au conștientizat elevii mei? Ce lecții au învățat, ce calități, valori și atitudini au dobândit? Voi încerca să răspund în reflecția de mai jos.

Câteva exerciții (cum ar fi *Familii culturale* sau *Ce faci?*, *Două adevăruri și o minciună*) permit profesorului să verifice lectura textelor de către elevi rapid și eficient, prin urmărirea reacției fiecărui elev la citirea replicii (“Știu! E vorba despre *O scrisoare pierdută!*” sau “Mă puteți ajuta, nu știu despre ce e vorba?”) Astfel, metodele înlocuiesc cu succes tradiționala și înfricoșătoarea metodă de amenințare : *Cine nu citește textul, are nota 2!* Căci elevii înțeleg imediat că jocul e cu miză – cunoașterea textului le permite rezolvarea sarcinilor mai rapid și eficient, ceea ce aduce puncte echipei lor - , astfel că se responsabilizează singuri: *Doamna dirigintă, le-am spus celor din echipa mea să aibă toți textul citit pe ora viitoare, că eu nu-i mai duc în spate!*, mi-a mărturisit Patrick după prima oră. Și pentru că era într-o zi de vineri, i-am avertizat că exercițiile din săptămâna care va urma vor viza și mai mult aplicabilitatea pe textele celorlalte echipe... În weekend, majoritatea aveau la status, pe messenger, replici din piesele de teatru...

Exercițiile *Ce faci?* și *Cum mă vezi?* sunt exerciții pe cât de distractive, pe atât de sensibile. Am remarcat atenția pe care elevii și-o acordă unii altora în cadrul acestor activități și, mai cu seamă, râsul care vindecă, ajutându-i să-și depășească eventuale complexe de ordin fizic (mai cu seamă în cadrul exercițiului cu portretul). Pe de o parte, propriile defecte sunt transpuse pe seama personajului, astfel că asumarea lor e mai facilă, pe de altă parte, personajul împrumută *ceva* din personalitatea celui care interpretează, astfel că se produce un transfer onorabil. Miruna a notat în feed-back-ul ei: *Am învățat atât de multe de la personajul meu, Ismena... În primul rând, cât de important e să fii echilibrat, să nu exagerezi...*

Cât despre activitatea de interevaluare, deși inițial câțiva băieți au avut tendința să nu o ia *în serios*, evaluând la întâmplare, bravând și amuzându-se totodată pe seama ei, fetele din echipele pe care le-au evaluat le-au plătit cu aceeași monedă. Astfel, au înțeles că evaluarea nu e o *joacă*, trebuind respectate criteriile de evaluare cu strictețe, chiar dacă

unele sunt semi-obiective: *Am învățat să mă responsabilizez singur, mai ales când vine vorba să evaluez pe cineva, dar și să-i respect pe ceilalți*, a mărturisit Mircea.

Exercițiile *Discurs în limbă imaginară*, *Vorbește cu mâinile* sau *Două adevăruri și o minciună* sunt exerciții de cunoaștere a personajului, de caracterizare a acestuia și chiar de valorizare, dar au ca scop și sudarea echipei și conștientizarea valorii lucrului în echipă: *Prin aceste exerciții, am învățat cât de important e spiritul de echipă, să te ajuți, să te susții – e un sentiment minunat*, a zis Claudia însuflețită și cu o lumină frumoasă în ochi.

Mie mi-au plăcut exercițiile Freeze și Joacă! Stai! – am înțeles atât de ușor momentele subiectului, mai ales că au fost și reprezentate, au spus aproape într-un glas Simona, Cristi și Lorena. Aș remarca însă, personal, și faptul că toate aceste metode descrise aici au fost aplicate pe toate cele patru texte cu aceeași eficiență, cu atât mai mult cu cât textele presupun maniere diferite de scriere, de reprezentare a conflictului, a personajului etc

Cadrelor împietrite ale benzilor desenate și povestea cu semne au plăcut foarte mult elevilor, mai ales că au produs o oarecare emulație prin caracterul interactiv. Ele reprezintă, de altfel, tehnici eficiente și atractive de rezumare a textului.

Cât despre ultimele tehnici propuse, *vânătoarea de replici* și *alfabetul conversației*, majoritatea au remarcat că *pe cât sunt de spectaculoase, pe atât sunt de interesante*. Nu numai că valorifică textul și situațiile sale, însă am observat cu toții diferența între cerința clasică: *Imaginează și redactează un dialog între personajele Antigona și Ismena, valorificând scena x* și cerința de la exercițiul *Alfabetul conversației*, care le solicita atenția în privința temei mici (replica să înceapă cu următoarea literă a alfabetului), astfel tema mare (conținutul) construindu-se singură, ca de la sine, într-un dialog viu, antrenant, original.

Desigur, la finalul unității, toate punctele acumulate individual sau în echipă se pot transforma în notă; chiar și după parcurgerea celorlalte două părți ale unității (*În afara textului* și *De la text la spectacol*), în cadrul cărora insist pe metode de gândire critică, dar și pe verificarea modului în care elevii înțeleg *convenția* prin care textul devine spectacol și, mai cu seamă, maniera în care receptează actul artistic, spre deosebire de (sau îmbogățind, de ce nu?) actul lecturii. Mărturie stau în acest sens jurnalele de lectură și cele de spectator. Astfel, elevul știe exact ce a făcut pentru nota respectivă, o poate defalca, o poate justifica: *Mi-e mult mai clar acum de ce și pe ce am primit această notă, dar, mai ales, cât de mult am muncit să o obțin, cât de stimulat am fost. Chiar mi-a plăcut*

să muncesc pentru notă, în același timp neacordându-i totuși atâta atenție, fiind mult mai atent la joc, a fost reflecția lui Alex.

UN CURS NECESAR

Anamaria Cristina
psiholog, Centrul Școlar Arad

Nu pot să încep altfel decât prin a împărtăși cu voi prima mea experiență la clasă. Încă nu terminasem Liceul Pedagogic când, într-o dimineață, primesc un telefon de la o învățătoare de la școala la care făceam practică, care mă ruga să îi țin locul în ziua aceea, deoarece era foarte bolnavă, rezolvase tot, vorbise cu directorul, cu diriginta mea, aveam învoire, deci nu puteam să refuz.

Totul suna perfect, mi se părea că o să am o experiență de neuitat, cineva avea încredere în mine că pot stăpâni o clasă de elevi cu vârsta de opt ani, până când am intrat în clasă și am avut sentimentul că mă lasă picioarele; toți elevii erau haotici, iar apariția mea și intervențiile mele nu au avut niciun efect. Am avut parte de cele mai îngrozitoare 15 minute de experiență la o clasă reală, până când mi-a venit ideea de a le propune colegilor mei, pe atunci eram colegi, ei, clasa a II-a, eu, clasa a XII-a, să ne jucăm de-a învățătorii; fiecare dintre ei să fie pentru 15 minute învățătorul clasei lui, și să se comporte așa cum ar vrea să se comporte „doamna” sau să îi învețe pe colegi ce crede fiecare în parte că ar fi folositor pentru ei în acea zi, iar eu să fiu pe post de consultant. Au urmat aproximativ patru ore de emoții și trăiri extraordinare,



am avut ocazia să îl văd pe fiecare în parte cum își asumă rolul de didact, cum își trăiește emoția de a-i învăța pe ceilalți și de a învăța de la colegii lui. Mi-a revenit în minte această experiență în timpul cursului la care am învățat tehnicile de teatru și joc prezentate atât în această carte, cât și în cadrul cursului de la Madrid, al cărui moto era: „Râzi în timp ce înveți”, și mi-am dat seama acum, după ani de zile, cât de mult m-a îmbogățit și cât de natural a fost să îi las pe elevi să învețe unii de la ceilalți, „să ne jucăm de-a învățătorii”.

Tehnicile prezentate în cadrul cursului „Tehnici ludice și dramatice în educație” vin ca răspuns la o nevoie acută a profesorilor de a le oferi elevilor informații într-un mod care să se muleze pe modul acestora de a asimila și învăța. Metodele tradiționale nu se mai potrivesc la fel de bine elevilor din ziua de astăzi. Avem în fața noastră generații de elevi care nu au crescut cu baton de casă și cu două ore pe zi de program la TV. Noile generații au parte de foarte multă informație transmisă pe toate căile posibile și receptată prin „toți porii”, sunt stimulați senzorial și intelectual încă din primele zile de viață.

Noile tehnici prezentate au atât o premisă pedagogică, cât și una psihologică foarte importantă pentru dezvoltarea armonioasă a vechilor și noilor generații. Premisa psihologică este, la rândul ei, împărțită în două categorii interdependente, una care ține de partea cognitivă, iar cea de a doua, care se ocupă de dezvoltarea personală și autocunoaștere la un nivel profund și subtil.

Folosirea tehnicilor teatrale și de joc în munca la clasă îi face atât pe profesori, cât și pe elevi să perceapă procesul de predare-învățare într-un mod cu totul diferit și provocator. În timpul predării prin metodele tradiționale sunt stimulate în mare parte atenția și gândirea, iar celelalte procese psihologice sunt mult mai greu de stimulat. Aceste tehnici împrumutate din arta actorului stimulează atât gândirea și atenția, cât și creativitatea, memoria, imaginația, ascultarea activă la un nivel mult mai ridicat, spontaneitatea și spiritul de echipă, voința și motivația.

Prin activarea atâtor procese psihologice e ca și cum la o caleașcă care obișnuia să transporte aceeași încărcătură trasă de doi cai am mai înhăma încă patru cai, care să ajute caleașca să ajungă cât mai repede și sigur la destinație; caleașca este informația pe care vrem să o transmitem, iar caii, procesele psihologice activate în timpul experienței de predare - învățare.

Un astfel de mod de predare îmbogățește dezvoltarea personală atât a elevilor, cât și a profesorilor care o adoptă. După o lecție predată prin intermediul tehnicilor de joc și teatru, ambele categorii de participanți la procesul educațional vor pleca mult mai bogați din punct de vedere al informațiilor, al emoțiilor și al trăirilor interioare. Ce e mai important pentru un didact decât să vadă ochii fascinați ai elevilor care și-au îmbogățit bagajul informațional jucându-se?

Maria Montessori spunea: "Să nu faci niciodată pentru un copil ceea ce poate face singur." Folosind tehnicile de teatru și joc, îi ajutăm pe elevi să învețe pe lângă ceea ce ne propunem să transmitem, și activăm felul acestora de a relaționa în diferite situații

surprinzătoare. Elementul - surpriză este cel care ne ajută să vedem în noi lucruri pe care nu ți le poți însuși decât provocând situații noi.

SCENARIU DIDACTIC CONCEPUTE ȘI PERFORMATE DE PROFESORII CURSANȚI FOLOSIND TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE

A. NIVEL PREȘCOLAR (PREPRIMAR)

Inimioare albe și roșii

educ. Loredana Fomitescu
Grădinița PP 20 Arad

Educatore: Fomitescu Loredana

Grădinița PP 20 Arad

Categoria de activitate: Activitate interdisciplinară

Mijloc de realizare: joc didactic

Tipul de activitate: consolidare și evaluare

Tema activității: „inimioare albe și roșii !”

Grupa: mijlocie B

Obiective cadru:

-evaluarea cunoștințelor copiilor referitoare la culori

Obiective de referință:

-coordonarea model –obiect propriu

- rezolvarea de probleme.

Obiective operaționale:

O.1- să fie atenți la explicații;

O.2- să așeze crescător și descrescător după dimensiune;

O.3- să asocieze culoare la model;

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, descoperirea, problematizarea.

Mijloace didactice: tablă magnetică, inimioare

Bibliografie: Programa activităților instructiv- educative în grădiniță

Organizarea activității:

Scăunelele vor fi așezate în 2 siruri paralele, pe două grupe

Materialul didactic va fi așezat frontal, pe panouri și pe două măsuțe

Secvențe	Obiective	Activitatea educatoarei	Activitatea copiilor	Obs.
Captarea atenției	O.1 O.2	Se poartă o discuție despre desfășurarea jocului	Participă la discuție. Vor enumera materialele	
Anunțarea temei		Se anunță tema activității și obiectivele urmărite.		
Prezentarea regulilor de joc	O.3	Se împarte grupa în două subgrupe: „inimioare albe” și „inimioare roșii”. Se precizează faptul că această întrecere are mai multe runde. La fiecare etapă, primește câte o floriceică grupa care a îndeplinit sarcinile cel mai bine . Va câștiga echipa care are, la sfârșit, cele mai multe floricele.	Copiii sunt atenți la explicații.	
Dirijarea jocului		.Liderul va iniția jocul prin prezentarea materialului didactic și alegerea celor 2 echipe, după care va anunța regulile jocului și va executa jocul de probă Se va începe jocul propriu-zis	Vor alege prin metoda ” Mana oarba” inimioara de culoare alba sau roșie Vor ridica inimioarele de respectiva culoare după cerința liderului.	
Complicarea		Liderul va anunța complicarea	Vor fi atenți la	

jocului		jocului prin incercarea de a ii „pacalii” spunand un lucru si aratand un lucru, cel ce trebuie urmarit fiin ceea ce arata	cerinta si o vor respecta, fiind atenti la ceea ce arata liderul si nu la ce spune acesta	
Evaluarea rezultatelor	O.12	Se numără punctele obținute de fiecare echipă și se stabilește echipa câștigătoare.	Vor număra punctele obținute.	
Încheierea activității		Se vor face aprecieri generale și individuale asupra corectitudinii răspunsurilor și asupra comportamentului în timpul activității.		

O zi cu Bunicuța

**educ. Adina Dumitrean,
Grădinița PP 11**

Educatoare: Dumitrean Adina

Grupa: Mică

Tema săptămânii: Când, cum și de ce se întâmplă?

Subtema: „Scufița Roșie și prietenii”

Tipul activității: Activitate integrată „O zi cu Bunicuța”

Domeniul: Limbă și Comunicare, Om și societate, Estetic și creativ

Obiective: - să denumească personajele din povestea „Scufița Roșie”

- să se grupeze după personajul ales formând mulțimi

- să realizeze un colaj (tabloul poveștii) prin lipire

Metode și procedee: „La grămadă”, „Sherlock Holmes”, explicația, conversația, aprecierea.

Mijloace: Bunicuța - marionetă, coșul - recuzită, ecusoanele, materialele pentru realizarea

colajului, obiectele personajelor din poveste, Cd muzică, Cd-player, covrigei ca recompense.

Activitatea debutează cu Întâlnirea de dimineață (activitate de dezvoltare personală) când copiii au parte la sosirea în grupă de o surpriză. Bunicuța unui copil și-a intrat foarte bine în rolul de bunică a Scufiței. Astfel, aceștia își aleg câte un ecuson reprezentând unul din personajele din „Scufița Roșie” (Bunicuța, Scufița Roșie, Lupul) chiar din coșulețul bunicuței.

Utilizând metoda „La grămadă”, copiii se grupează în funcție de ecusonul ales, primind diferite sarcini pe grupe pe parcursul întregii zile la grădiniță. Bunicuțele dau o mână de ajutor la așezarea mesei pentru micul dejun și prânz, Scufițele Roșii pregătesc pernuțele pentru fiecare copil la activitate, Lupii împart materialele necesare la momentul potrivit pentru realizarea unui colaj.

Activitatea „O zi cu Bunicuța” se derulează integrând Limba și comunicarea cu Omul și societatea, dar și cu Estetic și creativ. Astfel, copiii, prin jocul de rol „De-a detectivii” pornesc în aventura din pădure. Utilizând tehnica dramatică Sherlock Holmes, pe un fond muzical (Pantera roz) recunosc cărui personaj îi aparțin obiectele întâlnite aici (ochelarii Bunicuței, fundița roșie a Scufiței Roșii, dințișorul Lupului), urmând să le returneze proprietarului. Fiecare echipă dintre cele trei trebuie să recunoască un obiect. Se urmărește aici o exprimare corectă în propoziții simple, denumirea personajului și o participare cât mai activă la jocul propus.

În cadrul jocurilor și activităților alese (Artă), copiii, păstrând grupele formate la începutul zilei, reîntregesc „Tabloul poveștii”, lipind elemente lipsă din decor, realizând astfel un colaj. Obiectivele acestui tip de activitate sunt utilizarea corectă a pastei de lipit, verbalizarea pozițiilor spațiale (sus, jos, sub, în, pe), dar și păstrarea curățeniei la locul de muncă.

Bineînțeles, deoarece au îndeplinit toate sarcinile cu succes, aceștia au avut parte de o altă surpriză, jocul muzical DÂR-LI-DA/ DÂR-LI-DA-DA-DA. Fiind așezati în cerc, aceștia reproduc mișcările sugerate de textul cântecului („Compania!”, „Brațe întinse!”, „Dinți de lup”, „Ochelarii Bunicuței!”, etc.)

Bunicuța a avut surprize pentru toți copilașii, invitându-i să servească din coșul ei special, covrigei mititei.

La grămadă

educ. Alina Roman
Grădinița PP 11 Arad

Grupa: mijlocie

Grădinița PP nr.11 Arad

Educatoare: Roman Alina

Domeniul de activitate: Domeniul științe (activitate matematică)

Durata:25-30 min

Subiectul activității: "La grămadă"

Mijloc de realizare:joc didactic

Tipul activității: de consolidare și verificare a cunoștințelor matematice

Scopul activității:

-verificarea cunoștințelor matematice privind însușirea conceptului de număr natural în centrul 1-5

-dezvoltarea atenției voluntare și a spiritului de observație

Obiective operaționale:

- 1) să formeze grupuri egale ca număr cu numărul spus de lider;
- 2) să-și dezvolte spiritul de echipă și competitiv;
- 3) să se integreze în ritmul impus de activitate.

Sarcina didactică: formarea unor grupuri egale ca număr cu numărul spus de lider.

Regulile jocului "La grămadă": la început se va alege un lider, iar acesta strigă un număr (până la cifra 5), iar ceilalți copii trebuie să formeze grupuri egale cu numărul spus de lider; cei care nu au format grupuri sunt descalificați.

Elemente de joc: mânuirea materialului, aplauze.

Strategii didactice:

Metode și procedee: -demonstrația

-explicația

-instructajul verbal

-exercițiul

-jocul

Material didactic:diferite jucării

DEMERSUL DIDACTIC

Moment organizatoric: se pregătește sala de grupă și materialul necesar pentru buna desfășurare a activității.

Captarea atenției: se va face printr-un săculeț cu jucării.

Anunțarea temei: "Astăzi vom juca un joc care se numește "La grămadă"

Explicarea jocului: la început se alege un lider; când acesta strigă un număr, copiii trebuie să formeze grupuri egale de jucării ca număr cu numărul spus de lider.

Desfășurarea jocului:

varianta 1). La grămadă cu trei mașinuțe roșii. Copiii care nu au reușit să formeze grupuri cu mașinuțele roșii, ies afară din joc.

Complicarea jocului:

varianta 2). La grămadă cu părți ale corpului; liderul strigă un număr și o parte a corpului. Ex: patru mâini drepte (jucătorii formează grupe de câte patru și își ating mâinile)

Încheierea activității: voi face aprecieri asupra modului de participare la joc, acordând recompense.

Ne jucăm cu primăvara

prof . înv. preșcolar Gașpar Mihaiela Diana

Grădinița P.N Bârzava

Tipul de activitate: Educarea limbajului

Tema : Ne jucăm cu primăvara

Grupul țintă : 18 copii, grupa pregătitoare, vârsta 5-6 ani

Obiectivele:

- să identifice caracteristicile anotimpului primăvara și lunile corespunzătoare acestuia;
- să numească flori de primăvară (din natură, imagini);
- să descopere cat mai multe figurine (imagini) specifice anotimpului primăvara
- să observe toate detaliile figurinelor (imaginilor) ascunse
- să redea cât mai concis caracteristicile figurinelor
- să deseneze cat mai multe figurine specifice anotimpului primăvara

Resursele

Umane : cadru didactic

Temporale 45 minute, activitatea de educare a limbajului

Materiale: cufarul care contine diferite materiale de primavara, iarna

Desfășurarea activității

Activități de dezvoltare personală(ADP)

Copiii se adună în sala de grupă. Activitatea debutează cu întâlnirea de dimineață. Salutul se realizează prin tehnica comunicării rotative, sub diferite forme : sub formă de telefon, dau mâna, bat palmele. Copiii sunt invitați să se așeze în semicerc, pe scăunele. Salutul pornește de la educatoare și este continuat de toți copiii grupei, fiecare salutându-și colegul din partea dreaptă.

Prezența – voi numi un copil să numere copiii prezenți. Jetoanele cu fotografiile copiilor absenți sunt puse în plicul copiilor absenți.

Împărtășire cu ceilalți se realizează printr-un dialog despre ce a văzut fiecare în drum spre grădiniță.

Atenția copiilor este îndreptată spre calendarul naturii.

Calendarul naturii va fi așezat pe flanelograf și împreună vom purta o discuție despre tema săptămânii, despre anotimpul în care ne aflăm, se fac aprecieri asupra zilei săptămânii în care ne aflăm, motivând de ce am așezat imaginile respective în calendar. Sunt adresate următoarele întrebări:

- În ce anotimp ne aflăm?
- În ce lună suntem?
- În ce an ne aflăm?
- În ce zi a săptămânii suntem?
- A câta zi din săptămână este?
- Cum este vremea astăzi?(sunt așezate jetoanele extrase din coșulețul special pregătit)

Activitatea de grup se va realiza printr-un cântec de învioreare cunoscut de toți copiii.

Noutățile zilei

Le voi spune copiilor că în drum spre grădinița m-am întâlnit cu Spiridușul Ghiocel care era tare supărat. Eu i-am povestit spiridușului cât de harnici și isteți sunt copiii din grupa pregătitoare și mi-a înmănat o scrisoare din care vor afla de ce este el atât de supărat. Pentru a-l ajuta pe Spiridușul Ghiocel ei vor trebui să „muncească” la centrele pregătite și să execute corect sarcinile date.

Astăzi vom desfășura tema: „Ne jucăm și ne distrăm, pe primăvară o ajutăm!” Vom trece împreună în revistă fiecare centru în parte, cu discuții despre ce au de realizat și cu enumerarea materialelor disponibile.

BIBLIOTECĂ ”Scriem grafisme - litera p - de la primăvară”

CONSTRUCȚII

Copii vor realiza o lucrare cu tema: ”Castelul Zânei Primăvara”

ARTĂ ”Zâna Primăvară le explică copiilor modul de lucru;

Pictăm Zâna Primăverii” folosind pata de culoare și cu enumerarea materialelor disponibile.

Copiii încep activitatea, iar eu supraveghez modul cum își îndeplinesc sarcinile. Fac aprecieri individuale și globale asupra modului de desfășurare a activității

Solicit copiilor să dezlege următoarea ghicitoare:

”Când zăpada se topește

Ghiocelul se ivește

Iar pâraiele umflate

Curg la vale înspumate.

Vreau să-mi spuneți negreșit

Ce anotimp a sosit?”

Solicit copiilor să răspundă unui set de întrebări care sistematizează cunoștințele acumulate despre primăvară:

- Care sunt anotimpurile anului?

- În ce anotimp ne aflăm?

- Ce anotimp urmează?

- În ce lună suntem acum?

- Cum se mai numește primăvara?

- De ce?

-Care sunt caracteristicile specifice primăverii?

”Vă plac surprizele?Astăzi e o zi a surprizelor - ne vom juca cu primăvara. Le prezint copiilor un cutii plin cu surprize.Copiii extrag dintr-un săculeț câte o culoare. În funcție de culoarea extrasă, grupa este împărțită în trei echipe : echipa roz, echipa galbenă, echipa albastră. Fiecare echipă va avea un lider care va desena imaginile pe care le vor observa în secret, pe rând câte unul de la fiecare echipă. Echipa care desenează cât mai multe imagini specifice anotimpului primăvara este câștigătoare.

După finalizarea jocului, liderii fiecărei echipe vor trece în fața grupei pentru a analiza

desenele realizate de aceștia. Voi purta discuții cu copiii despre activitatea, jocul la care au participat, dacă au întâmpinat greutăți sau dacă au fost relaxați și au lucrat cu plăcere. Le voi propune copiilor un exercițiu de relaxare numit „Fuga cu oul în lingură”.

Rezultate

Minim două imagini desenate.

Evaluare

Evaluare orală: Cum vi s-a părut jocul desfășurat?

Fac aprecieri individuale și globale asupra modului de desfășurare a activității și ofer stimulente.

Cine sunt / suntem ?

prof. Ramona – Iadranca Purza

Grădinița PP 11, Arad

Prof. Ramona –Iadranca Purza

Grădinița cu Program Prelungit nr. 11, Arad

Grupa mijlocie

Tema săptămânii: *Cine sunt/ suntem ?*

Subtema săptămânii: *Meserii și activități preferate*

Activitate integrată:

Titlul activității integrate: *Vrem la pădure*

Domeniul Limbă și Comunicare - Convorbire după imagini – *În pădure*

Activități liber alese 1 : Joc dramatic – *O întâmplare*

Activități liber alese 2 : Colorare, lucrare colectivă – *Pădurea*

Întâlnirea de dimineață, prezența, calendarul naturii.

Material didactic: imagini cu pădurea

Desfășurarea activității:

1. Anunț copiii că vom vorbi despre un spațiu, pădurea, chiar dacă toată săptămâna am vorbit despre oameni și meseriile lor.
2. Descriem pădurea pe baza imaginilor. Ne imaginăm cum este acum pădurea și cum o să fie când vom putea face o drumeție.

3. Copiii descriu viața animalelor sălbatice, pericolele din pădure atât pericole la adresa pădurii, a oamenilor sau a animalelor.
4. Sunt repovestite scurte întâmplări fictive sau reale din pădure. Sunt denumiți cei ce lucrează în pădure – meserii, ocupații.
5. Copiii colorează desene – un copac, un iepuraș, un arici, desene care vor fi lipite de copii într-o lucrare comună numită *Pădurea*.
6. Realizăm calendarul naturii punând zăpadă, nori deasupra pădurii.
7. **Realizăm ca joc distractiv - jocul dramatic O întâmplare**

Cu ajutorul educatoarei copiii compun verbal o scurtă întâmplare posibil de realizat în pădure. Dascălul are grijă să fie organizatorul grupului. Copiilor le este mai greu să sintetizeze singuri în trei scene-tablou, fotografiile trei momente din eveniment. Copiii vin cu propuneri, iar dascălul pune întrebări orientând astfel copiii. Se stabilește evenimentul central al întâmplării. În funcție de evenimentul central stabilim elementul precedent și cel următor. Copiii vor realiza o povestire după bunul lor plac, respectând ceea ce știu ei despre pădure. Nu voi restricționa conținutul povestirii. La sfârșit copiii trebuie să știe care a fost rolul lor și rolul colegilor lor.

Jocul O întâmplare este de fixare a celor învățate pe parcursul zilei și a săptămânii.

Obiectivele jocului sunt relaxarea prin joc a copiilor, utilizarea cunoștințelor despre pădure și despre evenimentele conexe pădurii în jocul de creație.

Regula jocului este compunerea a trei *fotografii (scene împietrite)* ce redau un eveniment. Compunerea acestor scene este la grădiniță o combinație joc dramatic - joc de creație.

B. NIVEL PRIMAR

Eu și colegii mei

**prof. Daniela Tomșa,
Colegiul Național “Vasile Goldiș” Arad**

Unitatea de învățământ: Colegiul Național “Vasile Goldiș” Arad

Profesor: Tomșa Daniela

Tip de activitate: Activitate interdisciplinară

Discipline: Educație civică, Științe ale naturii, Limba și literatura română, Educație plastică

Tema: „Eu și colegii mei”

Grup țintă: 26 elevi din clasa a III-a B

Obiective:

- Să comunice eficient cu coechipierii pentru realizarea sarcinii de lucru
- Să inițieze și să mențină un dialog pe o temă dată respectând o condiție impusă
- Să prezinte un produs al muncii în echipă având un suport vizual
- Să-și exprime opinia față de lucrările realizate de colegi și să argumenteze
- Să redacteze corect texte de mică întindere
- Să comunice în forme diverse informații despre animalele studiate
- Să respecte regulile de comunicare și comportament negociate, în desfășurarea activităților de grup
- Să-și formeze o imagine de sine obiectivă
- Să identifice trăsăturile morale și modul în care acestea se reflectă în comportamentul propriu și al celor din jur

Resurse:

- ✓ *Umane:* profesor, elevi
- ✓ *Materiale:* planșe suport, markere, creioane colorate, imagini cu animale, foi A3, buline colorate, cutie cu obiecte: capsator, revistă cu jocuri, carte de povești, CD, ascuțitoare, breloc, piatră, scoică, lipici
- ✓ *Temporale:* 100 de minute

DEFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. Se anunță tema și obiectivele activității:

Activitatea de azi se va desfășura sub forma unor jocuri în care vom aplica ceea ce am învățat despre trăsăturile morale ale persoanei, ceea ce am descoperit despre noi și despre colegii noștri la Educație civică și despre animale la Științe ale naturii. Vom folosi ceea ce știm de la Limba română despre mesajul oral și scris. Vom încerca să comunicăm și să cooperăm pentru realizarea sarcinilor de lucru. Unele sarcini necesită multă atenție, concentrare, spirit de observație, viteză de reacție.

2. Elevii se vor grupa în funcție de trăsăturile comune pe care le au și vor afla detalii

despre structura activității:

Activitatea se va derula sub forma unui concurs între grupe. Concursul este alcătuit din câteva probe interesante în care va trebui să vă străduiți să acumulați un punctaj cât mai mare pentru echipa din care faceți parte. Acest lucru depinde foarte mult de felul în care reușiți să comunicați și să cooperați eficient în cadrul echipei. Cele patru echipe sunt: DELFINII (jucăuși, prietenoși, comunicativi), IEPURAȘII (timizi, fricoși, sensibili), URSULEȚII (comozi, lenți, serioși), LEII (neastâmpărați, rapizi, hotărâți). Veți alege animalul cu care considerați că vă asemenați, ținând cont de însușirile acestuia. Argumentați alegerea făcută. (copiii își prezintă propriile însușiri oferind informații despre imaginea de sine). Timp de lucru 10 minute.

3. Blazonul echipei

Prima sarcină este realizarea unui afiș care să reprezinte echipa. Spațiile de pe foile primite vor fi completate astfel:

- Cât mai multe însușiri ale animalului
- Imagine sau desen cu animalul respectiv în mediul lui de viață
- Informații, curiozități despre animal
- Ce vă place cel mai mult la acest animal

Timpul de lucru este de 20 minute. Lucrările se vor expune și fiecare dintre voi va evalua lucrarea

celorlalte trei grupe oferind 30, 20 sau 10 puncte cu ajutorul unei buline roșii, albastre sau verzi. Evaluarea se va face prin metoda „Turul galeriei”. Fiecare echipă va avea câte trei buline din fiecare culoare și le va oferi celorlalte echipe evaluând bogăția de informații, aspectul lucrării și calitatea prezentării. Evaluarea va dura 10 minute.

4. Trei adevăruri și o minciună

Următorul exercițiu se va derula astfel: un reprezentant din fiecare echipă va spune patru propoziții despre sine, din care trei vor fi adevărate și una va fi falsă. Fiecare dintre celelalte trei echipe va avea o singură încercare să ghicească minciuna. Protagonistul va spune care este minciuna după ce toate cele trei echipe și-au spus părerea. Cei care au ghicit vor primi 10 puncte. Timp de lucru 10 minute.

Discuții:

- Cum v-ați dat seama care este minciuna?
- Care ar putea fi semnele minciunii în comportament?
- Care sunt consecințele minciunii?

5. Dialogul alfabet

Exercițiul va consta într-un dialog. Fiecare replică va începe cu o literă a alfabetului, în ordinea acestora. Pe rând, câte un membru din fiecare echipă va continua dialogul ținând cont de replica precedentă. Dacă cineva greșește va continua echipa următoare. Pentru fiecare replică adecvată se va acorda un punct. La începutul exercițiului se va indica locul unde are loc dialogul. (la Grădina Zoologică). Jocul se termină în momentul în care au intervenit toți elevii. Timp de lucru 10 minute.

6. Joc dinamic: Albinuța hărnicuța

Toți elevii se plimbă prin încăpere bâzâind ca albinuțele. Când le voi spune o literă a alfabetului vor încerca, în trei secunde, să reprezinte, folosindu-și corpul, un obiect care începe cu litera respectivă. Cei care fac aceeași formă sunt eliminați. Ultimii 4 elevi rămași în joc aduc echipei câte 5 puncte fiecare. Timp de lucru 5 minute.

7. Cutia cu obiecte

Fiecare membru al fiecărei echipe, pe rând, are la dispoziție un minut să studieze o cutie care conține mai multe obiecte. Apoi revine la echipă și încearcă să noteze cât mai multe detalii despre obiectele observate. Fiecare echipă primește 5 puncte pentru identificarea unui obiect și 1 punct pentru fiecare detaliu. Timpul de lucru este de 15 minute.

8. Se face punctajul total pe echipe și se premiază toți participanții, în funcție de rezultate.

Voi face aprecieri asupra performanțelor obținute și asupra implicării elevilor în activitate. Vom discuta despre comportamentul participanților, dacă au colaborat în cadrul echipei, cine s-a implicat cel mai mult, care au fost momentele cele mai dificile. Elevii vor spune cum s-au simțit, ce le-a plăcut și ce nu le-a plăcut. Timp de lucru 10 minute.

Eu și ceilalți-autocunoaștere și interrelaționare

**înv. Mariana Marc,
Școala Generală"Ștefan Cicio-Pop"Conop**

ȘCOALA : Școala Generală"Ștefan Cicio-Pop"Conop

ÎNVĂȚĂTOARE: Marc Mariana-Luminița

TIP DE ACTIVITATE: Curriculară (Limbă și comunicare/Om și societate/Arte/Consiliere și orientare)

ABILITATEA DE VIAȚĂ DEZVOLTATĂ:

construirea/consolidarea imaginii de sine pozitive

TITLUL ACTIVITĂȚII: Eu și ceilalți-autocunoaștere și interrelaționare

GRUPUL ȚINTĂ: 11 elevi din clasa I și clasa a III-a(clase simultane)

OBIECTIVELE:

- să identifice trăsăturile fizice și morale ale unor personaje din texte cunoscute,ale lor personale și ale colegilor;
- să descopere tehnica portretului cu elementele specifice acestuia(calități fizice și morale);
- să manifeste spirit de cooperare și de observație în diferite situații de comunicare;
- să construiască/consolideze imaginea de sine pozitivă pe baza unor fapte/comportamente dezirabile, recent petrecute;

RESURSELE:

*Umane:elevii claselor simultane I-III ,cadrul didactic

*Materiale:cărți cu povești,fișe de lucru,foi de desen,carioci

*Temporale:100 minute

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII:

1.a)Anunț elevii din clasa I că vom audia o poveste citită de colegii mai mari din clasa a III-a.

Micuțul Ric

„Dacă mă gândesc un pic, nu îmi place deloc să fiu mic. Toată lumea râde de mine, chiar bunica zâmbește în bărbie când trec eu și mă ciupește de obraji de zici că mi-am dat cu acuarelele soră-mii! Și faptul că sunt ochelarist nu mă ajută cu nimic...Ba da! Când mă uit în oglindă fără ochelari nu mai văd cât de mic sunt, câți pistrui am pe față și cum niciodată nu îmi stă părul cum trebuie și cum mama se supără mereu și mereu mă aleargă cu peria de păr.

Casa e plină de capcane. Aici mă pândește sor-mea să îmi mai dea vreo două castane, acolo tati păzește ușa de la intrare să nu care cumva să o zbughesc la joacă, buni aleargă după mine cu eterna felie de pâine ascunsă sub munți de mâncare. Dar mie nu-mi pasă! Eu îl am pe Bobiță, și am și ghiozdanul meu cel nou și de acum sunt și eu băiat mare. Sunt școlar!”

b)Propun efectuarea unui exercițiu-joc „Cum mă vezi?”

Jucătorii se grupează în două cercuri concentrice. Elevii din cercul interior sunt modelele iar cei din cercul exterior sunt artiștii. Fiecare artist începe să deseneze portretul persoanei din fața lui concentrându-se pe un detaliu specific cum ar fi un ochi, conturul

capului etc. cu o limită de timp de un minut. După un minut, cercul exterior se mișcă în sensul acelor de ceas astfel încât fiecare artist să aibă un alt model în față și un portret parțial terminat. Trebuie să continue cu portretul pentru încă un minut. Exercițiul continuă până când portretele sunt finalizate și fiecare artist a desenat o anumită parte din fiecare model. Artiștii și modelele schimbă rolurile iar la final portretele sunt prezentate în fața clasei și elevii trebuie să ghicească cine este desenat în fiecare portret. Scopul exercițiului e să evidențieze aspectele de subiectivitate ale redării portretului, înlăturarea unor complexe care nu întotdeauna dezavantajează, ci pot sublinia unicitatea individului , interrelaționarea în cadrul grupului și valorificarea abilităților artistice. Aceste aspecte se vor discuta în comun cu ambele clase.

2. Pornind de la textele de la Limba și literatura română și nu numai, cunoscute de către elevi se va discuta sub forma unui joc „Pălăriile gânditoare” și se vor completa fișe din care vor reieși trăsăturile fizice și cele sufletești/morale care compun portretul personajelor puse în discuție de către elevii clasei a III-a sub forma unui ciocchine, iar cei de clasa I vor răspunde întrebărilor puse de învățătoare completând doar însușirea pe care știu să o scrie lângă personajul recunoscut.

„Recunoaște personajul!”



3. Se vor completa fișe cu propoziții lacunare pe tema „Cine sunt?” (conținând date personale, de ce le pasă mai mult, când se mândresc, pentru ce sunt plăcuți, pe cine admiră și de ce, cel mai bun lucru făcut etc.) și fiecare elev din clasa a III-a va scrie trei calități pe care le are și trei defecte, încercând să le argumenteze.

Exemplu: Sunt harnic pentru că o ajut pe mama la bucătărie, îmi fac ordine în cameră, etc.

Elevii clasei I vor ghici însușirile la care fac referire proverbele citite de învățătoare.

BILETE CU PROVERBE

„Bună ziua căciulă, că stăpânul n-are gură”. (lipsa de respect)

„Vorba dulce, mult aduce.” (politețea / bunătatea)

„Omul bun e ca pâinea de grâu.” (bunătatea)

„Minte de-ngheață apele.” (minciuna)

„De-aș mai trage cât am tras, de belele nu mă las!” (curajul)

„Omul cinstit se ține de cuvânt.” (încrederea)

„Întâi judecă-te pe tine, apoi judecă pe altul!” (dreptatea)

„Mai bine ar tot mânca, decât ceva ar lucra.” (lenea)

4. Se propune un alt exercițiu „Sherlock Holmes” prin care se va încerca descoperirea calităților colegilor pe baza obiectelor personale deținute. Jucătorii vor pune câte 3 obiecte pe masă. Toată lumea decide care cui aparține și va argumenta de ce, evidențiindu-se astfel calitățile sau defectele celui descoperit ca fiind posesorul lucrurilor.

5. Ca temă pentru acasă vor realiza blazonul personal în care vor completa într-un spațiu : trei calități pe care le consideră importante; în al doilea spațiu: trei lucruri pe care ar vrea să le schimbe la el; în al treilea spațiu : trei lucruri pe care le face bine; în ultimul spațiu: trei cuvinte care le-ar face plăcere să fie spuse despre ei.

Rezultate:


*realizarea portretelor fizice și sufletești pentru o mai bună autocunoaștere și apreciere pozitivă a propriului sine;

*cooperarea în cadrul grupului și dezvoltarea sentimentelor de toleranță, altruism și respect.

Evaluare:


Aprecieri verbale privind modul cum au participat la activitate, expunerea lucrărilor la panoul clasei.

Anexă” Pălăriile gânditoare”

Pălăria albă. 


Informează

Despre ce este vorba în text?
Povestește pe scurt.

Pălăria neagră. 


Aspecte negative

Care sunt faptele negative redată
în conținutul fragmentului?

Pălăria roșie. 


Spune ce simți.

Ce sentimente ai față de omul
aflat în primejdie?

Pălăria galbenă 


Aspecte pozitive

Ce a învățat fiecare personaj din
această pățanie?

Pălăria albastră. 

Clarifică

Care sunt trăsăturile morale ale
șarpelui?

Pălăria verde. 

Idei noi

Ce ar fi putut să facă
personajele în schimb?

Personajele poveștilor lui Creangă

prof.înv.primar Valeria Murgu

Școala cu clasele I-IV Groșii Noi

Școala cu clasele I-IV Groșii Noi

Prof.înv.primar Murgu Valeria

Grupul țintă: 11 elevi din clasele I-IV, învățământ simultan

Titlul activității: Personajele poveștilor lui Creangă- joc didactic „Cine sunt?”

Obiective:

- să recompună imaginile unor personaje – puzzle;
- să identifice anumite personaje cu ajutorul unor replici sau ghicitori;
- să exprime acțiuni sau stări ale unor personaje folosind mijloace nonverbale;
- să exprime opinii personale în legătură cu activitatea desfășurată.

Resursele:

- umane: profesorul clasei și elevii
- materiale: piese puzzle, „trăistuța cu surprize”, bilețele cu numele unor personaje și postura în care acestea se află;
- temporale: 45 minute.

Desfășurarea activității

Fiecare elev va primi câteva piese de puzzle cu ajutorul cărora va reconstitui imaginea unor personaje întâlnite în poveștile lui Ion Creangă. Copiii recunosc personajele și numesc poveștile din care acestea fac parte.

Urmează un joc de recunoaștere a personajelor după replicile acestora (jocul **vânătoarea de replici**). De exemplu: „Învață-mă te rog, cumătră, că eu nu știu cum se prinde peștele!” (ursul), „Fată bună și frumoasă, curăță-mă de omizi, că ți-oi prinde și eu bine cândva!”(părul), etc. Pentru clasele mai mici (I-II), voi folosi în același scop câteva ghicitori: „Am găsit pe drum mergând / O mărgică, numai una, M-a bătut cumplit stăpâna /

Mai săracă rămânând.” (găina) sau „Ursul lacom și cam șui, / A venit la ușa mea / Și, rugându-mă, cerea / Pește după pofta lui.”(vulpea)

Pentru exprimarea acțiunii sau a stării unor personaje, voi folosi jocul „Cine sunt?” Copiii sunt așezați în semicerc. Fiecare copil va extrage pe rând, din „trăistuța cu surprize” câte un bilețel. Copiii va trebui să surprindă prin gesturi și mimică identitatea și ipostaza personajelor al căror nume l-au găsit pe bilețele (personaje din opera lui Ion Creangă), de exemplu: capra își plânge iezii, țăranul găsește vulpea în mijlocul drumului, Nică vine pe furiș de la scăldat, etc.

În cadrul acestei activități nu există un element de competiție, copiii trebuie să fie cât mai spontani, să nu ezite în exprimarea a ceea ce simt.

Rezultate: cât mai multe personaje identificate.

Evaluare: opiniile elevilor în legătură cu prestația proprie dar și cu cea a colegilor.

C. NIVEL GIMNAZIAL

Satul românesc reflectat în opera unor scriitori

Prof. Cristian Miclean

Colegiul Național “Vasile Goldiș” Arad

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: COL. NAȚ. „ V. GOLDIȘ ” , ARAD

PROFESOR: MICLEAN CRISTIAN

DISCIPLINA: LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

TEMA: SATUL ROMÂNESC REFLECTAT ÎN OPERA UNOR SCRITORII

GRUP ȚINTĂ: 20 de elevi din clasa a VIII-a

OBIECTIVE

-Să se familiarizeze cu una dintre temele fundamentale din literatura română: aspecte din viața satului românesc;

-Să cunoască și alte scrieri din creația lui Sadoveanu și a lui Slavici;

-Să identifice aspecte comune, inedite sau diferite din viața satului românesc, reliefate în opera acestor scriitori;

-Să-și valorifice achizițiile într-un mod original, creativ și provocator;

-Să aprecieze specificul satului românesc, ca păstrător al tradițiilor, al obiceiurilor străvechi și, nu în ultimul rând, ca nucleu nealterat al identității noastre naționale;

RESURSE

Umane: profesor, elevi.

Materiale: fișe de lectură, bilețele cu citate sau cu informații legate de scriitorii propuși, coli pentru realizarea blazoanelor (flipchart) , markere, hârtie colorată, foarfeci.

Temporale: 100 de minute.

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. Se anunță tema și obiectivele activității.

2. Elevii vor fi anunțați că urmează să fie împărțiți pe trei grupe.

Fiecare dintre aceste grupe va fi o familie care poartă numele unuia dintre cei trei scriitori indicați inițial pentru a fi studiați (Sadoveanu, Slavici și Creangă)

Elevii vor lua fiecare câte un bilețel al cărui conținut le va indica familia din care fac parte.

Este un moment în care se verifică și cunoștințele elevilor legate de cei trei scriitori propuși și de opera acestora, plecând de la conținut (ex: Șiria, 1880-1961, „ Timpul stătu. Îl însemnă totuși cu vinerile negre ” etc.)

3. După alcătuirea familiilor le explic în ce constă activitatea:

-fiecare grupă va trebui să alcătuiască un blazon care să reprezinte scriitorul (cu trimitere înspre satul românesc) care dă numele familiei;

-blazonul va ilustra - pe cât posibil – tematica propusă, dar și specificul fiecărui scriitor legat de proiectarea în ficțiune a satului românesc;

-blazonul va conține un moto, iar în cele patru spații de sub moto, ei vor desena o plantă, un animal, un obiect și un spațiu (un loc);

O altă sarcină va fi confecționarea unui obiect pe care, la final, îl pot oferi în dar celorlalți.

Nu în ultimul rând, vor compune și vor interpreta un imn reprezentativ pentru întregul grup.

4. După ce vor isprăvi, se vor prezenta, pe rând, în fața celorlalte două echipe cu momentul introductiv, cu imnul și cu blazonul.

5. Se face evaluarea fiecărei echipe prin bilețele autocolante.

6. Elevii vor prezenta, de pe fișele de lectură, aspecte din viața satului românesc, așa cum sunt evocate în operele scriitorilor studiați și în funcție de familia culturală căreia îi aparțin.

7. Ca temă pentru acasă, elevii primesc sarcina de a realiza o compunere în care să își imagineze că fiecare dintre ei este ghid al unui grup de turiști, într-unul dintre satele evocate.

Ei trebuie să le prezinte turiștilor informații despre tradițiile acelei așezări.

REZULTATELE

- alungarea rutinei de la ora de curs;
- postura de actant care provoacă continuu elevul ;
- conștientizarea faptului că sinteza, alături de alte operații ale gândirii, ne folosește în multe situații în viață.

EVALUARE

Discuții despre felul în care putem valorifica cunoștințele dobândite în școală.

Evaluare orală: exprimați printr-un cuvânt cum vi s-a părut activitatea desfășurată.

OBSERVAȚII

- dispar apatia, monotonia și dezinteresul pe care o asemenea temă le poate atrage;
- elevii participă cu bucurie la activitățile propuse, se lasă antrenați, uitând de eventualele inhibiții;
- se activează creativitatea și competiția , eliminându-se atitudinea pasivă;
- fiind o metodă de grup, se observă interrelaționarea în cadrul grupului.

Portretul colegului

prof. Nicoleta Stoica
Palatul Copiilor Arad

Tip de activitate: Curriculară (Educație Plastică)

Profesor: Stoica Nicoleta

Grup țintă: 14 elevi din clasa a VI-a

Obiective:

- să observe caracteristicile figurii colegilor
- să pună în discuție și să problematizeze trăsăturile specifice fiecărui coleg

Resurse:

Umane: profesor coordonator;

Materiale: markere colorate, coli A4

Temporale: 50 min, 1 oră de Educație Plastică

Desfășurarea activității:

1. Elevii sunt anunțați că vor participa la o activitate în care își vor desena colegii. Desenele trebuie să fie oneste și respectoase.
2. Se amenajează spațiul clasei.
3. Elevii se grupează în două cercuri unul în interiorul celuilalt. Elevii din cercul interior sunt modelele, iar cei din cercul exterior sunt artiștii. Fiecare artist începe să deseneze portretul colegului din fața lui concentrându-se pe un detaliu specific cum ar fi un ochi, conturul capului etc. cu o limită de timp de un minut. După un minut, cercul exterior se mișcă în sensul acelor de ceas astfel încât fiecare artist să aibă un alt model în față și un portret parțial terminat. Trebuie să continue cu portretul pentru încă un minut. Exercițiul continuă până când portretele sunt finalizate și fiecare artist a desenat o anumită parte din fiecare model.
4. Artiștii și modele schimbă rolurile.
5. Portretele sunt prezentate în fața clasei la final iar elevii trebuie să ghicească cine este desenat în fiecare portret.
6. Are loc o discuție despre cum fiecare din elevii este văzut și desenat de colegii, cum se vede în realitate el pe sine însuși

Rezultate:

câte un portret al fiecărui elev

opinii exprimate de elevi cu privire la portretele realizate

Evaluare:

Aprecieri verbale asupra portretelor realizate din punct de vedere plastic

Incluziune. Submulțime

prof. Raluca Mihali

Școala Generală “Patrichie Popescu” Bata

Titlul:Incluziune. Submulțime

Tipul de activitate: Curriculară(Matematica și științe) de tip interdisciplinar

Grupul țintă: 16 elevi din clasa a V-a, vârsta 10-12 ani

Obiectivele:

- Identificarea în limbaj cotidian sau în enunțuri matematice a unor noțiuni specifice

teoriei mulțimilor.

- Evidențierea, prin exemple, a relației de incluziune sau apartenență.
- Exprimarea în limbaj matematic a unor situații concrete ce se pot descrie folosind mulțimile.

Resursele:

Umane: profesorul coordonator,

Materiale: bomboane cu mesaje, foi A4, creioane colorate, bandă pentru lipit, cretă, tablă, șabloane pentru blazon, culegerea de matematică a Editurii Paralela 45, caietul.

Temporale: 50 minute, o oră de matematică

Desfășurarea activității:

1. Copiii extrag câte o bomboană. În interiorul ambalajului găsesc indicii care îi grupează în Familiile culturale (Greuceanu, Prâslea cel voinic, etc.) Prin acest exercițiu se verifică dacă au citit basmele.

2. Elevii primesc fișa cu schița blazonului. Profesorul le trasează sarcinile de lucru. Astfel, fiecare familie trebuie să aibă un blazon care să conțină un moto, un animal, o plantă și un spațiu caracteristice fiecărei familii. Blazonul avea o schiță asemănătoare, cu reprezentarea Venn Euler a mulțimilor. Fiecare grupă a realizat blazonul și câte un cântecel scurt cu ajutorul căruia au “ intrat în scenă” pentru a prezenta familia.

- prima familie care a realizat blazonul a fost Greuceanu care avea ca moto” Prieteni pe vecie, fiii mei sunt niște zmei” planta- părul în care s-a transformat zmeoaica, animal- calul, obiect- buzduganul și ca spațiu –podul unde a așteptat Greuceanu pe zmei

- familia Prâslea avea ca moto” Merele ne dau forță, noi suntem viteji și vom fi cei mai descurcăreți!”, ca plantă mărul de aur, ca locație castelul și ca animal puricele din coama calului, ca obiect, z biciul.

3. Cele două blazoane au fost prinse pe tablă. Cu ajutorul lor, am stabilit că fiecare desen este un element al mulțimii blazonului, dar, în același timp, este și o mulțime în sine, respectiv o submulțime a mulțimii inițiale. Copiii au fost cei care au subliniat că și ei sunt o mulțime, mulțimea elevilor din clasa a V-a, dar că ei fac parte acum din două familii (submulțimi) ale aceleiași mulțimi mari. Am stabilit că și mulțimea vidă este tot o submulțime a oricărei mulțimi.

Elevii au notat concluziile în caiete dar au și încercat să găsească alte mulțimi mai mari pentru a fi ei o submulțime. Mulțimea clasei a V-a este o submulțime a mulțimii școlii.

4. Elevii împreună cu profesorul au avut discuții libere pe tema de apartenență la o mulțime, la

un grup. S-a subliniat că toate mulțimile sunt submulțimi ale altor mulțimi și am concluzionat că dacă cercetăm, putem să facem mulțimi tot mai mari dacă adăugăm (modificăm) unele condiții pentru elementele mulțimii.

5. Elevii au rezolvat două aplicații din culegerea de probleme. Au preferat să reprezinte grafic exercițiile, iar ca temă de casă au primit să identifice mulțimea formată din literele care au compus numele familiei și să scrie cât mai multe submulțimi ale acesteia.

Rezultate:

Înțelegerea noțiunilor noi în proporție de 85%.

Elevii care în mod tradițional nu excelează au fost mai activi, mai implicați și, ca urmare, au înțeles lecția.

Elevii au fost mai activi, și-au exprimat deschis părerile cu privire la subiect.

Elevii au colaborat în echipă, au comunicat fructuos. Echipa în care au predominat elevii mai slabi a fost deosebit de incitată de activitate.

Evaluare:

Evaluare orală: da un exemplu de o mulțime și de o submulțime a ei. Folosindu-te de obiectele din clasă, arată o mulțime și o submulțime a ei.

Aprecierea verbală privind munca în echipă și individuală.

D. NIVEL LICEAL

Elemente specifice romanului „Ion” de L. Rebreanu

prof. Carmen Crețu,

Grup Școlar Chișineu - Criș

Profesor: Crețu Carmen

Scoala: Grupul Școlar Chișineu Criș

Fișă de activitate: Identificarea și discutarea elementelor specifice romanului „Ion” de Liviu Rebreanu

Tip de activitate: Curriculară- Limba și literatura română

Abilitatea de viață dezvoltată: capacitatea de prezentare personală și de caracterizare a celor din jur

Grupul țintă: 25 de elevi din clasa a X-a, vârsta 15-17 ani

Obiectivele:

-să încadreze romanul „Ion” de Liviu Rebreanu într-o tipologie

-să identifice trăsăturile principale ale personajelor din roman

-să stabilească momentele-cheie din roman

-să analizeze momentele-cheie din roman

Resursele:

Umane: profesorul coordonator

Materiale: fișă de lucru, foi A3, creioane, markere

Temporale: 60 minute, 1 oră

Desfășurarea activității

1. Anunțăm elevii că vor efectua un exercițiu individual care are în vedere verificarea cunoștințelor din ora anterioară (romanul „Ion”- încadrarea într-o epocă literară, într-un curent literar, într-o tipologie; structura romanului; temele din roman) (anexa 1). Elevii primesc fișa de lucru și au la dispoziție cinci minute pentru rezolvarea sarcinilor. Numim câțiva elevi care să prezinte ce au notat pe fișa de lucru.

2. Propunem elevilor un alt exercițiu. Elevii vor extrage câte un bilețel, pe care vor putea citi câteva referiri despre un personaj din roman. În funcție de ce au scris pe bilet, se grupează în cinci echipe.

Fiecare echipă va realiza blazonul personajului identificat în descriere. (anexa 2)

Grupa 1: Ion Pop al Glanetașului

Grupa 2: Ana Baci

Grupa 3: Florica

Grupa 4: George Bulbuc

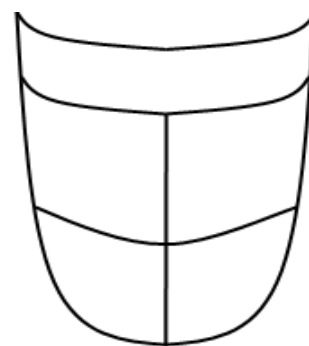
Grupa 5: Titu Herdelea

Elevii au timp de lucru 10 minute pentru a realiza blazonul. Fiecare echipă merge în fața clasei, explicând semnificațiile notate în blazon.

3. După finalizarea exercițiului, discutăm cu elevii importanța blazonului: ne ajută să caracterizăm personajele din roman. (anexa 3)

4. Le propunem elevilor altă activitate. Se păstrează grupele de la prima activitate. Este un exercițiu de împietrire. Fiecare echipă primește o situație, trebuind să realizeze trei poziții ale situației primite, fără a se mișca, fără a mima și fără a vorbi (tablouri). Rezultatul va fi o succesiune de trei fotografii care să descrie situația. Elevii au timp de gândire cinci minute. Apoi fiecare grupă vine în fața clasei pentru a prezenta cele trei imagini ale situației. După fiecare situație prezentată, celelalte grupe trebuie să descrie situația văzută.

Grupa 1: nunta Ion-Ana



Grupa 2: înmormântarea Anei

Grupa 3: balul domnesc

Grupa 4: hora de duminică

Grupa 5: primirea scrisorii în care Pinte cere mâna Laurei, acasă la familia Herdelea

5. Ca temă de casă elevii au de realizat un eseu de una - două pagini despre relația dintre două personaje din romanul „Ion” de Liviu Rebreanu.

Anexa 1.

Fișă de lucru

Ion
de Liviu Rebreanu

1. Încadrarea romanului în:

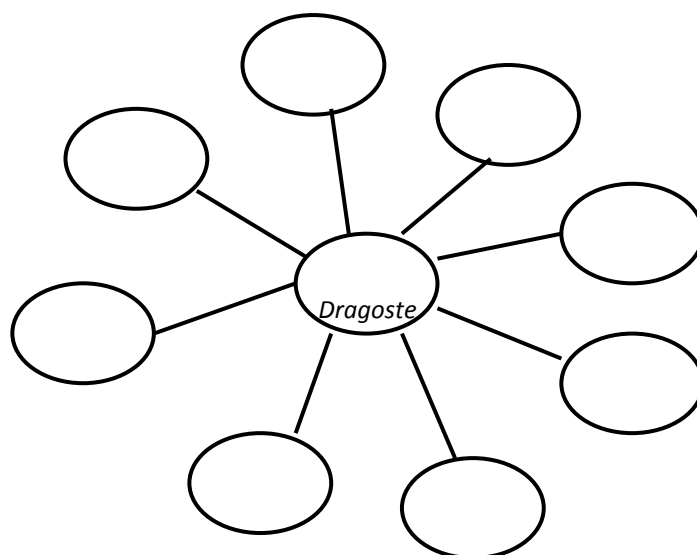
a. Epoca literară _____

b. Curentul literar _____

c. Tipologie _____

2. Prezintă construcția romanului.

3. Ilustrează tema Dragostea cu scene din roman:



Anexa 2.

Bilețele pentru formarea grupelor:

Grupa 1: Ion Pop al Glanetașului

- a fost elevul silitor al învățătorului Herdelea
- este tatăl copilului Anei
- este împătimit de pământ
- se ia la bătaie cu George
- o iubește pe Florica

Grupa 2: Ana Baci

- tatăl ei vrea să o mărite cu George
- îl iubește pe Ion, deși tatăl ei se opune acestei iubiri
- naște în câmp
- își pune capăt zilelor
- rămâne însărcinată înainte de nuntă

Grupa 3: Florica

- se mărită cu George Bulbuc
- este o fată săracă
- îl iubește pe Ion, deși este săracă asemeni lui
- rămâne singură la finalul romanului
- îl înșeală pe soțul ei

Grupa 4: George Bulbuc

- îl omoară pe Ion
- este un țăran tânăr și bogat
- o iubește pe Ana
- află că este înșelat de soție
- se însoară cu Florica

Grupa 5: Titu Herdelea

- este fiul învățătorului
- scrie poezii

- îl sfătuiește pe Ion cum să procedeze în relația cu Ana
- este amantul Rosei Lang
- pe mama lui o cheamă Maria

Anexa 3.

Caracterizarea personajelor

Ion este un tânăr chipeș și muncitor, dar fără pământ, fiindcă tatăl său terminase repede zestrea nevestei. Dorința lui Ion de a scăpa de sărăcie și de a avea pământ se transformă, încetul cu încetul, într-o adevărată obsesie. De îndată ce se vede stăpân pe zestrea mult râvnită, Ion o va bate pe Ana cu bestialitate, împingând-o la sinucidere.

Ana întruchipează destinul femeii din mediu rural. Rebreanu surprinde zvârcolirile Anei în setea de dragoste, profunzimea sentimentului nutrit pentru Ion, dăruindu-și fecioria celui pe care-l numea norocul ei. În numele dragostei, Ana devine victima tragică a violentelor, când ale tatălui, când ale soțului. Gestul disperat al Anei de a se sinucide este consecința pustiului ei sufletească, după prăbușirea suportului moral care i-a fost iubirea.

Florica, într-o clipă de răgaz, după jocul îndrăcit al Someșenei, “fata vadovei lui Maxim Oprea”, îi apare lui Ion “mai frumoasă ca oricând”. “Dar Florica era mai săracă decât Ion”, cu alte cuvinte, fericirea lor nu era posibilă din cauza sărăciei. Soarta Floricăi este nefericită ca și ea. Cel pe care-l iubise cu adevărat n-a putut să-i aparțină din cauza impedimentelor de ordin social. Cel cu care s-a căsătorit, George Bulbuc, înfundă în cele din urmă ocna, vinovat de omucidere.

George Bulbuc este un personaj reprezentativ pentru categoria oamenilor înstăriți din satul transilvănean. După mentalitatea vremii, lui George, flăcău înstărit, nu i se cuvenea decât o fată pe măsură. Părinții lui George erau deja înțeleși cu Vasile Baciuc în privința Anei. Ambițios, după ce stătuse o vreme posomorât, ca “un copac cu măduva uscată”, George hotărăște să joace numai cu Florica și o ia de nevastă. Avertizat de Savista oloaga despre relațiile lui Ion cu soția sa, George își amintește deodată de privirea lui Ion de la nuntă și se decide să-l omoare după ce, spre surprinderea femeii, el se întoarce din drumul pe care stipulase că trebuie să-l facă la padure.

Titu Herdelea este fiul soților Herdelea (Maria și Zaharia). El este „un tânăr de vreo 23 de ani, cu haine curățate și sărăcuțe, cu o cravată albastră azurie la gulerul înalt și țepăn, ras de mustăți”. Scrie poezii și citește foarte multe ziare și cărți. Titu Herdelea este un personaj foarte complex, îi place să studieze oamenii pentru a vedea reacțiile lor fără a face însă rău

cuiva. A avut pentru o vreme o aventură cu Rosa Lang, soția unui învățător.

Memoria

psiholog Ancuța Breban

Colegiul Național "Vasile Goldiș" Arad

Lecția: Memoria

Denumirea activității: *Cutia cu obiecte*

Tip de activitate: curriculară (Psihologie/ Logică/ Consiliere și orientare)

Abilitatea de viață dezvoltată: stimularea memoriei vizuale, dezvoltarea spiritului de echipă

Grupul țintă: 25 de elevi din clasa a X-a

Obiectivele:

- să explice caracteristicile și calitățile memoriei
- să distingă între procesele și formele memoriei
- să argumenteze importanța memoriei pentru viața omului

Resursele:

Umane: profesor coordonator;

Materiale: o cutie plină cu obiecte, o foaie de hârtie /echipă, ustensile de scris.

Temporale: 30-40min

Desfășurarea activității:

Anunțăm elevii că vor face un exercițiu practic pe baza memoriei vizuale. Acest exercițiu reprezintă unul de stimulare a memoriei vizuale, de interacțiune și interrelaționare în grup, de dezvoltare a spiritului de observație.

Apoi elevii sunt împărțiți în trei sau patru echipe. Fiecare membru din fiecare echipă, pe rând, are la dispoziție un minut să studieze o cutie plină cu obiecte. După care revine la echipă și dictează cât mai multe detalii referitoare la obiectele observate. Le transmitem elevilor că echipa câștigătoare este cea care are cea mai detaliată descriere a fiecărui obiect.

După finalizarea jocului, anunțăm echipa câștigătoare și discutăm cu elevii impresiile din

urma exercițiului. Rugăm elevii din fiecare echipă să explice cum s-au simțit la acest exercițiu, cum au interacționat cu ceilalți elevi din echipă, cum au reușit să memoreze cât mai multe detalii ale obiectelor din cutie.

În continuare, vom prezenta elevilor existența a trei grupe distincte de receptivitate la informații în funcție de structura genetic –ereditară a fiecăruia, acestea sunt: vizuală, auditivă și kinestezică. Cunoscând particularitățile fiecărei grupe, le va fi mai ușor să memoreze un material, să explice anumite lucruri, să se cunoască mai bine pe ei înșiși, să reproducă mai ușor un material învățat.

Rezultate:

Identificarea formelor memoriei

Activarea întregului colectiv în realizarea sarcinii

Dezvoltarea spiritului de observație și al spiritului de echipă

Stimularea bunei dispoziții

Teatrul în contemporaneitate

**regizor Nicolae – Mihai Brânzeu,
profesor la Liceul de Artă „Sabin Drăgoi” Arad**

Planul scenariului didactic (realizat după model IntelTeach)

Autorul Scenariului didactic

Prenume și nume: Nicolae –Mihai Brânzeu

Județ:Arad

Denumire școală: Liceul de Artă „Sabin Dragoi”

Localitate: Arad

Prezentare generală a scenariului didactic

Titlul scenariului didactic :Teatrul în contemporaneitate

Rezumatul a scenariului didactic:

Elevii după ce vor studia câteva texte aparținând unor anumite perioade istorice, și după ce au analizat construcția și conținutul ideatic, reconstituind intuitiv atmosfera spectacolului, după ce au decriptat mesajul autorului, regizorului și eventual al actorilor, vor trece îndrumați de

către un cadru didactic specializat la evaluare și identificarea cu cele studiate. Metodele de evaluare vor dezvolta cursanților prin jocuri simple, memoria, capacitățile de coordonare și concentrare, promptitudinea, imaginația, sincronizarea. Se va pune accent pe descoperirea semnificațiilor disciplinei artistice și ale lucrului în echipă – condiții esențiale ale artei teatrale. Elevii vor încerca să se autocunoască, să-i observe pe cei din jur și mediul înconjurător.

Aria tematică

Istoria teatrului și arta actorului

Clasa a – XI- a

Timp aproximativ necesar

Exemplu: 1 lecție a câte 120 de minute, 1 săptămână,

Reperetele unității de învățare

Standarde de performanță - obiective de referință/ competențe specifice

Competențe specifice

1. Utilizarea caracteristicilor propriei personalități și pe cele ale mediului natural și social, descoperite cu mijloace specifice artei actorului.

1.1 Observarea elementelor mediului înconjurător

1.2. Conștientizarea propriului trup și a aparatului fono-respirator, pentru a le identifica specificul

2. Aplicarea principiilor artei actorului în situații diverse

2.1. Exersarea atenției, a concentrării, a memoriei, a coordonării, a promptitudinii, a imaginației, a sincronizării, prin jocuri simple

2.2. Descoperirea semnificațiilor

disciplinei artistice și ale lucrului în echipă – condiții esențiale ale artei teatrale

2.3 Elemente de pregătire a apariției scenice

Obiective operaționale/rezultate așteptate

- să capete o stare de spirit specifică muncii de creație.
- să se adapteze la spațiul specific scenei. Este un prim pas pentru a renunța la reacția subiectivă și a contribui la crearea unei iluzii.
- să înțeleagă tehnica jocurilor teatrale.
- Să răspundă spontan unei solicitări și să se transpună într-o situație nouă.
- Să înțeleagă că ritmul este o calitate a mișcării și ca el constituie o structură pe care se vor construi celelalte elemente ale interpretării.
- Să-și definească personalitatea.

- Să se orienteze spre colectivitatea în sânul căreia evoluează.
- Să respecte regulile jocului.
- Să-și stimuleze inventivitatea.
- Să dobândească o pronunțare corectă și simplă.
- Să învețe să-și dozeze respirația, să-și înnoobileze rostirea, să deprindă simțul ritmului și al pauzelor.
- Să-și educe sensibilitatea, gândirea, fantezia și temperamentul dramatic, dând glas expresivității vocale corporale.
- Să indentifice recuzitita necesară .

Intrebări-cheie ale curriculumului

1. Întrebare esențială

Cum poate teatrul alături de alte arte să ne influențeze viața?

2. Întrebările unității de învățare

În ce fel este relevantă pentru viața mea opera lui Mimi Brănescu?

Monologul interior crezi că este reprezentativ în piesa Bigudiuri?

3. Întrebări de conținut

Care sunt situațiile și acțiunile propuse de dramaturg?

Care este monologul interior al personajului din textele propuse?

De ce consideri ca aceste personaje sunt relevante în teatrul contemporan?

Plan de evaluare

Graficul de timp pentru evaluare

Ce mișcare te caracterizează?

Ce adjectiv te caracterizează pe tine ca personaj?

Întâmplare

Stări Poveste: Joacă. Stai.

Cercuri și pătrate – sala de judecată

Forme alfabetice

Dialogul alfabetic

Evaluare – sumar

1) Ce mișcare te caracterizează?

Jucătorii stau în picioare în cerc. Un jucător își spune numele și în același timp inventează o mișcare care i se potrivește. Jucătorul din stânga repetă numele și mișcarea adaugând numele și micarea proprie. Elevul următor face același lucru, cu numele și mișcările jucătorilor

dinaintea lui și așa mai departe de jur-împrejurul cercului. Dacă vreunul dintre jucători greșește, activitatea se reia de la început.

2) Ce adjectiv te caracterizează pe tine ca personaj?

Toți elevii stau în cerc. Fiecare elev se prezintă (nume personaj) și un adjectiv care îl caracterizează. Fiecare adjectiv necorespunzător duce la eliminare. Pe rând fiecare elev trebuie să specifice toate numele și adjectivele spuse anterior și să adauge numele și adjectivul personajului ales.

3) Întâmplare

Această activitate este de fapt un exercițiu de „împietrire”. Un jucător trebuie să descrie un eveniment prin intermediul a trei poziții împietrite corespunzătoare momentului dinaintea evenimentului, în timpul evenimentului și după. Fiecare poziție trebuie menținută pentru aproximativ trei secunde. Rezultatul va părea o succesiune de trei fotografii, jucătorul nu are voie să mimeze sau să facă mișcări pentru a descrie întâmplarea ci prin poziția lui și gesturile să descrie acțiunea. După ce întâmplarea este prezentată întreabă grupul dacă știau despre ce este vorba. Cere jucătorului să repete pozițiile și la fiecare întreabă-l unde se află, ce face, ce se va întâmpla, ce s-a întâmplat, etc.

Alternative: dă întâmplării o anumită temă, roagă jucătorii să se gândească sau să scrie cinci lucruri care li s-au întâmplat în vacanță, sau cinci lucruri care li s-au întâmplat când au fost ultima dată la bazin, la bancă, la restaurant, la un meci de fotbal, la cumpărături, la școală, etc.

4) Stări Poveste: Joacă. Stai.

Pe grupe, jucătorii aleg sau primesc o anumită tema pe baza căreia să facă o improvizație. Apoi își aleg sau primesc de la lider trei stări de spirit pe care le vor include în improvizație astfel încât povestea să evolueze de la prima stare, la a doua și să se încheie cu a treia. În timp ce membrii grupului mimează povestea, aceștia trebuie să știe cum să demonstreze fizic cele trei stări. Grupul mimează povestea de la început la sfârșit; apoi demonstrează cele trei emoții într-o succesiune rapidă de trei ipostaze în care jucătorii “împietresc” adică stau nemișcați pentru a arăta ceea ce simt. Trainerul îi îngheață prin comanda: stai! Și îi pune în mișcare prin comanda joacă!

5) Cercuri și pătrate – sala de judecată

Fiecare participant extrage câte un bilețel cu cerc sau pătrat. Cercurile trebuie să elimine pătratele, fără să se trădeze și să rămână astfel în joc cât mai multe. Se aduc acuzații, iar acuzații se apără. Se votează eliminarea celor acuzați, iar dacă majoritatea decide acest lucru, cel eliminate trebuie să arate celorlalți ce figură geometrică e. Pe tot parcursul judecății, formele geometrice trebuie să conlucreze, negând că ar fi pătrate.

6) Forme alfabetice

În cadrul acestei activități de încălzire pentru formarea echipelor, liderul de grup strigă o literă din alfabet (și precizează dacă este o literă mare sau o literă mică) - toți jucătorii trebuie să se grupeze astfel încât să formeze litera. Pentru primele încercări nu se impune o limită de timp dar liderul trebuie să introducă o limită de timp și să o reducă treptat până când jucătorii pot să se grupeze în zece secunde pentru a forma o anumită literă.

Detalii ale unității de învățare

Aptitudini și capacități obligatorii

Cunoștințe medii de arta actorului și de istoria și estetica teatrului.

Adaptare pentru diferențierea instruirii

1. Elevul cu dificultăți de învățare

Elevii vor primi sarcini de lucru adaptate, vor beneficia de exerciții suplimentare de coordonare, imaginație și atenție iar unde este cazul de ore suplimentare pentru studiu individual.

2. Elevul vorbitor de limbă română ca limbă străină

Nu este cazul.

3. Elevul supradotat

Li se vor cere comparații între textele studiate și alte texte ale dramaturgilor deja studiați. Vor fi solicitați la construirea decorurilor și la găsirea fundalului muzical ce va însoți spectacolul.

Materiale și resurse necesare pentru unitatea de învățare

Tehnologie—Hardware (indicați, prin marcarea, toate echipamentele necesare)

(Aparat foto	(Disc laser	(Video
x	Computer(e)	x	Imprimantă	(Video Camera
x	Aparat foto digital	(Sistem de proiecție	(Echipament pt. Video

(Conferință	(Scanner	(Altele
(DVD Player	(Televizor	
x Conexiune Internet		

Tehnologie— Software (indicați, prin marcarea, toate echipamentele necesare)

(Bază de date/Calcul tabelar	x Procesare imagine	(Creare pagină web
(Tehnoredactare	(Browser de Internet	(Procesare documente
(Software de e-mail	x Multimedia	x Altele
x Enciclopedie pe CD-ROM		

Materiale tipărite

Stanislavski, K.S. – Munca actorului cu sine însuși, Editura de Stat pentru Literatură și Artă, București (Moscova, 1951)

Collet, Peter – Cartea gesturilor, Editura Trei, București,

piese de teatru de Mimi Brănescu

volum de critică teatrală

albume de artă.

Resurse suplimentare

CD-uri cu muzică

Resurse Internet

www.wikipedia.org

Alte resurse

Workshop cu actorul Zoltan Lovas.

CUPRINS

SPIRITUL LUDIC ȘI METACOGNIȚIA ÎN CADRUL CURSULUI DE FORMARE TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE ÎN EDUCAȚIE - Camelia Circa – Chirilă	p. 2
UN CURS NECESAR Anamaria Cristina	p. 15
SCENARIILE DIDACTICE CONCEPTE ȘI PERFORMATE DE PROFESORII CURSANȚI FOLOSIND TEHNICI LUDICE ȘI DRAMATICE	
A. NIVEL PREȘCOLAR (PREPRIMAR)	
INIMIOARE ALBE ȘI ROȘII - Loredana Fomitescu	p. 17
O ZI CU BUNICUȚA - Adina Dumitrean	p. 18
LA GRĂMADĂ - Alina Roman	p. 19
NE JUCĂM CU PRIMĂVARA - Gașpar Mihaiela Diana	p. 20
CINE SUNT / SUNTEM ? - Ramona – Iadranca Purza	p. 22
B. NIVEL PRIMAR	
EU ȘI COLEGII MEI - Daniela Tomșa	p. 24
EU ȘI CEILALȚI-AUTOCUNOAȘTERE ȘI INTERRELAȚIONARE	
- Mariana Marc	p. 26
PERSONAJELE POVEȘTIILOR LUI CREANGĂ - Valeria Murgu	p. 29
C. NIVEL GIMNAZIAL	
SATUL ROMÂNESC REFLECTAT ÎN OPERA UNOR SCRITORII	
- Cristian Miclean	p. 30
PORTRETUL COLEGULUI - Nicoleta Stoica	p. 31
INCLUZIUNE. SUBMULȚIME - Raluca Mihali	p. 32
D. NIVEL LICEAL	
ELEMENTE SPECIFICE ROMANULUI “ION” DE L. REBREANU	
- Carmen Crețu	p. 34
MEMORIA - Anuța Breban	p. 37
TEATRUL ÎN CONTEMPORANEITATE - Nicolae – Mihai Brânzeu	p. 38

Materialele acestei broșuri au fost realizate la cursul de formare intitulat “***Tehnici dramatice în educație***” aflat în oferta Casei Corpului Didactic “Alexandru Gavra” Arad în perioada 11-25 februarie 2012.