

Практика использования дидактических игр снимает стресс, связанный у работающего учащегося с необходимостью, в дополнение к полному рабочему дню, поддерживать концентрацию в течение занятия. Сигнал, поступающий к мозгу через задействование многих анализаторов: зрительный, моторный, слуховой и артикуляционный – способствует продуктивному запоминанию. Многократное повторение языковой модели, наполненной грамматическим и лексическим содержанием, помогает при любых способностях освоить программный материал.

Плюсы данного подхода требуют дальнейшей разработки метода. «Существует (перев. автора, S.I.) достаточно много исследований вокруг обучения и оценивания на основе игры, - отмечено на Саммите образования Кембриджского университета, - но они преимущественно теоретические и находятся вне контекста изучения языка. <...> когнитивная достоверность того, что происходит в вашем мозгу во время включенности в игру, – это нечто, схожее с происходящим в реальной жизни, когда используется язык; эмоциональная сторона – связь с игрой – оказывается полезной для учёбы; также и мотивационная составляющая: чем больше удовольствия, тем люди с большей вероятностью мотивированы продолжать» [7].

БИБЛИОГРАФИЯ

1. АНДРЮШИНА, Н., под ред. *Лексический минимум по русскому языку как иностранному. Второй сертификационный уровень*. СПб. : Златоуст, 2015. ISBN 978-5-86547-799-0
2. ДЕРГАЧЕВА, Г.; КУЗИНА, О.; МАЛАШЕНКО, Н.; НЕЧАЕВА, В. *Методика преподавания русского языка как иностранного на начальном этапе обучения*. М.: Русский язык, 1983. 137 – 138 с.
3. КОСТОМАРОВ, В., под ред. *Русский язык для всех*. М.: Русский язык, 1984. 450-452 с.
4. ПУЛЬКИНА, И.; ЗАХАВА-НЕКРАСОВА, Е. *Русский язык. Практическая грамматика с упражнениями*. М., 2002, 47 с. ISBN 5-200-03159-1
5. СОЛОНКОВА, И. *Сводная таблица парадигм склонения*. Русское слово в многоязычном мире: Материалы XIV Конгресса. СПб.: МАПРЯЛ, 2019, 1288-1290 с. ISBN 978-5-9906636-9-5
6. СОЛОНКОВА, И. *Дипломатия. Политика. Бизнес/Diplomacy. Policy. Business*. Ch.: Didactic Media Studio, 2014. ISBN 978-9975-80-891-0
7. PICKLES, M. *Gamification versus game-based learning*. Cambridge Assessment Summit of Education 2019. <https://www.cambridgeassessment.org.uk/summit-of-education-2019/afternoon-sessions/gamification-versus-game-based-learning/> (visited 05.05.2020)
8. SOLOMKOVA, I. *Hearts. Червы. 2 in 1. Set of cards + exercises*. Ch.: Didactic Media Studio, 2016. ISBN 978-9975-3131-0-0

ASPECTE INTERACTIVE ȘI INTERDISCIPLINARE ÎN DOMENIUL EDUCAȚIEI PLASTICE

*Mokan-Vozian Ludmila, dr., conf. univ.
UPS „Ion Creangă” din Chișinău*

CZU: 37.016:74

Abstract

The interdisciplinary activities develop new visions, experiences and allow new interpretations of the world around us.

The collaboration between Arts and other curricular areas creates potential for a new knowledge of things, fertilization of ideas and their application in different fields.

If we refer to fine arts education, we are sure that through this discipline there are possible connections with literature, music, history, geography, chemistry, mathematics and even with economics and statistics. Learning in connection with the arts increases creativity, exploration and research in different ways and from different perspectives.

Key-words: fine arts education, interdisciplinarity, parallel training, transversal training, infusion.

Educația contemporană este continuu în căutarea unor noi metode de predare-învățare, care să o ajute să țină pasul cu provocările realității sociale multidimensionale, pentru a putea răspunde nevoilor prezentului și pentru a trata natura complexă a problemelor în continuă apariție. Abordarea interdisciplinară este propusă pentru compensarea lipsei de flexibilitate a gândirii unidimensionale și a dispersiei cunoștințelor. Aceasta este o abordare care favorizează o imagine holistică asupra lucrurilor, creativității, inițiativei și imaginației.

Abordarea interdisciplinară se caracterizează, în general, prin centralizarea pe un anumit subiect care cuprinde variate discipline și combinarea cunoștințelor despre acesta. Cunoștințele sunt însușite în timpul lecției și sunt unificate în raport cu un subiect comun.

Din cele menționate mai sus rezultă și importanța educației interdisciplinare, întrucât anume educația interdisciplinară permite subiecților învățării să identifice și să aplice conexiuni autentice între două sau mai multe discipline și/ sau să înțeleagă concepte esențiale care transcend disciplinele individuale.

Dar, este oare semnificativă abordarea interdisciplinară pentru aria curriculară Arte? Răspunsul se crede afirmativ, deoarece o focusare *interdisciplinară* întotdeauna promovează învățarea, oferind subiecților învățării oportunități de a rezolva probleme și a crea conexiuni semnificative în domeniul artelor, și nu doar.

Activitățile interdisciplinare încurajează elevii să genereze noi perspective și să sintetizeze noi relații între idei. Cadrelor didactice din domeniul artei li se recomandă să caute un echilibru între focusările de învățare disciplinară și interdisciplinară și interacțiunea în activitatea lor cu profesori care practică în alte domenii.

Standardele internaționale pentru educația artistică includ artele vizuale, dansul, muzica și teatrul, care, incipient, sunt de natură interdisciplinară. Dar, disciplinele din afara artelor, la fel, relaționează cu acestea.

Învățarea interdisciplinară de calitate, conform ANEA [Apud 1, pp. 11 – 12], este susținută în cadrul tuturor disciplinelor, dacă:

- este centrată pe elev;
- menține integritatea fiecărei discipline;
- sporește profunzimea înțelegerii și realizărilor elevilor;
- se aliniază la standardele de învățare stabilite;
- oferă un echilibru între disciplinele studiate;
- încorporează inteligențe multiple și modalități de învățare;
- stabilește așteptări clare pentru munca elevilor;
- încurajează evaluarea formativă și sumativă;
- dezvoltă abilități superioare de gândire și rezolvare de probleme;
- implică resurse comunitare în școală și în afara acesteia;
- respectă și încurajează soluții multiple pentru rezolvarea problemelor;
- recunoaște și este sensibilă la diversitatea elevilor și a societății.

Elementele esențiale pentru învățarea interdisciplinară cu artele, conform ANEA [Apud 1, p. 12], includ:

- experiențe de învățare care promovează conexiuni semnificative cu și între discipline;
- studiul aprofundat al conținutului disciplinelor, folosind exemple, materiale și terminologie precise și atent selectate;
- implicarea elevilor în procese care sunt autentice pentru artă (crearea, comunicarea și receptarea);

- forme de evaluare compatibile cu artele.

Pentru mulți profesori, activitățile interdisciplinare sunt provocatoare, întrucât necesită noi moduri de a gândi conținuturile, implicarea mai activă a subiecților învățării (elevi/ studenți) și adesea, proiectări colaboraționiste cu alți profesori.

Conceptualizarea și implementarea unor proiecte interdisciplinare eficiente necesită și anumite condiții, precum: oportunități suficiente pentru a se întruni cu alți profesori (inclusiv, timp comun pentru planificare); program flexibil; resurse adecvate; dezvoltare profesională continuă; sprijin și implicare din partea corpului administrativ.

Profesorii pot implementa conținuturile interdisciplinare într-o varietate de moduri, în funcție de: perioada de timp dedicată studiului interdisciplinar, amplitudinii proiectului/ activității, personalului disponibil pentru colaborare. Prin urmare, activitatea interdisciplinară poate lua diverse forme: o singură lecție, care prezintă conexiuni între două sau mai multe discipline; un modul curricular întreg sau un proiect/ activitate la nivel de instituție, care implică multe săli de clasă, elevi/ studenți și profesori.

Deși există multe modele și tipuri de instruire interdisciplinare, facem referință la trei dintre ele, care par să fie mai solicitate: *instruirea paralelă*, *instruirea transversală*, *infuzia*.

Primul dintre aceste modele, **instruirea paralelă**, implică un acord între doi profesori, preocupați de un subiect sau concept comun. Conexiunile între discipline se produc datorită sincronizării instruirii din două săli de clasă paralele. Cu toate acestea, fiecare profesor, se axează pe conținutul distinct și procesele reprezentative pentru fiecare disciplină.

O variantă de instruire paralelă, mai eficientă din punct de vedere educațional, presupune planificarea activităților elevilor/ studenților, bazate pe „conexiuni” standarde între discipline. O sarcină comună sau un proiect, de asemenea, poate lega eforturile celor două clase, dar, într-o manieră mai deliberată decât versiunea sincronizată descrisă mai sus. Astfel, subiecții învățării vor duce răspundere pentru realizarea unor conexiuni directe. În asemenea caz, profesorii decid și modalitatea de evaluare a învățării, efectuând-o împreună, la intervale regulate sau la începutul și finele unui „modul” paralel de instruire. În această ordine de idei, fiecare profesor favorizează conexiunile între discipline, păstrând, în același timp, specificul disciplinei sale.

Un exemplu de instruire paralelă: Ritmul – Educație plastică și Educație muzicală

Profesorii de *Educație plastică* și *Educație muzicală* coordonează procesul de predare-învățare în clase separate în jurul conceptului de ritm. În cadrul disciplinei Educație plastică, elevii se axează pe legitățile plastice și pe principiul alternanței în opera de artă (de exemplu, pictură sau artă decorativă) și creează lucrări în baza ritmului simplu, alternativ, compus.

În același timp, profesorul de Educație muzicală îi conduce pe elevi printr-un proces în care tema este predată prin variații succesive. Profesorul sugerează alternanțe în opera muzicală. După ce întreaga clasă demonstrează înțelegerea procesului, elevii sunt repartizați în grupuri mici, pentru a crea o succesiune de variații pe o temă sugerată de profesor.

După ce și-au completat unitățile, clasele se întrunesc. Elevii de la Educația muzicală susțin un mini-concert cu diferite alternanțe de sunet, explicând principiile aplicate. Elevii de la Educația plastică expun creațiile plastice, demonstrându-și temele și justificându-și reprezentările.

Deseori, profesorii aleg predilect acest model ca punct de plecare pentru proiecte interdisciplinare ulterioare. Acesta oferă oportunități valoroase pentru elevi/ studenți de a fi expuși la idei conexe și de a găsi relații valabile.

Dacă n-ar exista evaluarea conexiunilor directe între discipline, relațiile interdisciplinare pot părea întâmplătoare.

Al doilea model, **instruirea transversală**, poate cuprinde două sau mai multe domenii care abordează un subiect/ o temă/ un concept sau o problemă comună. Disciplinele se pot intersecta în timp obișnuit (ca în abordarea instruirii paralele), iar profesorii se pot întâlni pentru planificare comună. Conexiunile devin mai explicite, dacă profesorii aleg să conlucreze în echipă [cf. 2].

Această abordare este ușor de raportat la standardele din fiecare disciplină. Într-un mediu transversal, din ce în ce mai important devine transferul de cunoștințe. Elevii încep să folosească modurile de gândire caracteristice pentru o anumită disciplină în afara acesteia. De asemenea, ei pot vedea că există asemănări în procesele din diferite discipline. Un rezultat important în instruirea transversală este facilitatea elevilor de a trece de la o unitate de conținut la alta, menținând în același timp puternice legături între aceste unități de conținut.

Întrunirea inițială a profesorilor și selectarea temei în comun diferențiază instruirea transversală de cea paralelă.

Un exemplu de instruire transversală: Tradițiile populare – Educație plastică și Istorie

Profesorii se întâlnesc pentru a explora teme care ar oferi elevilor oportunități multiple de a face conexiuni între două discipline. *Tradițiile populare* (de exemplu, din Republica Moldova și Republica Elenă) este subiectul selectat ca idee organizațională de către o echipă formată din profesorii de *Educație plastică*, *Istorie* și artiști plastici. Aplicând fenomenul „*cultură*” din standardele domeniilor sociale în proiectul STEAM, „*Limbajul tradiției*”, propus drept activitate în cadrul disciplinei școlare *Educație plastică*, profesorii și artiștii invitați se întâlnesc pentru a planifica modul în care elevii ar crea și produce lucrări originale. Împreună, generează o listă de întrebări esențiale care ar ghida proiectul, cum ar fi: *Care sunt tradițiile în diferite țări?*, *Care sunt formele de exprimare a tradițiilor culturale?* *Care sunt bucatele tradiționale în aceste spații geografice?*, *Ce tradiții de sărbători are fiecare popor?* etc.

Profesorul de *Istorie* face o comunicare despre cultura celor două țări, cu referințe la valorile artistice a acestora. Demonstrează produse ale culturii tradiționale (port popular, bucate tradiționale, măști tradiționale de sărbători, colinde, cântece etc.). Profesorul de *Educație plastică*, împreună cu artiștii invitați coordonează procesul de creare de către elevi a unor lucrări plastice originale, care să se bazeze pe tradițiile caracteristice pentru două culturi. Pe parcursul proiectului, elevii generează idei pentru lucrări și conștientizează faptul că prin tradiții fiecare popor devine deosebit și unic. Elevii demonstrează aplicarea acestor idei în propriile lucrări.

Produsul final – operele plastice create de elevi – reflectă o strânsă integrare a tradițiilor populare a două culturi, din perspective istorice, social-culturale și artistice.

Abordarea transversală întrunește discipline conexe într-o activitate structurată în jurul unei teme comune. Profesorii se ghidează după o planificare comună.

Infuzia este a treia abordare interdisciplinară și, poate, cea mai rară și sofisticată dintre cele trei. În acest model, profunzimea cunoștințelor profesorului și potențialul elevilor contează în mod esențial. O activitate interdisciplinară de tip infuzie poate fi proiectată și realizată de un singur profesor, cu condiția că acesta are suficiente cunoștințe în mai multe materii. Cel mai des, însă, în activitățile de tip infuzie va trebui să fie implicați mai mulți profesori, care vor lucra în echipă [2].

Învățarea și rezultatele obținute de către subiecți în activitățile cu abordare infuzată sunt axate pe relații puternice între subiecte/ teme complementare. Astfel, un proiect sau activitate poate viza procesul de învățare a elevilor în mai multe domenii, deoarece relația este integrantă

pentru câteva arii. Împărțirea materiei în „pachete” contribuie în mod regulat și constant la transferul cunoștințelor de la o disciplină la altele. Elevii activează într-o sală de clasă fără partiții în timp a grupului și pot dezvolta deprinderi ale minții pentru căutarea și stabilirea de conexiuni între fenomene și concepte.

O relație simbiotică între Educația plastică, Educația muzicală, Literatură și Istorie

Profesorii de *Educație plastică*, de *Educație muzicală*, de *Literatură* și de *Istorie* pregătesc o unitate care implică disciplinele menționate într-un proiect care să arate relația simbiotică între artele plastice, muzicale, literare și istorie. Profesorul de *Educație plastică* pregătește o prezentare cu privire la arta unei perioade (de exemplu, Romantism, Clasicism etc.), profesorul de *Educație muzicală* alege muzica reprezentativă pentru perioada specificată (Romantică, Clasică etc.), profesorul de *Literatură* vine cu incursiune privind reprezentanții și particularitățile operei literare din perioada selectată, iar profesorul de *Istorie* pregătește oportunități pentru ca elevii să relaționeze evenimentele istorice cu evenimentele artistice din această perioadă culturală. Profesorii selectează cu atenție elementele de conținut, astfel, încât elevii să poată înțelege valorile specifice tuturor disciplinelor implicate.

În timpul desfășurării acestor activități, subiecții învățării trebuie să demonstreze înțelegere pentru conceptul că cursul evenimentelor umane a influențat forme de exprimare artistică, cum ar fi: muzica, pictura, literatura etc. Printre temele descoperite de elevi ar fi: genurile artelor, structura operei de artă, tipare de gândire și filozofie și alte subiecte conexe. Elevii au posibilitatea să lucreze în grupuri și, de asemenea, la subiecte selectate pentru lucrul individual. Profesorii folosesc timpul din cadrul activității pentru a discuta proiectul, furniza sau recomanda resurse de învățare și coordona procesul de învățare prin utilizarea întrebărilor cheie. La sfârșitul perioadei de desfășurare a proiectului, se realizează o evaluare. Elevii sunt încurajați să pună întrebări experților (profesorilor) cu privire la ideile reflectate în fiecare prezentare (axându-se, de exemplu, pe contextul istoric al dezvoltării curentului artistic, rolul compozitorului, al arhitectului sau artistului plastic în crearea de noi lucrări, care să reflecte temele proeminente ale epocii etc.). La rândul său, asemenea proiect va influența formarea/ dezvoltarea competențelor elevilor și obținerea de performanțe în realizarea propriilor creații.

Pe lângă cele menționate deja, observăm și faptul că arta este o alegere populară pentru parteneriate interdisciplinare. În opinia noastră, aceasta este des folosită pentru a ilustra sau a exprima creativ conținutul altor discipline. De aceea este de așteptat ca arta să arate doar aspectul exterior al unui proiect științific sau al unei lecții de istorie/ geografie etc. Dar intenția artei a fost menționată încă de Aristotel: „Scopul artei este nu de a reprezenta înfățișarea lucrurilor, ci de a scoate la suprafață semnificația intrinsecă a lucrurilor”.

De exemplu, imaginați-vă un profesor de științe umaniste care este partener cu un profesor de educație plastică. Ei vor să conlucreze în cadrul unei unități de conținut despre istoria localității natale (sat, oraș). Profesorul de științe umaniste ar putea să-i învețe pe elevi conținutul, în timp ce profesorul de educație plastică îi poate determina pe elevi să facă schițe, studii ale localității, fotografii în stil documentar.

Or, arta oferă un tezaur de conținut, precum și procese care o fac un partener egal în orice proiect interdisciplinar.

BIBLIOGRAFIE

1. SURACO T. L. An Interdisciplinary Approach in the Art Education Curriculum Thesis, Georgia State University, 2006.
https://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1006&context=art_design_theses (vizitat 21.03.2020)

2. The Consortium of National Arts Education Associations. Authentic Connections: Interdisciplinary Work in the Arts, 2002. <https://arteducators-prod.s3.amazonaws.com/documents/449/4f945f19-b16a-4b5d-9f35-bd57b52f4536.pdf?1452927862> (vizitat 01.04.2020)

IMAGINEA UMANĂ - UNUL DIN FACTORII DE BAZĂ A EDUCAȚIEI PLASTICE ÎN CADRUL FACULTĂȚILOR DE ARTE VIZUALE

*Gramă Vasile, lector univ.,
UPS „Ion Creanga” din Chișinău*

CZU: 743:378.147.88

Abstract

The artistic anatomy forms fundamental of the education in the faculties of plastic art and design, because it has always been considered that, the essential knowledge of the interior of the human body can help to the harmonious and expressive rendering of the external beauty. The study of the artistic anatomy underlines the fact that the human body is a wonderful construction, a logical architecture, a functional structure that requires a plastic attention and a clear perception in its rendering.

Key-words: artistic anatomy, visual arts, art class, teaching system, educational objectives, artistic knowledge, the disciplines of plastic education.

Din toate timpurile și până astăzi anatomia artistică rămâne a fi una dintre disciplinele fundamentale ale învățământului la facultățile de arte vizuale. Pe bună dreptate, se consideră că esențiala cunoaștere a interiorului corpului uman poate ajuta la redarea armonioasă și expresivă a frumuseții exterioare, deoarece corpul omenesc este o minunată construcție, o arhitectură logică, o structură funcțională care cere o atenție plastică și percepere clară în redarea ei. Acest fapt demonstrează o dată în plus însemnătatea unui studiu mai aprofundat în acest domeniu științifico-artistic.

Diferența de anatomia medicală constă în ajutorul vădit la reprezentarea figurii umane: poziția oaselor, proporțiile lor, rolul lor fizic, punctele de contact ale mușchilor. Anatomia artistică se ocupă de funcțiile unor părți ale corpului, de deformațiile corpului aflat în mișcare și ajută artistul să-și dezvolte capacitatea de a reda figura umană [2].

Această știință s-a născut în Europa, în epoca Renașterii, ca rezultat al colaborării artiștilor și cercetătorilor din domeniul medicinei. Pe parcursul anilor și-a păstrat importanța și astăzi, deoarece, pe lângă ilustrarea cunoștințelor de morfologie, reprezintă baza pregătirii artiștilor din domeniul artei figurative.

Reprezentarea ideală a corpului uman specifică artei clasice grecești și a celei din perioada elenistică a servit ca exemplu timp de mai multe secole. Aceste lucrări dau dovadă de cunoștințe artistice vaste și temeinice, care au luat ființă în baza concepției ce pune omul în centrul lumii și în care un loc principal îl ocupă cultura fizică.

Căderea Imperiului Roman a atras după sine schimbarea culturii vizuale în redarea corpului uman. Majoritatea artiștilor au urmat anumite tipare, astfel încât operele de artă executate mai ales la comanda bisericii au fost realizate conform unor stricte canoane iconografice. În manuscrisele medicale din Evul Mediu găsim desene schematice ce pun accentul doar pe text decât pe imagine. Diferența în reprezentările plastice se datora doar observațiilor individuale și reflecta talentul personal al fiecărui artist în parte [1].

În perioada renastencistă europeană, accentul esențial a fost pus pe individualitatea umană și, ca urmare, reprezentarea corpului uman a reapărut din nou în prim-plan. Artiștii de la începutul epocii Renașterii au colaborat adeseori cu reprezentanții științei. Acest lucru a însemnat un pas important, deoarece artiștii, până atunci considerați meșteșugari, au pășit în