

# CREATIVITATEA, GÂNDIREA LATERALĂ, METODELE ȘI TEHNOLOGIA INOVATIVĂ – PILAȘTRI ÎN EFICIENTIZAREA LECȚIEI

## CREATIVITY, LATERAL THINKING, INNOVATIVE METHODS AND TECHNOLOGY – PILASTERS IN STREAMLINING THE LESSON

**Carmen STANCIU**

*Școala Gimnazială „Explorator Teodor Gheorghe Negoită” (ROMÂNIA)*

*E-mail: [geo.karmen@yahoo.com](mailto:geo.karmen@yahoo.com)*

*ORCHID ID: 0000-0002-0601-4150*

**CZU: 373.025**

### **Rezumat**

Sarcina noastră, a cadrelor didactice, este de a asigura dezvoltarea personalității creative a elevilor, pentru ca pe viitor să aibă o viziune optimistă asupra vieții, să nu judece până nu este pe deplin în cunoștință de cauză, dar și mai bine ar fi să caute soluții în tot ceea ce întâmpină, indiferent de situație. Să știe cum să iasă din orice context nepotrivit, având în vedere textele ce se inspiră din viața de zi cu zi, chiar noi, cadrele didactice, oferindu-le exemple pozitive și prin operele literare studiate și selectate în funcție de lecția predată. De altfel, prin îmbinarea armonioasă a tehnologiei inovative cu metodele adecvate, vom reuși să oferim cunoștințele mult mai eficient, transformându-le astfel în competențe.

*Cuvinte-cheie: tehnologie, inovație, creativitate, învățare, lecție, gândire, metode.*

### **Abstract**

Our task, of the teachers, is to ensure the development of the creative personality of the students, so that in the future they have an optimistic vision of life, not to judge until they are fully informed, but even better would be to look for solutions in everything they encounter, regardless of the situation. To know how to get out of any inappropriate context, given the texts that are inspired by everyday life, even we, the teachers, give them positive examples also through the literary works studied and selected according to the lesson taught. Moreover, by harmoniously combining innovative technology with the appropriate methods, we will be able to offer knowledge much more efficiently, thus transforming it into competences.

*Keywords: technology, innovation, creativity, learning, lesson, thinking, methods.*

### **Introducere**

În prezent există multe modalități prin care este definită creativitatea, psihologii susținând, în general, că a fi creativ presupune *a crea ceva nou, original și adecvat realității*, iar această creativitate, în coroborare cu gândirea laterală, determină rezolvarea corectă a exercițiilor.

A crea înseamnă și a face să existe, a genera, a produce, a fi primul care interpretează un rol și dă viață unui personaj. Creativă este persoana care are portretul moral reprezentat de originalitate și expresivitate, fiind, prin tot ceea ce realizează, un deschizător de drumuri, un inventiv, un inovativ etc, deci elevul ar reuși astfel să transpună conținutul prin propria gândire.

După P. Popescu-Nevean (1987), creativitatea presupune orientarea generală a personalității către nou, dar și derularea specifică privind procesele psihice în sistem de personalitate.

De altfel, Margaret A. Boden (1992) a inventariat definițiile creației consemnate în diferitele dicționare, concluzionând că în general creativitatea constă în realizarea de combinații noi, originale, de idei vechi, aici intervenind și rolul profesorului, respectiv tactul pedagogic al acestuia. Michel și Bernardette Fustier (1988) arată că, în mintea omului obișnuit, creativitatea este legată de expresii și creații artistice, de comunicare interumană, de educație și de mișcările sociale.

Termenul de creativitate își are originea în cuvântul latinesc *creare*, care înseamnă a zămisli, a făuri, a crea, a naște. Însăși originea cuvântului, precizează Landau, Erika în Psihologia creativității, ne demonstrează că termenul de creativitate definește „un proces, un act dinamic care se dezvoltă, se desăvârșește și cuprinde atât originea, cât și scopul”. [6, p.11]

Gândirea laterală se află în coroborare cu „intuiția, creativitatea și dispoziția”, vizează generarea de noi idei, deci mintea este un factor-cheie, după cum sesizează Edward de Bono în cartea „Gândirea laterală”. În învățământul actual este stringent acest tip de gândire, pentru a le dezvolta copiilor modul de a gândi, putând vedea o situație în mai multe variante, să ajungă la rezolvarea unor sarcini, găsind soluții eficiente pe moment.

## 1. Repere teoretice și metodologice ce vizează creativitatea și gândirea laterală

Noțiunea de creativitate are accepțiuni diverse: *produsul creat* - fiind uneori pe primul plan; *procesul creator* - în unele situații, persoana creatoare în alte situații.

De cele mai multe ori însă, creativitatea este privită *ca fiind un proces, care duce la un anumit produs, caracterizat prin originalitate sau noutate și prin valoare sau utilitate pentru societate*. [7, p.7]

Având în vedere că un produs poate fi original, neavând totuși impactul dorit, cele două denumiri ale creativității nu pot fi separate. De asemenea, sunt implicate calitățile ce nu pot lipsi din structura aceluși produs, pentru a fi considerat creator.

Dacă accentul este pus pe persoană, creativitatea este definită: fie ca o caracteristică a performanței persoanei; fie ca facultate sau capacitate de a crea (în artă și literatură).

Trebuie avut în vedere și că progresul omenirii nu este posibil fără activitate creatoare, teoretică sau practică a oamenilor, produsul putând prezenta grade diferite de originalitate și nivele diferite de valoare pentru societate.

După cum am precizat și cu alte ocazii, factorii a căror prezență este o condiție sine qua non a creativității sunt cei: *afectivi; voliționali; motivaționali*[...]. [1, p.95]

În *Psihopedagogie pentru examene de definitivare și grade didactice* regăsim alți factori [4, p.55]: imaginația; aptitudinea - factorul ereditar; cunoștințele din muncă: directe sau indirecte; inteligența; însușiri de caracter: motivația, voința; societatea.

În sens mai larg, creativitatea vizează soluționarea unor idei, identificarea unor probleme, ce sunt vechi în viața cotidiană, dar care au avut o rezolvare individuală și nu colectivă, de altfel și independentă. În acest sens, creativitatea, după cum s-a constatat, se evidențiază și se dezvoltă la anumiți elevi și la diverse materii.

În gândirea critică, *creativitatea este abilitatea de a vedea o provocare sau o problemă într-o nouă lumină și de a găsi, astfel, soluții care până atunci nu erau evidente.* [9, p.17]

*Creativitatea nu înseamnă doar receptarea și consumul de nou, ci în primul rând crearea noului.* [8, p.11]

Iar Edward de Bono vede în gândire un factor central al devenirii umane, o soluție la problematica prezentului și a viitorului, preocuparea acestuia pentru *(re)gândirea gândirii* găsind-o din 1967, asociind gândirii verticale, ce are ca fundament cauzalitatea, conceptul de gândire laterală. Astfel se accentuează utilitatea gândirii laterale, adăugând creativitatea și în acest mod se estompează rigiditatea procesului.

### **1.1. Dezvoltarea creativității și a gândirii laterale:**

*a. Exemple de câte două metode și tehnici pentru stimularea creativității și a gândirii laterale.*

- *Metoda brainstorming-* are un rol important în dezvoltarea resursei inconștientului;
- *Sinectica-* se caută soluții, metafore, comparații la o situație, acțiune.
- Generarea alternativelor (gândire laterală)
- Metoda ce vizează *răsturnarea lucrurilor cu susul în jos*, după Edward de Bono. [2, p.79]

De altfel, orice metodă sau tehnologie inovativă folosită în mod creativ, corect și constant are eficiență în acest sens.

*b. Cultivarea creativității în învățământ și dezvoltarea gândirii laterale.*

Noi, cadrele didactice trebuie să facem tot posibilul să asigurăm dezvoltarea personalității creative a elevilor, implicit a gândirii laterale, pentru ca pe viitor să aibă o viziune optimistă asupra vieții, oferindu-le exemple pozitive și prin operele literare studiate, respectiv selectate în funcție de lecția predată, încurajându-i și utilizând metode și tehnici specifice acestui demers.

În această categorie intră compunerile reflexive, deoarece în cadrul acestora sunt exprimate emoții, trăiri, gânduri, generate de un anumit eveniment: vizionarea unui film sau concert, participarea la un concurs, implicarea în diverse proiecte. Ele constau în notarea cât mai nuanțată a sentimentelor trăite, folosind mijloace lingvistice adecvate contextului.

În acest sens, elevii ar putea redacta un text, sub formă de StoryJumper, de 15-20 de rânduri, în care să-și exprime anumite sentimente, ce au fost determinate de participarea la un concurs.

În plus, la textul narativ literar în proză „Oracolul” de Mircea Cărtărescu le-am oferit copiilor o fișă în care să pornească de la ipoteza că un prieten/ o prietenă ar avea nevoie de ajutorul lor, dar nu îl cere. Observație! De altfel, nici nu știe că i te consideri prietenul/prietena sa. Ce faci? Îi acorzi ajutorul, chiar dacă te-ar putea refuza? De asemenea, va trebui să spună și dacă lui/ei i-ar plăcea acest gest și de ce. Copiii vor avea de precizat răspunsul în 10-15 rânduri. Această tehnică intră în „generare de alternative prin formulare de ipoteze.”

## **2. Procesul didactic al învățării**

Învățarea implică următorii factori: scopul (ce se urmărește); conținutul învățării (programa, manualul); actanții acestui proces (participanții); metodele folosite în vederea atingerii scopului.

Scopul învățării e determinat atât de necesitățile biologice, cât și de trebuințele materiale și spirituale ale naturii și conștiinței umane. Procesul învățării instituționalizate (prin școală) antrenează, cum am văzut, ca actanți, elevul, care vine cu motivația sa individuală, și profesorul, care personifică motivația socială instituționalizată. Pedagogia modernă consideră, pe bună dreptate, că formarea și dezvoltarea motivației adecvate constituie una dintre cele mai importante probleme ale învățării.

Conținutul învățării, adică *ce se învață*, stabilit prin programa școlară, trebuie să conducă la realizarea scopului și obiectivelor învățării: *cognitive (a ști), psihomotorii (a face), afective (a simți)*. Așadar, conținutul învățării, în viziunea didactică modernă, reprezintă o modalitate de a crea deprinderi practice și abilități ce țin de gândire, accentuându-se modalitatea în care elevul a aplicat noțiunile studiate și nu informația în sine, cum l-au format acele noțiuni, ce efect au avut asupra personalității copilului, astfel sporindu-i încrederea în el, stimulându-i creativitatea.

Referindu-ne, în mod special, la conținutul programei de literatură română, acesta ar trebui în așa fel constituit, încât să nu suprasolicite memoria, *ci să contribuie, efectiv, la dezvoltarea gândirii, a imaginației și sensibilității elevilor, pentru a le forma obișnuința de a citi, de a trăi, permanent, în tovărășia operelor beletristice, de a le cultiva deprinderea de a comenta o operă literară, de a le cultiva simțul estetic*. De o importanță capitală în obținerea succesului este modul cum elevul este îndrumat să învețe, cu alte cuvinte, complexul de metode care ajută la atingerea obiectivelor, inclusiv cele inovative.

*Școala contemporană* se preocupă să facă din elev un element activ în descoperirea și însușirea cunoștințelor, iar din profesor, un dirijor priceput, care să conducă din umbră activitatea elevului, indicându-i căile optime pentru a depăși anumite situații neplăcute referitoare la noțiunile studiate. Spiritul activ cu care este însuflețit elevul se bazează pe o motivație pozitivă, care însoțește efectuarea sarcinilor. Independența de gândire, respectiv de acțiune și pricepera de a conlucra cu alții sunt alte însușiri ale elevului școlii moderne, care își propune, ca principal scop, formarea unei concepții științifice despre lume și a unei atitudini active față de aceasta.

A face din elev autorul propriei sale instrucțiuni, prin a-l pune în situații propice de învățare, prin a-l determina să observe, să gândească, să se exprime adecvat, prin a-l solicita să efectueze acțiuni concrete, să reacționeze afectiv, e dezideratul major al școlii noastre.

În cazul profesorului de literatură, trăirea în intimitatea operei de artă, împreună cu elevii săi, îi impun situația colocvială, dialogul sincer, deschis tuturor întrebărilor și mărturisirilor, ceea ce nu este posibil decât prin instituirea unei noi relații didactice, de fraternizare pe tărâmul sublim al esențelor ficțiunii literar-artistice.

Sistemul de organizare a noțiunilor de teorie a literaturii în gimnaziu este predominant cel liniar, îmbinat uneori cu sistemul concentric, adică, o noțiune este definită o singură dată, dar ea se reia, adâncindu-se prin alte concretizări, în funcție de textul supus studiului.

Așadar, elevii parcurg un întreg sistem de cunoștințe privind structura operei literare, specificul ei, mijloacele de reflectare a realității, care țin de simbolistică și de limbajul poetic.

*Studiile de estetică și de psihologie pedagogică sugerează, sub denumire de emoție estetică, câteva indicii privind procesul de percepere a operei literare, în funcție de vârsta și experiența elevului, care vine în contact cu opera literară.* [8, p.25]

Ca orice **proces**, prinde contur pe măsură ce elevul înțelege mai bine acest domeniu de activitate, surprinzând trei etape:

1. În primul rând, textul studiat atrage copilul prin conținut, sentimentele desprinse aflându-se în relație de interdependență cu intelectul acestuia.

2. În al doilea rând, opera literară studiată fiind recită, sunt remarcate elementele de detaliu, intelectul, în această situație, este susținut de sentimente, emoții.

3. *Paul Cornea* susține că *procesul receptării cunoaște o a treia fază, numită sintetic-estetică, și care are loc la încheierea lecturii. Pentru ușurarea procesului de receptare a operei literare, profesorul se va sprijini și pe experiența de viață a elevilor.* În acest sens, au fost identificate modalități ce reflectă legătura ce se formează între elevi și textul studiat la clasă.

În primul caz, între experiența de viață și conținutul operei există o deplină concordanță, înțelegerea ei fiind spontană și justă. E vorba de opere care oglindesc anii copilăriei scriitorilor, anii de școală, prietenii literare. De exemplu: *Amintiri din copilărie*, *Domnul Trandafir* etc.

În al doilea caz, experiența de viață favorizează înțelegerea operei, fără însă a fi spontană, trebuind activizate anumite trăiri ale elevilor. Reactualizăm impresiile elevilor din excursiile în natură, prin diferite regiuni ale țării, prin apropierea de texte luate. *De exemplu:* din istoria lui Nicolae Bălcescu, din reportajele lui Geo Bogza, din *călătoriile* lui Calistrat Hogaș.

Există însă situații în care textul respectiv nu oferă informațiile necesare în realizarea unei legături cu ceea ce a trăit. În această categorie intră romanele de analiză psihologică. **De exemplu:** *Pădurea spânzuraților*, *Ultima noapte de dragoste, întâia noapte de război* sau poeziile filozofice de Lucian Blaga sau Tudor Arghezi. În această situație, profesorul se bazează pe inteligența și imaginația elevilor, care le permit depășirea granițelor propriei experiențe de viață.

Încă de la formarea primelor noțiuni de teorie literară, elevii trebuie atrași în procesul conștientizării faptului literar, intuind distinct modalitatea de reflectare în literatura artistică față de aceea a literaturii științifice.

De exemplu, putem alătura un pasaj dintr-un tratat de Zoologie povestirii lui Emil Gârleanu, în format digital, apoi, în același mod, un text descriptiv subiectiv ce vizează prezentarea unui colț din natură, un obiect sau o persoană, utilizându-se un limbaj expresiv. Elevul trebuie să știe despre acest tip de text și că exprimă o viziune subiectivă asupra aspectelor descrise, iar scopul este de a impresiona, de a sensibiliza cititorul.

Trebuie atras, de altfel, în oaza creativității prin diferite tehnologii inovative, prin metode și mijloace moderne, atractive, având scopul de a-l deschide, de a depăși barierele cognitive, afective etc.

Astfel, o tehnologie inovativă ce o folosesc vizează wordwall-ul, ce poate fi utilizat pentru a crea activități atât interactive, cât și imprimabile. Cele mai multe dintre șabloane sunt disponibile atât în versiunea interactivă, cât și imprimabilă. Cele interactive sunt redactate pe orice dispozitiv activat pentru web, precum computer, tabletă, telefon sau tablă interactivă, putând fi redactate individual de către elevi sau coordonate de profesori, iar elevii ajungând pe rând în fața clasei. Cele imprimabile pot fi imprimate direct sau descărcate ca fișier PDF, putând fi însoțite de activități interactive sau de cele independente.

Activitățile Wordwall pot fi utilizate pentru temele finalizate de elevi. Atunci când un profesor dă o temă, cursanții sunt îndrumați către acea activitate fără a vizita pagina principală de activitate.

Această caracteristică poate fi folosită în clasă când elevii au acces la propriile dispozitive sau ca o modalitate de a face temele acasă, deci e necesar ca în clasă să avem tehnologia specifică.

Rezultatele fiecărui elev sunt înregistrate și puse la dispoziția profesorului.

Orice activitate ce se creează se poate face publică. Acest lucru îți permite să partajezi linkul paginii tale de activitate prin e-mail, pe rețelele sociale sau prin alte mijloace. De asemenea, permite altor profesori să găsească activitatea în rezultatele de căutare, ce este creată folosindu-se un sistem de șabloane clasice, cum ar fi Chestionarul și Cuvintele încrucișate. Identificăm, de asemenea, jocuri în stil arcade, precum Maze Chase și Airplane, existând instrumente de gestionare a clasei, de exemplu Planul de locuri.

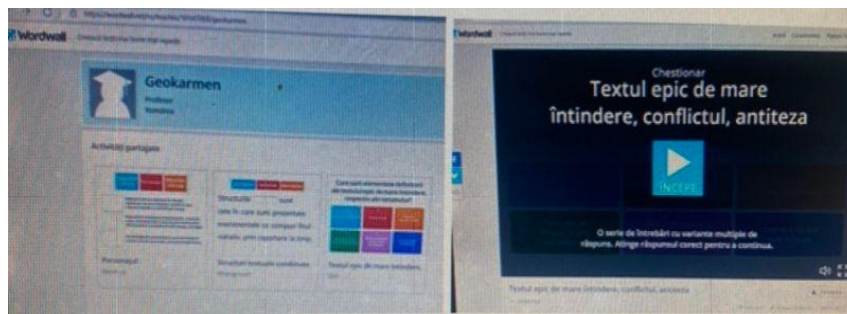
Pentru a efectua o activitate nouă, se începe prin selectarea șablonului, apoi se introduce conținutul. Este ușor și înseamnă că se poate crea o activitate complet interactivă în doar câteva minute.

După ce s-a creat o activitate, se poate comuta la un alt șablon cu un singur clic. Acest lucru ajută în economisirea timpului, fiind excelent pentru diferențiere și consolidare. Se pot păstra activitățile private, ceea ce înseamnă că se pot accesa doar de creator.

Șabloanele interactive pot fi prezentate în diferite teme, fiecare schimbându-și aspectul cu diferite grafice, fonturi și sunete. Se pot găsi, de asemenea, opțiuni suplimentare pentru a seta un cronometru sau pentru a schimba jocul.

Șabloanele imprimabile au, de asemenea, opțiuni. De exemplu, poți modifica fontul sau imprima mai multe copii pe pagină.

Un exemplu privind aplicația realizată pe Wordwall, creată de mine în urma activităților de pe platforma Naradix voi prezenta în următoarea figură.



**Figura 1. Wordwall „Textul epic”**

Revenind la învățarea creativă, Torrance este unul dintre cei care au abordat-o în cadrul învățământului, adresându-și întrebarea: *Cum se poate promova oare spontaneitatea și inițiativa elevilor, păstrându-se în același timp, și posibilitatea de a exercita un control asupra acestora?*

Ei bine, materia studiată reprezintă, într-o asemenea situație, o greutate. Unele răspunsuri neașteptate ale elevilor ne pot surprinde și pe noi, profesorii, punându-ne în încurcătură, dacă nu știm ce anume trebuie să răspundem. Din lipsă de timp, indicăm, de cele mai multe ori, modul în care se poate realiza acel exercițiu, neoferindu-le copiilor șansa de a rezolva singuri. Elevii trebuie susținuți în demersurile lor creative și menținuți activi

permanent, întrebați și lăudați, atunci când merită, iar când greșesc trebuie sprijiniți. Doar în asemenea condiții, elevii vor prinde încredere în forțele proprii și vor studia cu plăcere teoria predată la limba și literatura română.

## 2.1. Învățarea creativă

Privind învățarea creativă a elevilor, Erika Landau în *Psihologia Creativității*, precizează că are legătură cu următoarele premise [6, p.97]:

1. *Inițiativa proprie.* Profesorul trebuie să lase elevului inițiativa de a gândi independent, deoarece, numai pe calea exercițiului, elevul va învăța să gândească creativ. Pe de altă parte, gândirea trebuie să se desfășoare într-o formă care să intereseze pe elev, abordând teme adaptate acestuia, stimulându-l astfel să pună întrebări și să caute metode inventive de rezolvare.

2. *Învățarea independentă.* S-a demonstrat că elevii care sunt stimulați să citească și să scrie, în afara programului școlar, sunt cei care învață mai mult și cu plăcere.

3. *Necesitatea revizuirii conceptului de maturitate necesară unei activități oarecare.* Elevii nu trebuie să fie reținuți de la efectuarea unei activități dorite, dacă ea nu corespunde vârstei.

4. *Încrederea în sine.* Se pune problema dezvoltării încrederii elevilor în forțele proprii. Mulți elevi nu manifestă nici măcar năzuința de a fi talentați, pentru că nu vor să fie altfel decât toți ceilalți colegi, această atitudine fiind determinată de conformism. Un alt element în sprijinul creativității constă în necesitatea de a veni în ajutorul acestor elevi, făcându-i conștienți de posibilitățile pe care le au de a se manifesta creativ și de a-și dezvolta această creativitate, putând fi realizate astfel compoziții pe diferite teme sau structuri.

5. *Felul în care reacționează mediul* reprezintă o altă condiție importantă în dezvoltarea creativității. În acest sens, elevul încetează să mai fie creativ când mediul sau profesorul nu reacționează la manifestările sale de creativitate.

*Dezvoltarea creativității elevilor* se poate realiza doar prin susținerea acestui demers de activități instructiv-educative desfășurate de profesor și de strategiile abordate de acesta. De altfel, *elevii ar trebui învățați abilități de viață, elemente de bază ale gândirii, crearea de valori, cum să supună analizei critice modelele devenite obișnuințe, pentru a genera progres.* [5, p.28].

În clasă, psihologia creativității își poate avea centrul de greutate și pe evaluare, care poate face foarte mult în acest sens. În colaborare cu evaluarea, trebuie să vină și susținerea permanentă și valorizarea de cadrul didactic. Astfel, profesorul poate institui perioade/activități de neevaluare a copiilor și să încurajeze deschis oricare element (comportament, atitudine, performanță) în direcția creativității, oricât de slab ar fi fost manifestat de elev, nefiind sancționate lacunele, greșelile de ortografie sau forma grafică; se pot practica principiile brainstormingului sau autoevaluarea.

Modalitatea de învățarea creativă a conținuturilor în general, nu doar la limba română, este deci construirea de către profesor a propriilor teste, cum ar fi Quizz, dar nu numai acesta, iar cele standardizate pot fi înlocuite sau însoțite de teste în construcție proprie, imaginate de profesor, ele numindu-se altfel, nu test, ci, poate, *joc de interpretare*.

De exemplu, să realizeze descrierea științifică sau literară a școlii, în 10-15 minute, evaluând astfel factorii gândirii creative: fluiditate, originalitatea și flexibilitatea.

Având în vedere că dezvoltarea gândirii independente și creatoare la elevi stă în centrul activității instructiv-educative din școală, este momentul să se găsească în programa și manualul de limba și literatura română un loc mai mare compunerilor pe teme libere, acestea reprezentând un instrument eficace de activizare și dezvoltare a gândirii intuitive și ideative, a imaginației creatoare, respectiv a limbajului elevilor. „*Prin mijlocirea lor, în același timp cu dezvoltarea proceselor cognitive, are loc o însemnată acțiune formativă, ele contribuind într-un grad semnificativ la educația patriotică și estetică a elevilor, la dezvoltarea aptitudinilor de muncă independentă-creatoare, desăvârșind treptat măiestria de a aborda prin forțe proprii temele majore ale vieții noastre cotidiene*”. [3, p.73] De altfel, tabla interactivă ne ajută foarte mult în acest sens. Inclusiv manualul digital ne sprijină în prezentarea și explicarea noțiunilor, astfel încât să fie mai bine înțelese de elevi.

La școala noastră avem inclusiv catalog digital, astfel părinții aflând nota chiar în momentul în care o trecem. Pe Google Classroom încă postăm teme, iar la evaluare folosim metoda quiz ce se găsește pe Google Classroom, elevii putând rezolva o fișă, un test, într-un timp stabilit, iar profesorul putând vedea răspunsurile automat, nota fiind generată în funcție de răspunsurile oferite.

Voi prezenta un scenariu didactic în care folosesc atât tehnologii moderne, cât și metode moderne corelate cu cele tradiționale, dar fără să fac uz de una sau de alta, totul curgând firesc.

*De exemplu*, voi creiona desfășurarea lecției: fabula „Căinele și cățelul” de Grigore Alexandrescu, iar ca mod de concepere am ales varianta *CEAPDOFERT*. Utilizând modelul ERR, evocarea înlocuia captarea atenției, realizarea sensului ținea locul dirijării învățării, iar obținerea performanței și asigurarea feedback-ului erau înlocuite de reflecție.

După ce voi avea grijă ca elevii să-și pregătească materialele necesare orei de limba română, inclusiv aprinderea laptopului și conectarea acesteia la tabla interactivă, făcând și prezența, voi asigura liniștea și disciplina clasei pentru o bună desfășurare a activității didactice.

Apoi voi realiza controlul caietelor de teme și voi verifica tema atât cantitativ, cât și calitativ.

Captarea atenției și introducerea în activitatea propriu-zisă se va face prin interpretarea unei fabule cu titlul *Cartea și creionul* scrisă de subsemnata (prof. Stanciu Carmen), dar prezentată printr-un filmuleț, deci prezentând înregistrarea.

În cadrul dirijării învățării, elevii sunt îndrumați, prin întrebări euristice, dar și cu imagini elocvente pe *tabla interactivă*, *având și cartea în format digital*, să formuleze definiția fabulei, apoi, împreună cu mine, vor identifica tema textului suport și vor preciza semnificația titlului în raport cu textul. Planul simplu de idei va fi oferit de profesor într-o ordine greșită, iar elevii îl vor așeza corect, prin rezolvarea unui *quizz*.

Obținerea performanței și asigurarea feedbackului.

La solicitarea mea, utilizând metoda cadranelor, elevii vor primi câte o fișă și, fiind împărțiți în patru echipe, vor avea de rezolvat, fiecare echipă câte un cadran, deci câte o cerință care constă în: 1) imaginile artistice desprinse din textul suport: vizuale, auditive, motorii și figurile de stil; 2) sentimentele pe care le-a trezit conținutul textului; 3) stabilirea unor legături între conținutul textului, pe de o parte, și cunoștințele, experiența lor de viață, pe de altă parte; 4) morala sau învățătura.



Evaluarea formativă se realizează prin metoda minicazurilor, elevii fiind solicitați să identifice, în cadrul textului suport, o situație problemă pe care să o compare cu o situație reală și să-i găsească posibile rezolvări, ghidați de întrebarea: „Ce ai face în această situație? ”

Asigurarea retenției și a transferului de cunoștințe se caracterizează prin faptul că voi face aprecieri globale și individuale asupra modului de participare la oră, apoi voi prezenta tema care va consta în realizarea unui Pics Art, ținând cont de trăsăturile personajului ales spre prezentare.

Având în vedere diversitatea, rolul și impactul tehnologiilor moderne în predarea-învățarea și evaluarea noțiunilor științifice, pot afirma că au o evoluție pozitivă și o implicare progresivă în înțelegerea, eficientizarea, aplicabilitatea și înlesnirea gradului de preluare a informației de către elev, mai ales prin spiritul ludic pe care-l dețin, dacă se poate gestiona timpul ce ar fi dușmanul numărul unu în conceperea lecțiilor în care se folosesc astfel de tehnologii și metodele moderne.

### CONCLUZII

Profesorul trebuie să aibă în vedere totuși limita utilizării tehnologiilor inovative în cadrul unor lecții, exact ca și în cazul metodelor active și cele tradiționale, respectiv de aplicarea lor în funcție de tipul de lecție, de nivelul clasei, de subiectul abordat, de timpul pe care-l alocă pentru a folosi tehnologia, deoarece *filmul educațional* este regizat de profesor, deci de modul în care se hotărăște să predea lecția depinde atragerea, implicarea și mai ales înțelegerea informațiilor de către elev.

Noutatea permanentă în conceperea lecției ține de bagajul creativ al profesorului și de adaptarea acestuia la condițiile cognitive și motrice ale clasei de elevi, respectiv la dotarea spațiului instruirii! De aceea este foarte importantă inclusive dotarea tuturor claselor cu mijloace moderne.

### BIBLIOGRAFIE

1. BEJAT, Marian. *Activitatea Creatoare*, Colecția Psyche, în ed. Științifică, 1971, p. 95.
2. BONO, Edward, *Gândirea laterală*, în Curtea Veche Publishing, 2019, p. 79, ISBN 978-606-44-0413-8.
3. CARONI, Cecilia, Frimu Popescu, Vera, *Metode și procedee pentru creșterea eficienței compunerilor*, în editura Didactică și Pedagogică, București, p. 73.
4. CUCOȘ, Constantin, coordonator, *Psihopedagogie pentru examene de definitivare și grade didactice, curs elaborat în tehnologia învățământului deschis la distanță*, Ed. Polirom, 2005, p.55, ISBN 973-683-213-9.
5. FLUERAȘ, Vasile, *Gândirea laterală și scrisul creative*, în Casa Cărții de Știință, 2008, p. 28, ISBN 978-973-133-229-1.
6. LANDAU, Erika, *Psihologia creativității*, în editura Didactică și Pedagogică, București, 1979, pp. 11- 97.
7. ROȘCA, Alexandru, *Creativitate*, București, 1972, Ed. Enciclopedica Română, p. 7.
8. ROCO, Mihaela, *Creativitate și inteligență emoțională*, Ed. Polirom, 2004, pp. 11-25, ISBN 973-683-654-1.
9. WESTON, Anthony, *Creativitatea în gândirea critică*, Ed. All, București, 2008, p. 17, ISBN 978-9735717377.