

# DIVERSE

## GESTIONAREA DIVERSITĂȚII CULTURALE ÎN ȘCOLI



### GHIDUL CADRULUI DIDACTIC



**geyc**

A way for a better you!

Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene



# **DIVERSE:**

## **Ghidul cadrului didactic**

Decembrie 2020

**Contribuțiile la text au fost făcute de următorii autori:** Kostas Diamantis Balaskas, Adam Bethlenfalvy, Gabriel Brezoiu, Adam Cziboly, Marina Di Foggia, Rayna Dimitrova, Adelina Dragomir, Jordi Freixenet, Mireia Frigola, Colin Isham, Nikolas Kamtsis, Maria Masgrau Juanola, Claudio Marrucci, Claudia Meschiari, Eduard Muntaner Perich, Angela Telesca, Silvia Vasileva.

**Editat (EN)** de Adam Cziboly.

**Editat (RO)** de Adelina Dragomir.

**Corectarea și editarea stilului (EN):** Colin Isham.

**Corectarea și editarea stilului (RO):** Gabriel Brezoiu, Adelina Dragomir, Diana Ioniță, Alexandra Peca.

**Proiectat (EN)** de Action Synergy.

**Proiectat (RO)** de GEYC.

**Pentru întrebări,** contactați coordonatorul proiectului, Kostas Diamantis Balaskas la Action Synergy: [euprograms@action.gr](mailto:euprograms@action.gr) sau managerul de proiect din România, Adelina Dragomir la GEYC: [adelina.dragomir@geyc.ro](mailto:adelina.dragomir@geyc.ro)

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă doar opiniile autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare care ar putea fi făcută informațiilor conținute în aceasta.

# Cuprins

<b>Cuprins</b>	<b>2</b>
<b>I. Către gestionarea diversității culturale în școli</b>	<b>4</b>
I.1 Acest manual	4
I.2 Proiectul DIVERSE	4
I.3 Provocările actuale	5
I.1.1 Date generale despre participare	5
I.1.2 Constatări din analiza situației	5
I.4 Deschiderea sălii de curs	6
<b>II. Drama (teatrul) în educație</b>	<b>8</b>
II.1 Introducere în teorie	8
II.1.1 Ce este drama (teatrul)?	8
II.1.2 Gestionarea diversității culturale în școli cu ajutorul dramei (teatrului)	9
II. 1.3 Trei abordări diferite	9
II. 2 Descrierea metodei	10
II.2.1 Drama - câteva exemple practice ale modului în care diferitele abordări se manifestă în școli	10
II.2.2 Elemente centrale ale Dramei în educație	11
II.2.3 Facilitare	12
II.3 Trei planuri de lecție	13
II.3.1 PIERDUT	14
II.3.2 Cartea	19
II.3.3 Obiecte vorbitoare	21
II.4 Mai multe instrumente	22
II.4.1 Jocuri de dramă și activități	22
II.4.2 Convenții și strategii în dramă (teatru)	23
II.5 Resurse	24
II.5.1 Selecție de resurse online	24
II.5.2 Selecție de cărți	24
<b>III. Povestirea digitală (Storytelling digital)</b>	<b>26</b>
III.1 Introducere în teorie	26
III.1.1 Povestire digitală și educație	26
III.1.2 Fundamente teoretice	26
III.2 Descrierea metodei	28
III.2.1 Scopurile metodei	29
III.2.2 Aplicația în curriculum	29
III.2.3 Resurse și cerințe tehnologice	29
III.2.4 Crearea personajelor (sprite) și fundalurilor (backdrops)	29
III.2.5 Mutarea personajelor	34
III.2.6 Crearea unui dialog între două personaje	37
III.2.7 Crearea unei povești (o secvență de scene)	40

III.2.8	Posibile probleme	44
III.2.9	Realizarea unei povești colaborative	46
III.3	Trei planuri de lecție	55
III.3.1.	Descoperiți Scratch: primii pași (toate vârstele)	55
III.3.2.	Poezie cu Scratch (activitate pentru școlile primare)	56
III. 3.3.	Spargeți geamul (toate vârstele)	58
III.4.	Mai multe instrumente	61
III.4.1.	Makey Makey	61
III.4.2.	micro:bit	61
III.5.	Resurse	62
III.5.1.	Selecție de resurse online	62
III.5.2.	Selecție de cărți	62
<b>IV.</b>	<b>Povestiri și basme din popor</b>	<b>63</b>
IV.1	Introducere în teorie	63
IV.1.1.	Povestiri din popor – definiție și categorii	63
IV.1.2.	Valoarea povestirilor din popor la clasă	63
IV. 2	Descrierea metodei	64
IV.2.1.	Introducere și definiții	64
IV.2.2.	Principalele caracteristici ale narațiunii	65
IV.2.3.	Cum să construim o lecție bazată pe povestiri din popor	66
IV. 3	Trei planuri de lecție	67
IV.3.1.	Științe (Proprietățile aerului)	67
IV.3.2	Botanică	69
IV.3.3	Istorie	70
IV.4	Mai multe instrumente	71
IV.4.1.	Narațiune inovativă bazată pe obiecte	71
IV.4.2	Narațiunea și crearea unei povești cu îndrumarea profesorului și cu participarea activă a elevilor	72
IV.4.3.	Narațiunea și utilizarea creativă a basmelor din popor, provenite din țările de origine ale elevilor din școlile multiculturale	73
IV.4.4	Un puzzle al lecției	74
IV.4.5.	Benzi cu propoziții	74
IV.4.6.	Ilustrațiile spun o poveste	75
IV.5.	Resurse	75
IV.5.	Selecție de resurse online	75
IV.5.1.	Selecție de cărți și publicații	75
<b>V.</b>	<b>Referințe bibliografice</b>	<b>76</b>

# I. Către gestionarea diversității culturale în școli

**Autor: Consorțiul DIVERSE, UE**

## I.1 Acest manual

Acest manual este scris pentru profesorii din învățământul primar, gimnazial și liceal. Acesta își propune să vă sprijine pentru a îmbunătăți gestionarea diversității culturale în sala de clasă, introducând trei tehnici ale artei povestirii:

**Drama (teatrul) în educație** îi implică pe cursanți în ficțiune pe care o creează singuri, explorând probleme pe care le-ar putea experimenta. Drama creează un context pentru participanți pentru a înțelege lumea în care trăiesc.

**Povestirea digitală** folosește elemente multimedia precum fotografiile, videoclipuri, sunete, texte și voci narative.

**Povestirile din popor** se bazează pe tradițiile orale ale lumii, precum legende, mituri, fabule, parabole, alegorii, basme, povești cu fantome și multe altele.

Consorțiul nostru consideră că toate cele trei metode sunt modalități excelente de a gestiona și a îmbrățișa diversitatea culturală în școli. Pe baza experienței noastre, elevilor le place foarte mult să lucreze cu metode bazate pe povestiri. Cu astfel de tehnici, veți putea să vă transmiteți obiectivul didactic și să discutați probleme sensibile într-un mod în care elevii nici măcar să nu realizeze că învață.

Fiecare metodă este prezentată într-o structură similară:

- Introducere în teorie: fundamentarea teoretică a metodei.
- Descrierea metodologiei: o introducere generală în know-how.
- Planul de lecție pe care să-l aplicați la clasă, cu o mulțime de explicații. Exemple de utilizare a metodei în contexte diferite și cu grupe de vârstă diferite.
- Câteva instrumente suplimentare: câteva tehnici și sfaturi suplimentare pe care le puteți încerca.
- Referințe: o selecție bogată de link-uri, cărți și articole pentru cei serioși curioși.

Sperăm că veți găsi acest manual practic și util și vă va ajuta să vă îmbogățiți setul de instrumente pentru a gestiona diversitatea în sala de clasă.

## I.2 Proiectul DIVERSE

Acest ghid a fost elaborat în cadrul proiectului transnațional DIVERSE („Promovarea valorilor democratice și a diversității în școli prin Dramă creativă și Basme”), care este cofinanțat în cadrul programului Erasmus + al Uniunii Europene.

Sosirea recentă a unui număr crescut de imigranți a făcut clasele din întreaga Europă să devin din ce în ce mai diverse. Acest lucru pune provocări profesorilor obișnuiți să predea claselor omogene, care au puțină pregătire și / sau sprijin pentru a face față diversității în clasă.

Un aspect cheie pentru construirea relațiilor în săli de clasă diverse este dezvoltarea competențelor și sensibilității interculturale. Proiectul DIVERSE a selectat în mod specific metode ale artei povestirii pentru a ajuta profesorii și elevii să dezvolte aceste competențe prin interacțiune și dialog.

Prin povestiri, profesorii și cursanții pot înțelege mai bine diferitele culturi din clasă, pot crește empatia și pot simți că limbile și culturile tuturor elevilor sunt prețuite. La rândul său, acest lucru va contribui la îmbunătățirea incluziunii sociale a copiilor din medii de refugiați / migranți / minorități, obiectivul principal al proiectului DIVERSE.

Manualul descrie metodele și oferă instrumente și activități care ar putea fi organizate în clasă. Ar trebui să vă simțiți liber să le adaptați pentru a satisface nevoile clasei dvs.

Proiectul este implementat de un consorțiu transnațional format din 7 parteneri din 6 țări partenere (Grecia, Spania, Bulgaria, România, Ungaria și Italia). Coordonatorul proiectului este organizația greacă Action Synergy. Responsabil pentru transferul metodei Drama în educație este InSite Drama din Ungaria, responsabil pentru transferul utilizării Basmelor în educație este Centrul pentru învățământul superior în studii teatrale din Grecia și responsabil pentru transferul metodei de Povestire digitală este Universitatea din Girona din Spania. Două ONG-uri participă, de asemenea, la proiect (HESED din Bulgaria și GEYC din România), precum și o școală secundară (IIS Einaudi din Italia).

### **I.3 Provocările actuale**

Pentru a oferi îndrumări relevante cadrelor didactice, a fost efectuată o analiză situațională care a constat în sondaje și focus-grupuri cu profesori, directori și părți interesate din educație în fiecare dintre țările participante, cu accent special pe școlile multiculturale și grupurile de refugiați / migranți / minorități (RMM) ). Prin acest exercițiu, am căutat să identificăm provocările din acest domeniu, strategiile utilizate în prezent și, de asemenea, să aflăm cât de familiari erau deja profesorii cu Drama în educație, basme și povestiri digitale.

De asemenea, am explorat experiența profesorilor în timpul pandemiei, inclusiv modul în care e-learning-ul a funcționat cu copiii RMM și familiile lor.

#### ***1.1.1 Date generale despre participare***

Numărul total de persoane care au completat chestionarele este de **253**. Numărul total de persoane care au participat la focus grupuri este de **37**. Numărul defalcat pe țări este după cum urmează:

- **Bulgaria:** Chestionare (16) - Focus Group (6)
- **Grecia:** Chestionare (69) - Focus Group (8)
- **Ungaria:** Chestionare (12) - Focus Group (4)
- **Italia:** Chestionare (53) - Focus Group (6)
- **România:** Chestionare (59) - Focus Group (9)
- **Spania:** Chestionare (44) - Focus Group (4)

#### ***1.1.2 Constatări din analiza situației***

Deși contextele celor șase țări participante sunt diferite (minorități / romi versus migranți / refugiați), a fost posibil să se tragă câteva concluzii generale aplicabile tuturor.

Profesorii au perceput că copiii RMM au nevoie de educație specială. Limba a fost cea mai mare barieră pentru profesori în calea interacțiunii cu copiii și familiile lor, despre care profesorii credeau că au foarte puține resurse și cunoștințe pentru a-și ajuta copiii. Profesorii au identificat cele mai importante calități pentru educarea acestor copii: empatie, cunoaștere a altor culturi și răbdare.

Importanța limbii și abilitățile de care are nevoie un profesor pentru a lucra cu copiii RMM sunt reflectate în aceste mărturii ale profesorilor participanți:

*„Una dintre principalele nevoi este limba/limba. Majoritatea familiilor RMM nu au limba locală ca limbă maternă, astfel încât comunicarea este adesea dificilă. Când elevii RMM încep școala, ei pleacă de la o situație foarte diferită față de ceilalți elevi: RMM au o experiență culturală foarte slabă și o cunoaștere slabă a limbii locale. Pe durata întregului proces educațional, majoritatea elevilor au puțin sprijin familial și puține experiențe educaționale în afara școlii. ”*

*„El / ea [profesorul] trebuie să fie o persoană foarte apropiată și empatică, atât la nivel de familie, cât și de copil. De asemenea, el / ea trebuie să fie foarte familiarizat/ă cu realitatea culturală a familiilor. El / ea trebuie să fie capabil/ă să răspundă nevoilor diverse din clasă și să fie flexibil/ă la nivel organizațional. ”*

Prin urmare, domeniul pe care drama (teatrul), poveștile și povestirile digitale din educație ar trebui să se concentreze în special pentru a-l dezvolta este comunicarea.

Dintre cele trei metode propuse de proiectul DIVERSE, cea mai cunoscută de profesori a fost utilizarea poveștilor și a basmelor în clasă. Dar cunosc și metode de drama (teatru) în educație și mulți dintre ei au susținut că folosesc povestirea digitală.

Profesorii s-au simțit suficient de pregătiți, dar au recunoscut că le lipsesc cunoștințe despre multiculturalism. Ei au menționat lipsa de timp, trebuind să urmeze un curriculum rigid și materiale și resurse concepute fără a considera contexte și culturi diverse ca provocări particulare. Mai mult timp, libertate de acțiune, posibilitățile de instruire și munca în echipă au fost priorități în îmbunătățirea livrării unui act educațional incluziv. Profesorii au participat în anumite forme de formare, dar au crezut că ar trebui să existe mai multe oportunități care să fie mai practice (ce să facă în clasă), recomandând, de asemenea, ca subiectele educației incluzive și multiculturalismul să fie studiate în facultățile de pedagogie.

În cele din urmă, profesorii credeau că asistenții sociali și mediatorii culturali erau importanți pentru comunicarea și cooperarea cu familiile RMM, dar doar câteva școli aveau astfel de poziții și, în unele cazuri, asta datorită altor agenții care furnizau această resursă.

## **I.4 Deschiderea sălii de curs**

În ceea ce privește metodele profesorilor, este important de luat în calcul că elevii vor fi cei care vor ghida multe dintre elementele de învățare în clasele în care se aplică metodele DIVERSE. Prin activitățile DIVERSE elevilor li se dă libertatea de a:

- alege ce rol să-și asume în lecție,
- decida când și cu ce să contribuie la discuții și activități,
- creeze personaje, fir narativ, acțiuni și povești,
- propune și evalueze soluții,
- proiecteze grafică, rezultate scrise, decoruri, costume,
- dezvolte propriile opinii și înțelegerea lumii din jurul lor,
- alege propriul timp de utilizare.

O astfel de libertate poate depăși ceea ce ei sau dvs. suntem obișnuiți să existe în prezent în clasă și, prin urmare, trebuie făcute anumite ajustări ale așteptărilor și comportamentului. În acest caz, următoarele considerații pot fi utile.

***În calitate de profesor, cât de mult le permite practica dvs. actuală cursanților să își folosească inițiativa? Care sunt beneficiile elevilor dvs. de a face aceste alegeri pentru ei înșiși decât de a le face dvs. pentru ei?***

Cea mai importantă alegere pe care trebuie să o facă elevii este modul în care se relaționează între ei și cu profesorul. Când un profesor domină sala de clasă, comportamentul cursanților este prescris. Când clasa este deschisă pentru a le permite elevilor să ia inițiativa în propria învățare, trebuie să învețe și cum să-și monitorizeze și să-și regleze propriul comportament. Dacă acest lucru nu este ceva ce sunt obișnuiți să facă, trebuie să învețe abilitățile care îi ajută să profite la maximum de această libertate. Acestea includ:

- abilități de ascultare și observare,
- flexibilitate și adaptabilitate,
- abilități de comunicare,
- abilități de cooperare,
- toleranța față de ambiguitate și opiniile altor persoane.

Activitățile din DIVERSE necesită și oferă condițiile pentru dezvoltarea acestor abilități. Profesorul joacă un rol critic în a fi explicit cu privire la importanța acestor abilități, modelându-le și evidențiind unde le afișează elevii.

***A le da cursanților libertate în sala de clasă nu este același lucru cu a-i lăsa pe aceștia să „își facă de cap” - profesorul are un rol crucial de jucat în organizarea învățării și oferirea de feedback.***

În organizarea și conducerea lecțiilor DIVERSE, următoarea listă de verificare vă va ajuta în gestionarea comportamentului și în sprijinirea dezvoltării abilităților pentru învățarea independentă. Se bazează pe lecțiile proiectelor anterioare.

- Efortul principal pentru profesor constă în planificare. Când lecția este bine organizată și elevii știu ce fac, aceștia vor face majoritatea efortului în clasă.
- Explicați clar elevilor obiectivele lecției (ce vor învăța și vor putea face), ce trebuie să facă în timpul lecției și cum vor face acest lucru.
- Împărtășiți planul lecției / activităților individuale cu cursanții și încurajați-i să îl consulte astfel încât să poată merge mai departe în ritmul lor, acolo unde este cazul.
- Formulați regulile clasei cu elevii (sau dacă faceți deja acest lucru, continuați să le dezvoltați pentru lecțiile DIVERSE). Reveniți la reguli dacă cursanții renunță la sarcină. Cereți în mod consecvent ca regulile să fie respectate și agreeți orice schimbare la nivelul întregii clase.
- Verificați înțelegerea cursanților prin întrebări deschise. Când elevii pun întrebări, dacă este cazul, adresați-le vecinului sau întregii clase pentru discuție.
- Acolo unde crește nivelul de zgomot, înțelegeți că acest lucru în sine nu este un indicator al comportamentului în afara sarcinii - colaborarea necesită discuții. În cazul în care cursanții sunt în discuție, puneți-le întrebări despre conversația lor și folosiți întrebări pentru a le readuce atenția asupra activității dacă sunt în afara sarcinii.
- Păstrați-vă calmul și fiți constant. Schimbarea comportamentului necesită timp, la fel și învățarea abilităților de a lucra independent și colaborativ. Fiți consecvent în abordarea dvs. și monitorizați schimbările de comportament în timp. Vorbiți explicit cu cursanții despre lecții, despre ce au nevoie de la dvs., despre ce au nevoie unul de celălalt, precum și despre ce aveți nevoie de la ei.



## II. Drama (teatrul) în educație

**Author: InSite Drama, Hungary**

Deoarece drama(teatrul) în educație reprezintă un spectru complex de metodologii, considerăm această secțiune ca o invitație în această lume incitantă. Prin urmare, oferim link-uri și resurse suplimentare la sfârșitul textului. Sperăm că veți identifica cele mai interesante componente ale Dramei (teatrului) în educație și veți găsi mai multe informații și exemple de planuri de lecție în acele direcții prin intermediul acestor linkuri.

### II.1 Introducere în teorie<sup>1</sup>

#### II.1.1 Ce este drama (teatrul)?

Drama (teatrul) occidentală europeană își are rădăcinile în Grecia Antică. Atena se afla în centrul său, unde drama grecească a devenit parte a festivalului în cinstea zeului vinului și fertilității, Dionis. Participând la teatru ca o comunitate de oameni, atenienii și-au putut vedea propriul loc în societate pe măsură ce situațiile lor erau dramatizate/puse în scenă. Acest lucru le-a permis să pună la îndoială, să provoace, să sărbătorească, să dezbată și să exploreze problemele comunității lor în mod liber și, în cele din urmă, să învețe ceva; să dobândească noi cunoștințe și înțelegere. Originile teatrului vest-european au fost determinate de nevoia societății de a învăța despre ea însăși și despre locul ei în lume. Drama și teatrul deserveau oamenii. Dar să ne concentrăm în mod special pe dramă și educație acum.

***Drama in Educație*** (DiE, la care ne referim, de asemenea, ca Drama Creativă sau Drama de Proces), se concentrează atât pe forma, cât și pe conținutul dramaturgiei. Participanții învață despre problemele și conceptele ridicate în dramă și prin dramă. Foarte important, DiE se bazează pe implicarea participanților la ficțiunea pe care o creează ei înșiși - ceea ce oferă o perspectivă educativă, mai degrabă decât terapeutică, asupra problemelor pe care ar putea să le întâmpine. Drama creează un spațiu pentru participanți pentru a înțelege lumea în care trăiesc.

În timp ce punctul de plecare al unei lecții de dramă poate fi un subiect din programă, accentul este pus pe *examinarea aspectelor umane*, oferind un „*altul*” care să ne ajute să ne înțelegem. Acest lucru îi ajută pe tineri să vadă conexiuni complexe, desfășurarea evenimentelor și impactul pe care forțele sociale îl au asupra oamenilor reali.

Folosind drama în acest mod - înțelegerea, explorarea și identificarea cu „celălalt” - participanții pot crea înțeles. Ei învață să înțeleagă și să provoace cultura în care operează și să ia în considerare alternative. Drama în clasă nu numai că oferă o scenă pentru a acționa în moduri diferite, ci este, de asemenea, pregătire pentru a acționa diferit în lumea reală.

Elementele esențiale ale punctelor de mai sus sunt noțiunile de democrație și de a avea sens în mod democratic. Ambele, printre altele, sunt descoperiri puternic prezentate în cercetarea Drama Îmbunătățește Competențele Lisabona, un proiect internațional de cercetare cantitativă la scară largă care a studiat impactul dramei asupra tinerilor cu date colectate în 12 țări de la aproximativ 5000 de copii și tineri. Această cercetare a constatat că impactul includerii dramei (teatrului) educaționale și

---

<sup>1</sup> This summary is based on Democracy through Drama project's Conceptual and Pedagogical Framework, edited by Adam Bethlenfalvy. <https://demodram.com/role-democracy-drama/pedagogical-framework/>

teatrului în programele școlare este că tinerii sunt mai susceptibili de a fi „cetățeni ... [care sunt] înțelegători față de diversitatea culturală și dialogul intercultural” și că ei;

1. sunt semnificativ mai toleranți atât față de minorități, cât și de străini,
2. sunt cetățeni mai activi,
3. arată mai mult interes pentru vot la orice nivel,
4. arată mai mult interes în participarea la probleme publice,
5. sunt mai empatici: au grijă de alții,
6. sunt mai capabili să-și schimbe perspectiva.

Astfel, importanța dramei (dramaturgiei) și motivul pentru care să fie folosită este că în mod clar aduce un beneficiu în a crea spații mai primitive, mai empatică și mai democratice pentru tineri. Ca rezultat al procesului dramatic, participanților li se poate permite să exploreze, să învețe, să testeze și să provoace cunoștințele preexistente.

În timp ce crearea de spectacole este încă prezentă în școli, obiectivele sale educaționale s-au extins la crearea de comunități; crearea spațiului pentru participanți pentru a-și spune poveștile; a-și dezvolta abilitățile de comunicare sau de limbă; sau pentru a înțelege mai bine formele și piesele de teatru. Cu toate acestea, drama în educație nu este atât de răspândită în utilizarea sa în diferite țări. Există o puternică tradiție de utilizare a unor elemente ale acesteia în diverse metodologii de predare a limbilor străine, dar utilizarea unor forme mai complexe a acesteia nu este atât de obișnuită.

### ***II.1.2 Gestionarea diversității culturale în școli cu ajutorul dramei (teatrului)***

Drama(teatrul) în educație poate fi o resursă extrem de utilă în lucrul cu elevii din comunități marginalizate. Deoarece drama se bazează pe explorarea situațiilor umane, studenții care s-ar putea să nu fie puternici din punct de vedere academic au și șansa de a-și asuma un rol central. Pot fi experți în subiecte legate de viață și de ce oamenii fac ceea ce fac, chiar dacă s-ar putea să nu fie cei mai buni la unele materii școlare.

Deoarece drama este centrată pe probleme și invită oamenii să-și exprime opinia, mai degrabă decât fapte deja știute, oferă un spațiu sigur în care elevii să își exprime opinia și să comunice între ei. Drama este o activitate socială cu o comunitate care lucrează în grupuri și discută și creează ceva împreună. Această experiență socială poate ajuta la integrarea diferitelor culturi și medii.

Drama construiește empatie - le permite elevilor să înțeleagă că există multe motive diferite pentru care oamenii se comportă în anumite moduri și că aceeași situație ar putea fi văzută din multe perspective diferite. În cele mai bune cazuri, drama le permite studenților să pășească în situația altora, oferind astfel o înțelegere simțită.

Prin urmare, Drama în educație este excelentă pentru a lucra atât cu copiii RMM, cât și mai ales cu colegii lor, îmbunătățind integrarea copiilor RMM în clasă, școală și societate.

### ***II. 1.3 Trei abordări diferite***

Există o varietate de abordări ale dramei și acestea sunt realizate prin diferite metodologii. Este destul de obișnuit ca aceste abordări diferite să apară în cadrul educațional al aceleiași țări.

**Drama, ca studiu al teatrului:** programa GCSE pentru dramaturgie și studii teatrale în școlile din Marea Britanie, de exemplu, se concentrează pe familiarizarea studenților de dramă cu forma de artă în sine, diferite genuri și tehnici ale teatrului, diverși autori și teorii, care de obicei vin împreună cu un

accent pe crearea de spectacole sau scrierea lor. Aceste procese încep adesea din texte dramatice specifice, dar conceperea de spectacole sau exerciții de scriere pot fi, de asemenea, puncte de plecare. Atât în Ungaria, cât și în Marea Britanie, drama este adesea îmbinată cu orele de maghiară sau engleză - în Marea Britanie drama se află în cadrul Curriculumului Național englez și în mod formal și nu ca subiect separat - și, prin urmare, accentul este pus pe modul în care munca dramaturgilor este comunicată eficient prin intermediul performanței sau profesorii lucrează adesea cu drama pentru a genera și a discuta despre utilizarea și sensul limbajului, bazându-se puternic pe sarcini de voce și mișcare.

Alte abordări urmăresc ca tinerii să exploreze probleme sociale sau individuale folosind teatrul.

**Drama, ca aplicare a convențiilor / formelor dramatice:** Abordarea Convențiilor este una dintre aceste metodologii, deoarece oferă forme dramatice pentru implicarea studenților pe baza unei varietăți de practici de teatru. Forme precum scaunele fierbinți sau urmărirea gândurilor sunt utilizate pe scară largă, dar alte zeci de alte forme sunt oferite profesorilor pentru a structura lecțiile de dramă sau a le încorpora individual în cadrul activităților de învățare.

**Drama, ca proces prin care se trăiește:** drama de proces, folosită în ultimul timp ca sinonim pentru Drama în educație, folosește și forme descrise ca „convenții” de Neelands, dar accentul în acest caz este mult mai mult pe structurile dramaturgice subiacente și procesul de „a face” drama împreună, nu pentru un public, ci pentru grupul participant în sine.

Dihotomia care a dominat discursul despre rolul tinerilor în dramă a fost centrată pe conceptele de a experimenta și a interpreta. Spectacolul rămâne în centrul atenției în mod tradițional pentru programa de studii dramatice și teatrale, care pune accentul pe dezvoltarea oportunităților de creare, interpretare și răspundere, cu o schimbare în ultima vreme către „abilități de interpretare”, deoarece acestea sunt mai ușor de măsurat și evaluat. Lecțiile de dramă de proces ar accentua în mod tradițional experiența sau aspectul „trăirii” lecțiilor de dramă, în care elevii au șansa de a interacționa cu situații fictive din contexte fictive. Abordarea convențiilor ar pune accent pe crearea de înțelegere și reflectarea asupra situației. Gavin Bolton susține că Drama în educație încorporează și prezentarea și interpretarea, dar își propune în principal ca participanții să fie conștienți de ei înșiși ca „creatori” ai dramei în același timp cu „trăirea” situațiilor fictive la care participă la crearea , cel puțin în cazul genului definit ca dramă de proces.

## **II. 2 Descrierea metodei**

### ***II.2.1 Drama - câteva exemple practice ale modului în care diferitele abordări se manifestă în școli***

Drama este prezentă într-o varietate de forme în educație. Crearea unui spectacol nu poate fi doar un element al lecțiilor de dramă, ci poate oferi, de asemenea, un cadru pentru învățarea limbilor străine când se crează un spectacol într-o limbă străină, sau o motivație pentru studierea istoriei, Grecia Antică- prin repetarea unei piese grecești, de exemplu.

O altă abordare este doar utilizarea unor forme specifice, convenții și integrarea lor în lecțiile tematice. Jocul de rol este probabil cel mai utilizat în predarea limbilor străine, dar convențiile precum scaunele fierbinți sau imaginile statice sunt, de asemenea, adesea încorporate în planurile de lecții ale disciplinei umaniste.

Mantle of the Expert este un cadru pedagogic bazat pe dramă dezvoltat de Dorothy Heathcote care oferă studenților un cadru fictiv: se comportă de parcă ar fi angajați ai unei companii, de exemplu, și

acest „de parcă” permite încorporarea în ficțiune a unei multitudini de diferite materiale bazate pe curriculum. Elevii numără, planifică, scriu și cercetează resursele în modul în care o cere firul narativ al companiei fictive.

Drama de proces face posibil ca elevii să se implice în probleme umane, probleme sociale și dileme morale / etice în cadrul sistemului educațional, fie ca o lecție separată de dramă, fie ca o structură de dramă integrată într-o lecție care acoperă o materie în sine. Prin angajarea în narațiuni despre „ceilalți” pot fi explorate o varietate de situații umane oferind perspectiva umană asupra materialelor din programă. De multe ori profesorul însuși poate păși în rol și îmbunătăți învățarea dintr-o situație fictivă, de exemplu, modelează utilizarea limbajului sau creează provocări specifice cu care participanții la dramă trebuie să se confrunte. Un bun exemplu între diferența dintre o abordare bazată pe dramă de proces și o abordare orientată spre interpretare ar fi utilizarea conceptului de rol versus personaj. În timp ce participanții ar putea dezvolta sau interpreta „personaje” diferite într-o lecție bazată pe interpretare, în drama de proces participanții sunt „în roluri”, în care atitudinea față de situația fictivă are o importanță mai mare. Acest aspect al dramei de proces este mult mai benefic pentru explorări istorice sau implicarea în probleme geografice.

## ***II.2.2 Elemente centrale ale Dramei în educație***

*Cu câteva întrebări practice de luat în considerare după fiecare componentă*

**Interacționarea cu probleme:** Dorothy Heathcote a definit drama ca „un om într-o dezordine”. Pentru ca o piesă să fie interesantă, trebuie să existe un fel de problemă cu care se confruntă persoanele prezentate în ficțiune. Este util să aveți o problemă care se bazează pe o contradicție umană - nu există o soluție simplă sau roluri clare „bune” și „rele” - ci contradicții care se oferă spre examinare. Prin piesă publicul - sau în cazul nostru participanții - poate interacționa în siguranță cu problema așa cum se întâmplă în lumea fictivă și nu în realitate. Desigur, problema este prezentă la două niveluri. Există un meta-strat, o problemă centrală subiacentă și aceasta se manifestă în firul narativ, în situații în moduri diferite.

*Alegerea problemei și situației adecvate pentru un anumit grup este una dintre sarcinile provocatoare ale profesorului. Este important să găsiți „unghiul de conexiune” pentru participanți, ce aspect al unei situații sau al unei povești ar fi interesant pentru un anumit grup?*

**Crearea „celuilalt”:** Drama în educație se bazează pe oferirea unei forme de celălalt elevilor - aceasta poate fi o altă persoană, o situație sau chiar un obiect - ceva pe care elevii îl pot examina și explora prin forme dramatice. Problema centrală a dramei trebuie exprimată în acest „altul” - trebuie făcută tangibilă printr-o situație specifică care ar putea conține obiecte, oameni sau imagini care exprimă problema.

*Care este situația, forma tangibilă care exprimă contradicțiile, aspectele umane ale unei anumite povești cu care dorim să interacționăm? Ce „altul” le putem oferi studenților cu care vor fi interesați să interacționeze?*

**„Realizarea” situațiilor fictive:** faptul că participanții și facilitatorul realizează împreună situația fictivă sau povestea reprezintă o componentă importantă a dramei în educație. Este responsabilitatea facilitatorului de a oferi structura și câteva elemente definitorii ale lucrării colective, dar totodată este responsabilitatea acestuia de a oferi spațiu pentru participanți pentru a-și însuși povestea și a introduce aspectele, întrebările care sunt importante pentru ei. Este util să structurați lecția, astfel încât participanții să poată fi creatorii poveștii sub diferite forme: uneori discutând ce ar trebui să se întâmple direct, dar și prin crearea / redarea scenelor sau participarea la improvizării în care construiesc povestea mai departe din interiorul formei dramatice .

*Ce este util să oferiți ca „date inițiale” în poveste și ce ar trebui lăsat liber pentru ca participanții să decidă? Când este util să progresați cu povestea și când este util să explorați ce se află în spatele ei?*

**Protejarea elevilor în rol:** Participanții se pot implica în situații fictive prin asumarea de roluri în poveste. Acest lucru poate spori natura experiențială a dramei; participanții pot păși în pielea altor persoane și le pot înțelege mai bine perspectiva și poziția. Dar elevii trebuie protejați în roluri, astfel încât experiența să nu devină superficială și să se poată implica cu adevărat în situația altei persoane.

*Facilitatorul trebuie să întrebe ce pași îi vor ajuta pe participanți să interacționeze cu un rol. Cum poate fi adusă perspectiva unui anumit rol pas cu pas, astfel încât participanții să nu fie împinși într-un rol de care nu se pot ocupa?*

**Situații în context:** Componenta de bază a oricărui proces dramatic este situația. În Drama în educație explorăm situațiile umane și încercăm să înțelegem de ce oamenii fac ceea ce fac. O situație se întâmplă întotdeauna într-un spațiu, se întâmplă între oameni și conține unele probleme care se pot manifesta în multe moduri diferite. Există, de asemenea, întotdeauna un context socio-politic și cultural mai larg în care se întâmplă situațiile, iar acest lucru va avea un impact și asupra modului în care vor reacționa diferitele roluri la ceea ce se întâmplă.

Deși știm cu toții că situația dramatică este creată / fictivă (chiar dacă se bazează pe o situație reală), toți trebuie să suspendăm neîncrederea și să ne gândim la ea „ca și cum” ar fi fost reală.

Care sunt elementele importante ale unei situații pe care facilitatorul trebuie să le ofere și care sunt cele pe care participanții le pot construi / crea pentru a o face proprie? Cum pot fi aduse în situație elementele culturale, socio-politice ale contextului?

**Încetinirea timpului** - a face lucruri și a face sens: Pentru a explora situațiile umane, drama își propune să încetinească timpul, astfel încât participanții să poată înțelege ceea ce se întâmplă, cum se comportă oamenii, cum au impact acțiunile asupra diferiților actori ai unei situații. Drama se bazează pe același sistem de semne ca și în viața reală, dar utilizarea semnelor este extrem de selectivă, astfel încât publicul să o poată citi/înțelege. Prin dramă, participanții devin conștienți că interpretează și creează, de asemenea, semne pentru alții să înțeleagă.

*Facilitatorul trebuie să se gândească la ce forme ar permite participanților să dea sens semnelor și situațiilor și să se gândească la semnificația a ceea ce se întâmplă.*

### **II.2.3 Facilitare**

Drama în educație folosește termenul de **facilitator** atunci când se referă la rolul profesorului. Acest termen exprimă o atitudine pedagogică - aceea de a face crearea / participarea / implicarea posibilă sau ușoară pentru participanți . Această atitudine poate fi descompusă în câteva elemente centrale legate de modul în care facilitatorul percepe participanții la lecții. Participanții la lecții:

- Au experiențe și cunoștințe specifice despre cum este să fii om. Aceste cunoștințe ar trebui să fie luate în serios și ar trebui să le fie oferită o platformă pentru a putea fi exprimate.
- Ar trebui să fie văzuți ca parteneri în explorare și creare de înțeles/conținut.
- Au fost crescuți cu un set particular de experiențe (acasă și la școală) legate de ce așteptări există de la ei. Ei trebuie să capete încredere în noi forme educaționale care sunt explorate împreună cu ei.

Utilizarea limbajului este centrală în atingerea acestor obiective. Următoarele secțiuni reflectă puțin mai detaliat acest lucru.

Alexander identifică, de asemenea, cinci tipuri principale de discuții la clasă, dintre care următoarele trei sunt importante:

- Instrucțiuni/expuneri (profesor - clasă, sau profesor - grup sau profesor - elev): oferindu-le elevilor informații sau explicații,
- Discuții (profesor - clasă, profesor - grup sau elev - elev): împărtășind idei și informații și rezolvând probleme,
- Dialog (profesor - clasă, profesor - grup, profesor - elev sau elev - elev): construind definiții și înțelegeri comune prin întrebări structurate și discuție ghidată.

Aceste tipuri de discuții apar în orice mediu de învățare axat pe dramă și luarea lor în considerare în procesul de creare a explorării dramatice este esențială. În plus, vorbirea este importantă, deoarece acționează ca o punte către limbajul scris, ceea ce este valid în special atunci când sarcinile orale impun elevilor să-și transmită clar ideile ascultătorilor, trebuind să ia în considerare nu numai ceea ce vor să spună, ci și felul cum o spun. Implicată în acest sens este noțiunea de dezvoltare cognitivă și rolul important al vorbirii în atingerea unui scop. Deoarece discuțiile și dialogurile sunt procese interactive, înseamnă că atât elevii, cât și profesorii, joacă un rol semnificativ atât în dezvoltarea abilităților orale, cât și a gândirii cognitive.

Cel de-al doilea stâlp al învățării prin dialog este reprezentat de întrebări. Neelands afirmă că „drama este un mijloc al întrebărilor. Ea caută să tulbure, să extindă sau să schimbe înțelegerea noastră despre cine suntem, cine devenim.” Din punct de vedere metodologic, drama poate fi folosită ca o metodă de interogare în care realități alternative pot fi discutate, explorate și puse la încercare. În cele din urmă, făcând acest lucru, suntem forțați să ne întrebăm cine suntem prin faptul că ne uităm la „altcineva” într-un context particular. Întrebările sunt instrumentele pentru a face acest lucru și sunt într-adevăr o parte fundamentală a democrației.

Întrebările pot fi utilizate pentru a clarifica, deduce, testa, provoca sau pentru a verifica realitatea și este de la sine înțeles că întrebări diferite stimulează o varietate de răspunsuri de la cei care sunt întrebați. În primul rând întrebările din dramă se încadrează în două categorii distincte: întrebări deschise, care deschid discuții și nu necesită un răspuns predeterminat; și întrebări închise, care au adesea un răspuns „corect” sau „greșit”. Cu toate acestea, întrebările sunt mai mult decât atât și întrebarea pe care o puneți în dramă va determina adesea forma, direcția sau fluxul explorării dramatice.

De exemplu, puteți cere elevilor:

- Să enumere: De ce are nevoie democrația? Care este scopul ei? Care sunt caracteristicile democrației?
- Informații specifice: Unde există democrația? Când a început democrația?
- Să dezvăluie procese și sentimente: Ce părere au despre libertate? Cum putem să o arătăm?
- Să-și testeze potențialul: Putem pierde democrația? Vă puteți imagina o alternativă?
- Judecată morală/etică: Ar trebui să respectăm opiniile tuturor?
- Explicații: De ce este importantă democrația? De ce unii oameni au mai multă putere decât alții?

Este important să fiți atenți la tipurile de întrebări pe care le puneți și scopul acestora. Pentru a accentua acest lucru, trebuie să înțelegeți că nu este vorba doar de a pune întrebări, ci și de a asculta răspunsul. Adesea cursanții vor oferi un răspuns bazat pe experiența lor culturală și/sau socială anterioară. Este vital ca profesorul care utilizează drama să asculte acest lucru.

## II.3 Trei planuri de lecție

### II.3.1 PIERDUT

Această lecție este bazată pe Odiseea lui Homer, dar în loc de a studia textul și de a-l transforma într-o piesă de teatru, oferim un exemplu de a utiliza povestea ca un cadru pentru crearea și dramatizarea experienței umane. Profesorul ar putea alege să împărtășească diferite episoade din călătoria de 10 ani plină de întâmplări a lui Ulise, regele din Ithaca, dar acesta nu este un lucru necesar pentru realizarea lecției. În centrul acestei structuri este ideea de a fi pierdut și instrumentele posibile ce pot fi utilizate pentru a depăși acest sentiment/această situație. Credem că acesta este un sentiment uman de bază pe care îl împărtășesc copiii/tinerii, indiferent din ce mediu sau situație socială provin, și explorarea lui prin ficțiunea unei povești construite împreună le va permite elevilor să creeze conexiuni unii cu ceilalți sau să împărtășească diferite experiențe.

„O, muză, cântă-mi mie pe bărbatul  
Viteaz și iscusit, care-ntr-o vreme,  
Când el cu măestria lui făcuse  
Pustiu din ziduri sfinte de la Troia,  
Nemernici amar de ani pe lume  
Și cunosc pe drumul lui tot felul  
De oameni, de orașe și de datini,  
Și pătimi așa de mult pe mare  
Silindu-se să scape de primejdii  
Și înapoi să-și ducă pe tovarăși..”<sup>2</sup>

<b>Lecția se axează pe:</b> <i>A fi pierdut și impactul asupra oamenilor.</i> <i>Ce resurse pot fi utilizate pentru a găsi o ieșire/rezolvare?</i>	A fi pierdut - conceptul poate fi investigat atât la nivel literal (într-o situație / loc), cât și la nivel metaforic (sentimentul pierdut / lipsit de un scop în viață etc.). Permite participanților să aducă o varietate de experiențe și să examineze problemele care îi interesează.
<b>Grup de vârstă:</b> în principal elevi de 9-12 ani	Oferim un cadru care poate fi adaptat diferitelor grupe de vârstă - posibilele modalități de a face acest lucru se găsesc în comentariile de mai jos.
<b>Timp:</b> 45-60 minute	Planul de lecție de bază poate fi finalizat în acest interval de timp, dar este întotdeauna mai bine să acordați mai mult timp pentru acesta.  Lecția poate fi ușor extinsă într-o serie de lecții.

<sup>2</sup> HOMER: ODISEEA, Tradusă de Robert Fagles

ACTIVITĂȚI	RAȚIUNEA DIN SPATE
<p><b>Narațiune</b> – profesorul explică faptul că lecția de astăzi va fi despre a crea o întâmplare nouă într-o poveste foarte veche. Povestea este despre un erou din mitologia greacă și drumul său către casă, care a devenit plin de peripeții. A rătăcit pe mare timp de 10 ani până a ajuns acasă din Troia în Ithaca. „Vom inventa un episod din această călătorie, care va fi despre cum el era pierdut și și-a găsit drumul.”</p> <p><b>Încheierea unui acord</b> – Este util să clarificați ce trebuie să facă elevii la această lecție. De exemplu:</p> <p>„Pentru a putea lucra împreună va trebui să ne ascultăm reciproc ideile și să construim episodul pe baza lor.”</p> <p>„Nu vor exista răspunsuri corecte sau greșite, pentru că vom vorbi despre idei. Cu cât împărtășiți mai multe idei, cu atât povestea noastră poate deveni mai interesantă.”</p> <p>Ar putea fi util să reveniți la conținutul poveștii pentru a capta din nou atenția grupului. Puteți aminti tema centrală a acestei lecții elevilor dvs, spunând „ne vom uita la modul în care chiar și cei mai puternici și cei mai duri oameni se pot pierde uneori și ce i-ar putea ajuta să-și găsească din nou direcția”.</p>	<p>Este important să clarificați atât conținutul lecției, cât și metoda de lucru. Veți avea o idee clară cât de mult din Odiseea sau care parte din poveste ar putea capta curiozitatea grupului dvs. Ar putea fi interesant pentru ei calul de lemn din Troia? Sau câteva dintre trucurile viclene ale lui Ulise - cum ar fi felul în care l-a păcălit pe Polifem, ciclopul uriaș cu un singur ochi? Încercați și vedeți care context fictiv îi implică mai tare pe elevii dvs în poveste.</p> <p>Este important ca elevii să înțeleagă ce se așteaptă de la ei și care sunt constrângerile/libertățile lor într-o lecție. Numim asta „încheierea unui acord” în dramă.</p> <p>Este util să vă gândiți la modul în care puteți arăta din limbaj/tonul vocii și limbajul corpului faptul că treceți de la rolul dvs obișnuit de profesor la o colaborare cu elevii, în timpul căreia îi ghidați spre a construi și a se gândi la o poveste comună.</p>
<p>Arătând statuia – facilitatorul creează contextul explicând că „după 9 ani de aventuri și provocări, după o noapte de furtuni groaznice pe mare, Odiseu a ajuns singur pe țărmul unei insule necunoscute. Vă voi exemplifica modul în care eroul nostru arăta în acea dimineață când și-a dat seama în ce situație se află. După aceste cuvinte, facilitatorul ia poziția <b>statuiei</b> lui Odiseu.</p> <p>Cereți-le participanților să „citească” statuia (să-și dea seama ce vrea să transmită) și să înceapă o discuție despre ce observă la aceasta. Puteți impulsiona discuția adresând întrebări deschise despre ce cred că exprimă statuia sau ce fel de întrebări ridică (dacă întrebările dvs încep cu unde, cum sau de ce, sunteți în zona potrivită). Țineți minte că vorbiți mai mult despre statuie, nu atât despre personaj - veți face asta ulterior.</p>	<p>Este util ca dumneavoastră să aveți o contribuție la începutul lecției, pentru că va oferi un model de implicare și îi va destinde pe participanți - este în regulă să depășiți modul de lucru tradițional. De asemenea, dvs oferiți un centru de interes - ceva la care elevii să-și îndrepte atenția - și un subiect specific de discuție pe care să-l modificați în pasul următor.</p> <p>Luarea poziției statuiei va fi o sarcină creativă pentru facilitator, de aceea vă sugerăm să repetați poziția înainte - țineți minte, tot ceea ce faceți (direcția spre care vă uitați, felul cum țineți mâinile, dacă stați jos sau în picioare) va fi interpretat de către participanți!</p>



<p>Modificarea statuii lui Odiseu – facilitatorul poate afirma că nu este foarte mulțumit de această statuie și ar dori să solicite participanților să ajute la îmbunătățirea acesteia.</p> <p>Cum ar putea exprima mai bine faptul că este pierdut?</p> <p>Încercați să transformați discuția într-o explorare practică. Cereți-le participanților să își exprime ideile, să între în pielea lui Odiseu.</p> <p>Nu este important să agreeți asupra celor mai bune soluții, dar este extrem de util să discutați atât despre ce înseamnă să „fii pierdut”, cât și despre limbajul corpului, poziție și expresii faciale și cum acestea reprezintă diferite sentimente și gânduri.</p>	<p>Această secțiune este cu adevărat utilă în schimbarea dinamicii de clasă - „profesorul” este cel care are nevoie de ajutor și „elevii” cei care pot „ști mai bine”. Acest lucru îi va face pe elevi să se simtă importanți și va fi cu adevărat util pentru restul lecției. Nu vă faceți griji, nu vă veți pierde autoritatea - dar acest gest vă va face mai autentic și mai uman. De asemenea, este important să luați în serios sugestiile și gândurile participanților, să învățați încercând lucrurile propuse de ei.</p>
<p><b>Urmărirea gândirii</b> – explorarea gândurilor și sentimentelor. Până la acest punct ați lucrat la statuie, dar acum vă veți îndrepta atenția către persoana reprezentată de statuie.</p> <p>Cereți-le participanților să lucreze în <b>perechi sau grupuri de 3</b> și să își imagineze ce gânduri ar putea trece prin mintea lui Odiseu în acel moment. Cereți-le să scrie aceste gânduri pe o foaie la persoana I (ex. „Cu ce am greșit iar?”).</p> <p>Împărtășire: După câteva minute le puteți cere participanților să împărtășească rezultatele. În funcție de grup, acest lucru poate fi făcut doar citind ceea ce au scris, sau puteți lua din nou poziția statuii și cerându-le să citească ceea ce au notat ca și cum aceste gânduri ar trece prin mintea lui Odiseu. Rugați-i să vă lase puțin timp să aduceți statuia la viață și să reacționați la ceea ce spun.</p>	<p>Structura se îndreaptă treptat către trecerea în situație și sarcini mai active pentru participanți.</p> <p>Faptul că reacționați la gândurile pe care ei le spun cu voce tare le oferă încredere că munca lor are un scop și atenția este din nou luată de pe ei. Cel mai bine ar fi ca reacțiile dvs să fie minime și non-verbale (sau, dacă vorbiți, ați putea doar să repetați ceea ce citesc participanții), rolul dvs este să aduceți gândurile la viață, nu să le judecați.</p>
<p>Lucru în echipă - Crearea unei <b>reprezentări</b> (puteți citi mai jos mai multe detalii despre diferențele între imagine statică, reprezentare și statuie) a ceea ce Odiseu își dorește cel mai mult în acest moment.</p> <p>După o scurtă discuție în care reflectați din nou asupra situației și poveștii lui Odiseu, îi puteți întreba pe participanți ce cred că își dorește acest bărbat. Ar putea fi util să împărtășiți câteva idei (nu uitați, aceasta este ficțiune, totul se întâmplă</p>	<p>V-ați uitat la situația sa actuală până acum, dar în această sarcină, vă îndreptați spre explorarea dorințelor sale.</p>

<p>într-o lume mitică și dorințele nu sunt reale!) și apoi să-i împărțiți pe participanți în grupuri și să le cereți să aleagă o dorință și să îi creeze o reprezentare - o imagine similară cu un tablou - care să arate dorința din interiorul lui Odiseu.</p> <p>După ce le spuneți grupurilor cât timp au la dispoziție pentru a crea reprezentările și verificați cum se descurcă (puteți vedea dacă vreun grup are nevoie de ajutorul dvs pentru a ajunge la un consens), le puteți cere să împărtășească cu ceilalți reprezentările.</p>	<p>Găsirea celui mai bun mod de a împărtăși munca între grupuri este întotdeauna o provocare pentru facilitator. Asigurați-vă că există un mic timp de reflecție - de preferință de la ceilalți participanți - despre fiecare reprezentare, dar și că nu ajungeți la discuții foarte lungi după fiecare prezentare.</p>
<p><b>Nararea poveștii</b> – Facilitatorul dezvoltă mai departe povestea explicând că „în timp ce Ulise stătea pe malul mării, a început să audă voci îndepărtate din pădurea deasă din spatele său. S-a uitat la pădure, dar nu a văzut oameni acolo, așa că s-a apropiat. Vocile deveneau din ce în ce mai puternice. Parcă putea auzi lucrurile pe care și le dorea cel mai mult venind din pădure.”</p>	<p>Un plan de lecție care abordează drama se bazează pe datele oferite de facilitator și pe părțile care sunt lăsate deschise pentru ca participanții să le completeze cu conținut.</p> <p>Această secțiune mută povestea mai departe pentru a crea mai multe oportunități pentru participanți să gândească continuarea poveștii.</p>
<p><i>Posibilă sarcină în plus</i> - crearea unui <b>peisaj sonor</b> al dorințelor.</p> <p>În funcție de timpul pe care îl aveți și de interesul grupului, puteți crea un peisaj sonor - sunetele pe care Odiseu le aude venind din pădure.</p> <p>Facilitatorul ar trebui să își ia rolul de dirijor și grupul va transforma reprezentările în cuvinte și propoziții.</p>	<p>Această sarcină oferă posibilitatea ca participanții să ia contact cu o altă dimensiune a formei de artă a teatrului.</p> <p>Unele grupuri ar putea fi mai deschise la acest tip de peisaje sonore, în timp ce altele ar putea fi mai puțin interesate.</p> <p>Structura funcționează și fără această sarcină, deci implementați-o doar dacă credeți că aduce beneficii grupului.</p>
<p><b>Discuție de grup:</b> aceasta este partea în care grupul creează povestea. Pentru a structura discuția, facilitatorul oferă 3 puncte de plecare - Odiseu a întâlnit un inamic, îl învinge și apoi își reia drumul către Ithaca. Este util să ajungeți la un consens cu grupul în legătură cu aceste puncte de plecare.</p> <p>În unele cazuri, puteți avea prea multe idei și grupului îi va fi greu să ajungă la o decizie comună. În acest caz, cel mai bine ar fi să împărțiți grupul în funcție de cele mai interesante trei/patru idei și ei să creeze variante diferite ale sfârșitului poveștii.</p>	<p>Această secțiune se axează pe povestire, pe conținut. Poveștile funcționează la un nivel metaforic, așa că nu vă faceți griji dacă grupul începe să vină cu idei „sălbatic”, acestea pot face cu ușurință parte dintr-un proces creativ.</p>
<p>Lucru în echipă - crearea unei <b>imagini statice</b>.</p>	

<p>În cazul în care v-ați hotărât împreună cu grupul la finalul poveștii, cele trei grupuri pot lucra la 3 elemente diferite ale acesteia. Unul poate descrie inamicul, altul poate descrie modul în care acesta va fi învins și cel de-al treilea poate descrie modul cum Odiseu își va găsi drumul spre casă.</p> <p>În cazul în care grupurile lucrează la 3 versiuni diferite, vor crea câte 3 imagini statice fiecare. În acest caz vor avea nevoie de mai mult timp la dispoziție.</p>	<p>Această secțiune se concentrează pe modul în care conținutul la care ați agreat anterior este portretizat. Ideal ar fi ca grupurile să acorde mai multă atenție modului CUM construiesc povestea. Este sarcina facilitatorului să le amintească acest aspect.</p>
<p><b>Împărtășirea momentelor:</b> În funcție de versiunea poveștii cu care grupul a mers mai departe, facilitatorul fie va trebui să unească cele 3 imagini într-o poveste, fie să pregătească „audiența” (ceilalți participanți) să vadă 3 versiuni diferite.</p> <p>Este util să le spuneți participanților să se uite după ceva specific în acest proces. Ex.: care sunt cele mai de impact elemente într-o imagine? Care imagine/parte dintr-o imagine v-a surprins cel mai mult? Participanții nu ar trebui să-și evalueze unul altuia munca, ci ar trebui să fie ajutați să o privească cu atenție.</p>	<p>Această secțiune conectează munca realizată în diferite grupuri. Oferă un sentiment de comunitate, precum și de realizare.</p> <p>Participanții au pe rând rolul de „prezentatori” și „spectatori”.</p>
<p><b>Descifrarea gândurilor</b> – reflecții asupra poveștii</p> <p>Participanții reflectă aici la povestea pe care au creat-o. Discuția ar trebui să fie axată pe întrebarea „care au fost elementele (interne și externe) care l-au ajutat pe Odiseu să treacă peste faptul că era pierdut?”</p> <p>În cazul în care discuția se duce într-o zonă care îi interesează mai mult pe participanți, nu este o problemă. Ar putea fi util să notați gândurile participanților (doar un cuvânt principal de la fiecare) pe o foaie sau pe tablă.</p>	<p>Este util să creați un spațiu pentru a reflecta asupra poveștii ce tocmai a fost construită. Este posibil ca participanții să dorească să reflecteze și asupra procesului, ceea ce este foarte util.</p> <p>Facilitatorul ar putea avea de asemenea gânduri de împărtășit și într-un parteneriat este corect să le exprime (de exemplu: mi s-a părut că a fost foarte greu să ne punem de acord asupra poveștii, ce părere aveți despre această parte?) Asigurați-vă că reflecțiile dvs. nu sunt percepute ca atunci când un profesor își ceartă elevii!</p>
<p>Sarcină de reflecție – <b>reamplasarea statuii</b></p> <p>Reveniți la statuia lui Odiseu pe care ați creat-o și pe care participanții au dezvoltat-o. Reamintiți grupului de existența ei și întrebați-i „dacă ați putea plasa această statuie oriunde în oraș, în țară sau chiar în lume, pentru a fi văzută de toată lumea, unde ați plasa-o?”</p> <p>Facilitatorul poate insista cu întrebările pentru a afla de ce participanții sugerează un anumit loc și</p>	<p>Scopul acestei sarcini este de a face conexiuni între ficțiunea dramei și lumea reală în care participanții trăiesc.</p> <p>Acest lucru se poate întâmpla doar punând întrebarea menționată, ar putea fi foarte interesant pentru facilitator să vadă ce părere au participanții despre acest lucru.</p>

de ce ar putea statuia să le amintească oamenilor care o văd.	
---	--

### **II.3.2 Cartea**

O variantă a acestei lecții bazate pe dramă a fost implementată cu elevii romi marginalizați și se bazează pe experiențele altor scenarii similare.

#### **Obiective:**

- a oferi un spațiu creativ și sigur în care elevii pot examina situații.
- a ajunge la modul de acțiune și reflecție al explorării.
- a oferi posibilitatea de a privi un incident din perspective diferite.
- a le permite elevilor să se pună în pielea altora, pentru a dezvolta empatie prin înțelegere.
- a explora forțe sociale în context școlar. A învăța cum este folosit și abuzat limbajul.

#### **Punct principal:**

- Un dicționar care a fost tăiat brutal cu un cuțit.
- Relația de agresivitate și limbaj; acțiune și limbaj.

#### **Secvența de acțiuni**

**Plasarea problemei printr-un obiect:** Dicționarul care a fost tăiat de un cuțit este desfăcut și arătat grupului de către facilitator. Participanții sunt rugați să împărtășească primele cuvinte care le vin în minte atunci când se uită la carte. Cuvintele sunt notate pe hârtie maro.

*Scopul acestei sarcini este de a genera discuții și de a nota primele asocieri făcute de grup. Este important să înțeleagă că nu există răspunsuri corecte sau greșite.*

**Plasarea situației:** Facilitatorul explică faptul că dicționarul este pe masa directorului, în biroul său. Scaunul directorului se află în spatele mesei și un alt scaun se află la o oarecare distanță de masă. Ușa încăperii se află în spatele celui de-al doilea scaun.

*Aici scopul este de a-i introduce pe participanți în ficțiunea dramei. Este important de asemenea ca participanții să înțeleagă importanța așezării lucrurilor în spațiu (nu este arbitrar cât de departe se află scaunul de masă și că este cu spatele la ușă). Facilitatorul poate încetini timpul prin a pune accent pe detalii.*

**Împărtășirea unui moment din biroul directorului:** Facilitatorul spune că va împărtăși un moment care se întâmplă în biroul directorului. Pentru a face acest lucru, el va intra în rolul unui elev care a fost chemat în birou. Pentru a marca rolul, facilitatorul îmbracă o haină cu glugă, apoi se așază pe al doilea scaun care se află la o oarecare distanță de masă.

„Elevul” (profesorul) stă cu capul în jos ceva timp. Apoi își ridică privirea. Se uită în jur și se ridică. Se uită la carte. Oftează. Se apropie puțin de carte. După ce aruncă un ochi către ușă, atinge cartea cu un deget. Începe să o răsfoiască. Zâmbește. Își pune degetul într-una dintre tăieturi și îl lasă acolo. Când ia degetul, se taie într-o foaie (nu la propriu, desigur). Pune degetul tăiat în gură.

Facilitatorul se oprește aici și își dă jos hanoracul care reprezenta elevul.

*Scopul acestei sarcini este de a oferi o problemă care este prezentată prin acțiuni concrete pe care participanții le pot interpreta și cărora le pot da sens. De asemenea, oferă o situație care este recunoscută de toți studenții.*

**Analizarea situației:** După împărtășirea momentului de mai sus, facilitatorul întreabă grupul ce a văzut. În funcție de ceea ce spun elevii, se pot pune întrebări suplimentare. Facilitatorul încearcă să îi determine pe participanți să înțeleagă ceea ce au văzut, mai degrabă decât să rezume acțiunile. Este util să folosiți întrebările deschise.

*Scopul acestei sarcini este de a începe un proces de creare a semnificațiilor care va fi dezvoltat ulterior într-o descriere.*

**Improvizație cu directorul:** Facilitatorul explică faptul că ar dori să vadă ce se întâmplă în continuarea situației, când directorul intră în birou. Dar pentru a ajuta persoana care îl interpretează pe director, ar fi util să clarificăm ce motto a pus directorul în spatele biroului său. Acesta este scris pe hârtie și lipit pe perete.

Facilitatorul are nevoie de un partener pentru a putea crea situația. El îi întreabă pe participanții cine ar fi interesat să joace rolul directorului în această situație. Este util să asigurați grupul că persoana care îl interpretează pe director poate să se oprească în orice moment și să ceară ajutor / idei de la restul grupului.

Facilitatorul - în rolul elevului - nu ar trebui să spună nimic în timpul improvizației. Ar trebui să existe reacții subtile la ceea ce face directorul, desigur, dar nu vorbește. Participantul care joacă rolul directorului poate vorbi și nu trebuie să i se spună în prealabil că elevul nu va vorbi.

Improvizația este urmată de o scurtă discuție, despre motivul pentru care studentul rămâne tăcut și ce încearcă să facă directorul și de ce.

*Scopul acestei sarcini este de a crea un scenariu care să deschidă problema prezentată. Tăcerea elevului poate crea o tensiune productivă care îl obligă pe director să încerce diferite lucruri. Participantului ar trebui să i se permită libertatea de a explora posibilitățile din această situație.*

**Construirea poveștii - prin crearea de imagini statice:** Participanții sunt invitați să construiască povestea mai departe, creând episoade care s-au întâmplat înainte de incidentul din birou. Vor fi invitați să creeze imagini statice (ca niște fotografii) care să arate cum s-au întâmplat următoarele evenimente:

- Elevii găsesc cartea distrusă - niciun profesor nu se află prin preajmă, doar elevi (ei pot decide unde anume în școală găsesc cartea).
- Elevii duc cartea unui profesor.
- Cartea este dusă în cancelaria profesorilor, sunt doar profesori în această imagine.

Imaginile sunt create și apoi, în funcție de timp și de abilitățile grupului, acestea ar putea fi prezentate mai întâi și apoi dezvoltate în continuare, sau se poate trece la următorul pas fără ca imaginile să fie prezentate.

**Dezvoltarea unei scene scurte:** Imaginile statice create de grupuri sunt dezvoltate în continuare în scene scurte, de cel mult 20-30 de secunde. Imaginile pot fi punctul de plecare, se pot afla în mijlocul scenei sau la finalul acesteia - acest lucru este lăsat la latitudinea grupului. Scenele sunt momente realiste care arată atitudini și răspunsuri.

*Scopul sarcinilor de mai sus este de a oferi grupului libertatea de a răspunde, aflându-se în spatele unor roluri, la problema prezentată. Au posibilitatea de a examina diferite răspunsuri la eveniment și de a crea situații alternative pe care le consideră incitante.*

**Improvizație de grup:** După o scurtă discuție despre scene, facilitatorul continuă povestea din biroul directorului. Directorul a convocat o ședință pentru a discuta situația cu toți profesorii. Participanții vor lua rolurile profesorilor, iar facilitatorul va juca rolul directorului. Improvizația începe de la o

imagine statică în care profesorii se află la ședință - aceasta va fi o ocazie bună pentru a-și intra în rol. Directorul (profesorul) începe și conduce ședința.

*Scopul acestei sarcini este de a oferi spațiu pentru ca diferite atitudini și înțelegeri ale situațiilor să fie exprimate verbal. Atitudinea directorului depinde în mare măsură de grup, se poate să fie nevoie ca acesta să fie provocator pentru a scoate la iveală diferite opinii, dar s-ar putea și să fie nevoie să folosească un ton mai blând.*

**Reflecție - prin obiect:** După partea de improvizație, facilitatorul prezintă o metodă de reflecție care le permite elevilor să rămână ancorați în poveste și readuce cartea în centrul atenției. Acesta le cere participanților să se gândească la ce ar spune cartea despre ceea ce i s-a întâmplat. Participanții vor scrie răspunsurile lor pe post-it-uri ca și cum cartea ar spune acele lucruri și le vor lipi în jurul cărții.

*Scopul acestei sarcini este de a oferi un spațiu pentru a privi evenimentele dintr-un punct de vedere diferit și a reflecta asupra acestora.*

### **II.3.3 Obiecte vorbitoare**

Folosim obiecte tot timpul în viața de zi cu zi, dar, de asemenea, atribuim o mare valoare emoțională obiectelor care au o anumită semnificație în viața noastră. Copiii folosesc în special obiectele ca instrumente de tranziție pentru a-și exprima nevoile, temerile sau dorințele. Nu numai sociologii sau psihologii sunt conștienți de acest lucru, ci și diferite forme de artă, inclusiv teatrul, care folosește acest lucru.

Următoarea structură le permite copiilor să folosească obiecte pentru a se conecta unul cu altul și pentru a gândi rezolvarea problemelor dând viață obiectelor.

**Grup de vârstă primar:** primii ani (5 – 7 ani).

**Obiective:**

- Utilizarea obiectelor pentru a-i ajuta pe participanți să împărtășească povești și să se conecteze unul cu celălalt.
- Conectarea lumii de la școală cu cea de acasă printr-un obiect de tranziție.
- Crearea posibilității ca membrii grupului să rămână cu experiențe pozitive de lucru în echipă.

**Descrierea lecției:**

Membrii grupului sunt invitați să aducă de acasă un obiect care le este drag dintr-un motiv sau altul. Vor fi rugați să prezinte obiectul, dar ca și cum ar vorbi despre oameni. Puneți-le întrebări de genul: care este activitatea preferată a obiectului? unde i-ar plăcea să călătorească? etc. Aceasta i-ar putea ajuta pe elevi să vorbească despre obiecte, personificându-le.

Facilitatorul va întreba: dacă aceste obiecte ar putea vorbi cum ar fi vocea lor? Cum ar vorbi? Despre ce le-ar plăcea să vorbească? Și ce ar spune despre proprietarii lor? Pas cu pas, participanții sunt ajutați să vorbească prin obiectele lor. Toate acestea se vor face într-un mod jucăuș, cu o mare flexibilitate față de copii, așa cum este normal cu această grupă de vârstă.

Copiii vor fi rugați să se gândească la o situație dificilă în care ar putea ajunge o persoană, dar o situație în care obiectul ar putea ajuta la rezolvare. Aceste situații nu trebuie să fie reale; pot ajunge la situații ca în basme. Copiii sunt încurajați să împărtășească și să-și dezvolte ideile.

După ce copiii împărtășesc diferite situații și povești, facilitatorul poate sugera aducerea la viață a unei povești în care combină diferite elemente oferite de copii.<sup>3</sup> Această punere în scenă va fi un amestec de narațiune a facilitatorului („pe vremuri, când un grup mare de copii călătorea într-un autobuz ...”) și plasare în poveste pentru a juca ceea ce se spune. Elementul central al poveștii trebuie să fie cel al obiectului care își salvează proprietarul. Povestirea poate fi oprită în acest moment și copiii pot sugera cu toții idei despre modul în care obiectele lor ar putea salva ziua. Desigur, salvarea însăși poate fi de asemenea adoptată și astfel se poate ajunge la un final fericit.

Povestea se va încheia cu un ultim moment în care grupul este întrebat ce sfat a dat obiectul proprietarului său după incident. Acestea sunt împărtășite și obiectele pot fi puse deoparte pentru a fi duse acasă.

## II.4 Mai multe instrumente

### II.4.1 Jocuri de dramă și activități

Una dintre cele mai populare și ușor adaptabile forme de educație teatrală sunt jocurile și activitățile care provin din diverse surse, inclusiv jocuri populare, sarcini de formare teatrală, dar și sport și alte domenii educaționale. Ele pot fi utilizate în mod eficient pentru scopuri foarte specifice - cum ar fi spargerea gheții sau pentru a ajuta concentrarea. Ele pot fi extrem de utile pentru a crea atenție, colaborare sau pentru a avea un impact asupra dinamicii grupului. Dar este, de asemenea, util să rețineți că majoritatea acestor jocuri nu au cel mai important aspect al dramei - crearea „celuilalt”, crearea înțelegerii în raport cu situațiile umane.

#### Exemplul 1 1: Așază-te, minți, ridică-te<sup>4</sup>

**Participanți:** Grupuri mici

**Durată:** 5 - 10 minute

**Abilități:** Caracter, concentrare, improvizație, spontaneitate, lucru în echipă

#### Cum se joacă?

Participanții sunt în grupuri de 3 și, în orice moment, unul dintre ei trebuie să stea în picioare, unul stă așezat și celălalt minte.

Puteți oferi un scenariu de ex. o operație a unui medic și apoi trebuie să improvizeze o scenă urmând constrângerile fizice.

Dacă oricare dintre elevi își schimbă poziția, trebuie ca la orice moment unul din ei să fie așezat, unul în picioare și unul să mintă.

Încurajați participanții să nu se grăbească pentru a evita agitația asupra luării pozițiilor.

#### Variații

Puteți schimba constrângerile la altele fizice sau verbale de ex. strigă, șoptește sau râzi.

---

<sup>3</sup>De asemenea, este posibil ca facilitatorul să aleagă o poveste care i-a captat pe toți elevii sau una care pare foarte dificilă, așa că ar fi util ca tot grupul să lucreze la ea și toate obiectele ar putea fi folosite pentru a rezolva situația.

<sup>4</sup> Sursă: [in.geyc.ro/sit-lie-stand](http://in.geyc.ro/sit-lie-stand)

## Exemplul 2: Pașii bunicii<sup>5</sup>

**Participanți:** întregul grup, de la 5 ani la adulți

**Durată:** 10-15 minute

**Abilități:** Mimă și mișcare, concentrare, dinamică de grup

### Cum se joacă?

O persoană este bunica - stă cu fața la perete. Ceilalți din grup încep din celălalt capăt al camerei, încercând să se strecoare până la bunica și să o bată pe umăr. Cu toate acestea, în orice moment, bunica se poate întoarce brusc. Dacă vede pe cineva care se mișcă, arată cu degetul spre el și persoana respectivă trebuie să se întoarcă de unde a plecat. Nimeni nu are voie să se miște în timp ce bunica îi urmărește.

Oricine reușește să o atingă pe umăr devine bunica (bărbat sau femeie) și jocul începe din nou. Este o activitate bună pentru cultivarea concentrării și a răbdării - ca să nu mai vorbim de multe înșelăciuni!

### Variații

- Ulterior, discutați cu grupul care strategii au avut cel mai mare succes.
- Pentru a face jocul mai provocator, puneți pe podea niște pălării, peruci, eșarfe, pantofi, genți de mână sau alte articole din costumul bunicii. Faceți o nouă regulă, aceea că oricine trebuie să o îmbrace cu o pălărie sau un obiect vestimentar înainte de a o atinge pe bunica pe umăr.

## II.4.2 Convenții și strategii în dramă (teatru)

Teatrul și drama conferă sens elementelor unei situații și o fac accesibilă pentru cei care o urmăresc. Multe dintre aceste forme de exprimare pot fi utilizate în educație cu scopul de a înțelege și de a explora momente din experiența umană. În această secțiune oferim câteva forme destul de elementare de dramă care fac exact asta - îngheață un moment din viață și, prin urmare, îl fac accesibil, astfel încât să putem interacționa cu cei care se află în aceste momente. Oferim activități aparent similare, care diferă prin elemente mici - dar de fapt aceste elemente fac mari diferențe atunci când semnele sunt folosite pentru a da sens și pentru a citi printre rânduri, așa cum se face în dramă și teatru.

Există multe posibilități de **lucru cu obiecte** în lecțiile de dramă, dar și în jurul lor pot fi construite multe jocuri. Acest lucru se datorează faptului că obiectele poartă cu ele diferite seturi de valori. Deci, un băț sculptat ar putea avea un preț specific (valoare fiscală); dar dacă este singurul băț pe care cineva îl poate folosi pentru a apăsa un întrerupător foarte înalt, atunci acesta îi conferă o valoare diferită (valoare de utilizare); în cazul în care a fost un băț cu care cineva s-a jucat în copilărie împreună cu bunicul, atunci va avea din nou o valoare diferită (valoare sentimentală).

**Imagine statică / Stop-cadru** – această convenție dramatică se referă la înghețarea unui moment din viață, ca și cum un videoclip a fost oprit într-un moment semnificativ. Este important ca momentul împărtășit prin acest mod să aibă un fel de importanță. Modalitatea poate fi folosită pentru a înfățișa momente fictive (dintr-o poveste de exemplu) sau situații din viața reală. Punctul său forte este că presupune un pas rapid de la vorbire la situație - de exemplu, dacă copiii ascultă o poveste și apoi li se cere să creeze o imagine statică a celui mai important moment din poveste, atunci vor începe imediat să lucreze la ea. Acest lucru poate permite profesorului / facilitatorului să vadă care sunt interesele copiilor, dar și să ridice întrebări, să discute și să dezvolte situația care a fost evidențiată de grup.

---

<sup>5</sup> Sursă: <https://dramaresource.com/grandmas-footsteps/>



Această formă este utilizată pe scară largă datorită simplității sale și poate fi dezvoltată într-o varietate de direcții.

**Reprezentare** – această convenție este similară cu o imagine statică în formă, cu diferența importantă că, deși o imagine statică este ca un moment înghețat al vieții, o reprezentare este ca o pictură creată pentru un public. Aceasta înseamnă că, la crearea unei reprezentări, grupul ar trebui să fie conștient de faptul că nu numai că prezintă un moment semnificativ, ci folosesc instrumente vizuale pentru a-și plasa și opiniile despre acesta în reprezentare. Aceasta înseamnă că își codifică gândirea despre moment și în imagine.

**Statuie** – această convenție dramatică este din nou similară cu o reprezentare, dar în acest caz accentul este pus pe un personaj și pe situația în care se află, mai degrabă decât pe situația în ansamblu. Statuia le permite participanților să privească detaliile situației acelei persoane în procesul de elaborare a acesteia. Statuia poate fi creată în grupuri mici sau în grupuri întregi care lucrează împreună, deoarece este foarte util pentru cei care o observă să împărtășească ceea ce se înțelege din intențiile creatorilor.

O varietate de forme pot fi utilizate pentru a dezvolta activitățile menționate mai sus în procese de explorare a sensului în mod colectiv. Lecția de dramă oferită mai sus oferă un exemplu, dar cu siguranță profesorii vor fi interesați să își construiască propriile procese din aceste forme.

## II.5 Resurse

### II.5.1 Selecție de resurse online

- Resurse gratuite despre Democrație prin dramă (teatru) <https://demodram.com/role-democracy-drama/open-education-resources/>
- Resurse video despre Democrație prin dramă (teatru): [in.geyc.ro/video-democratie-prin-drama](http://in.geyc.ro/video-democratie-prin-drama)
- Resurse video despre Facing the Gap: [in.geyc.ro/video-facing-the-gap](http://in.geyc.ro/video-facing-the-gap)
- Rezultatele cercetării proiectului DICE și resurse educaționale: <http://www.dramanetwork.eu/>
- Website pentru metoda teatrală Mantle of the Expert: <https://www.mantleoftheexpert.com/>
- Puteți viziona câteva videoclipuri cu lecțiile de dramă (teatru) pe canalul de Youtube al InSite: [in.geyc.ro/canal-INSITE](http://in.geyc.ro/canal-INSITE)
- Resurse pentru jocuri: <https://dramaresource.com/drama-games/>
- Alte resurse pentru jocuri: <https://www.dramatoolkit.co.uk/drama-games/>
- Colecție de jocuri de improvizație: <http://www.learnimprov.com>
- Resurse de dramă (teatru): <http://www.creativedrama.com>
- Resurse de dramă (teatru) <http://www.thedramateacher.com>

### II.5.2 Selecție de cărți

- Un exemplu pentru studiul abordării teatrale: Alan Perks and Jacqueline Porteous (2009) *Studii dramatice și teatrale AS: Introducerea esențială pentru Edexcel*. Routledge, London.
- Lucrarea lui Jonothan Neelands și Tony Good, *Structurarea operei dramatice* (1990, Cambridge University Press, Cambridge) poate fi considerată cartea cea mai importantă a abordării convențiilor.
- Un exemplu al celor mai utilizate cărți despre tehnicile folosite în predarea limbilor străine: Maley, A., and Duff, A. (2005) *Tehnici Dramatice*. Ediția a treia. Cambridge University Press, Cambridge.

Alte lecturi introductive recomandate:

- Boal, Augusto (1985): *Teatrul Oprimaților*, New York: Theatre Communications Group.
- Boal, Augusto (2002): *Jocuri pentru Actori și Non-actori*, London: Routledge.
- Bolton, Gavin (1984): *Drama ca educație. Un argument pentru a plasa drama în centrul curriculum-ului*, London: Longman.
- Bolton, Gavin (1992): *Noi perspective asupra teatrului la clasă*, Herts: Simon & Schuster Education.
- Bolton, Gavin (1998): *Actoria în teatrul la clasă. O analiză critică*, Birmingham: UBC/Trentham Books.
- Howell, Pamela și Heap, Brian S. (2001): *Procesul de planificare al dramei*, London: David Fulton.
- Davis, David ed. (2010): *Gavin Bolton. Scrierile esențiale*, Stoke on Trent: Trentham Books.
- Davis, David (2014): *Imaginarea realului*, Stoke on Trent: Trentham Books.
- Heathcote, Dorothy și Bolton, Gavin (1995): *Dramă pentru învățare. Abordarea expertă a educației a lui Dorothy Heathcote*, NH: Heinemann.
- Heathcote, Dorothy și Bolton, Gavin (1999): *Deci vrei să folosești jocul de rol? O nouă abordare a modului de planificare*, Stoke on Trent: Trentham Books.
- Johnstone, Keith (1979): *Impro. Improvizația și teatrul*, New York: Theatre Arts Books.
- Johnstone, Keith (1999): *Improvizație pentru povestitori*, New York: Theatre Arts Books.
- Morgan, Norah și Saxton, Juliana (1987): *Predarea dramei. O minte cu multe minuni*, London: Hutchinson.
- Neelands, Jonothan (1984): *Înțelegând drama*, London: Heinemann.
- Nicholson, Helen (2009): *Teatrul și educația*, London: Palgrave – Macmillan.
- O'Neill, Cecily (1995): *Lumile dramei. Un cadru pentru procesul dramei*, Portsmouth: NH Heinemann.
- O'Neill, Cecily ed. (2015): *Dorothy Heathcote despre educație și dramă: scrieri esențiale*, London: Routledge.
- Prendergast, Monica și Saxton, Juliana eds. (2009): *Teatru Aplicat. Studii de caz internaționale și provocări pentru practică*, Bristol: Intellect Books.
- Prentki, Tim și Preston, Sheila eds. (2008): *Cititorul de teatru aplicat*, London: Routledge.
- Schonmann, Shifra ed. (2010): *Concepte cheie în educația teatrală / de dramă* Rotterdam: Sense Publishers.

## III. Povestirea digitală (Storytelling digital)

Autor: Universitatea din Girona, Spania

### III.1 Introducere în teorie

**Povestirea digitală (storytelling digital)** este un concept relativ nou, care se referă la povești care includ elemente multimedia (fotografii, videoclipuri, sunete, texte și voci narative) și care au intrat în practica predării într-o serie de situații.

Poveștile digitale sunt adesea prezentate în formate convingătoare și atractive emoțional și pot fi interactive. Termenul „povestire digitală” poate acoperi, de asemenea, o serie de narațiuni digitale (povești de pe internet, povești interactive, hipertexte și jocuri narrative pe computer).

Cele mai importante caracteristici ale unei povești digitale sunt că nu se mai conformează convențiilor tradiționale ale unei povestiri, deoarece sunt capabile să combine imagini statice, imagini în mișcare, sunet și text, precum și să fie neliniare și să conțină caracteristici interactive. Capacitățile expresive ale tehnologiei oferă o bază largă de elemente care pot fi integrate.

#### III.1.1 Povestire digitală și educație

Povestirea digitală este un instrument puternic de învățare. Profesorii o pot utiliza pentru a introduce proiecte, teme sau orice fel de conținut și pot lăsa elevii să creeze propriile povești digitale și să le împărtășească. Profesorii pot crea povești digitale pentru a impulsiona discuțiile în clasă, pentru a anticipa un anumit subiect sau pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă mai bine concepte abstracte. Aceste povestiri pot deveni o parte integrantă a lecțiilor din orice subiect. Atunci când elevii creează propriile povestiri digitale, își asumă materialul pe care îl prezintă, analizează și sintetizează informația și își exprimă gândurile și ideile. Toate acestea susțin gândirea critică.

Când elevii participă la pașii multipli de proiectare, creare și prezentare a propriilor povești digitale, ei dezvoltă o serie de abilități, inclusiv

- abilități de cercetare atunci când documentează povestea,
- abilități de scriere din dezvoltarea unui scenariu
- abilități de organizare prin gestionarea scopului proiectului într-o limită de timp.

Ei învață despre tehnologie prin utilizarea unor instrumente variate, cum ar fi camerele digitale și software-ul multimedia, mediile de codare și abilitățile de prezentare prin prezentarea poveștii către public. Elevii dezvoltă, de asemenea, abilități de interviu, interpersonale, de rezolvare a problemelor și de evaluare prin completarea poveștii lor digitale și practica de a primi și a oferi critici constructive. Povestirea digitală poate fi abordată ca o colaborare între echipe, astfel încât copiii să dezvolte și abilități de lucru în echipă.

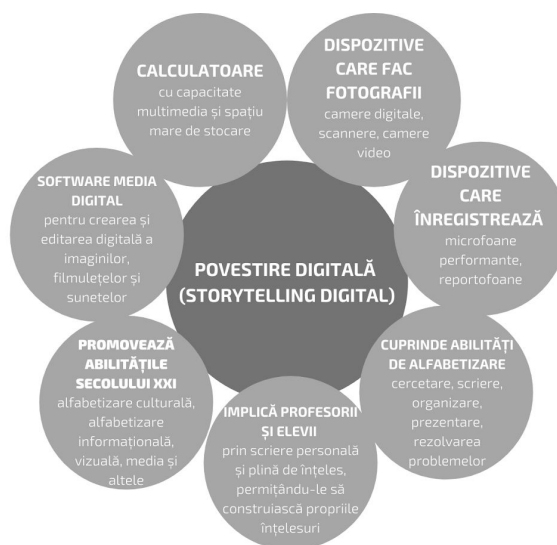
Bazată pe principiile construcționismului și actoriei, povestirea digitală:

- crește entuziasmul de a citi și de a reciti, deoarece acest lucru ne permite să găsim povești
- îmbunătățește capacitatea de a asculta și de a ne exprima public
- permite elevilor să proiecteze și să exprime emoții, sentimente și gânduri
- poate fi folosit la orice vârstă, de la preșcolari până la studenți de facultate
- dezvoltă empatie.

### III.1.2 Fundamente teoretice

Povestirea digitală nu este o idee nouă. Joe Lambert și Dana Atchley au contribuit la crearea mișcării pentru povestirile digitale la finalul anilor 1980 în calitate de co-fondatori ai **Center for Digital Storytelling (CDS)**, o organizație non-profit concentrată pe artă din Berkeley, California. Din anii 1990, CDS a oferit training și asistență persoanelor interesate să creeze și să împărtășească povești personale. CDS este cunoscut de asemenea pentru crearea și diseminarea *Celor Șapte Elemente ale Povestirii Digitale* (tabelul 1).

Tabelul 1- Cele șapte elemente ale povestirii digitale ale CDS	
1. <b>Punct de vedere</b>	Care este ideea principală a povestirii și care este perspectiva autorului?
2. <b>O întrebare dramatică</b>	O întrebare cheie care menține atenția publicului și căreia i se va da un răspuns la finalul povestirii
3. <b>Conținut emoționant</b>	Probleme importante care ies la suprafață într-un mod personal și puternic și care conectează audiența cu povestirea
4. <b>Darul vocii</b>	O modalitate prin care puteți personaliza povestirea pentru a ajuta publicul să înțeleagă contextul
5. <b>Puterea coloanei sonore</b>	Muzică sau alte sunete care susțin și îmbogățesc povestirea
6. <b>Economia</b>	Utilizarea doar a conținutului necesar povestirii, fără a încărca audiența
7. <b>Ritmul</b>	Ritmul povestirii și cât de repede sau încet progresează

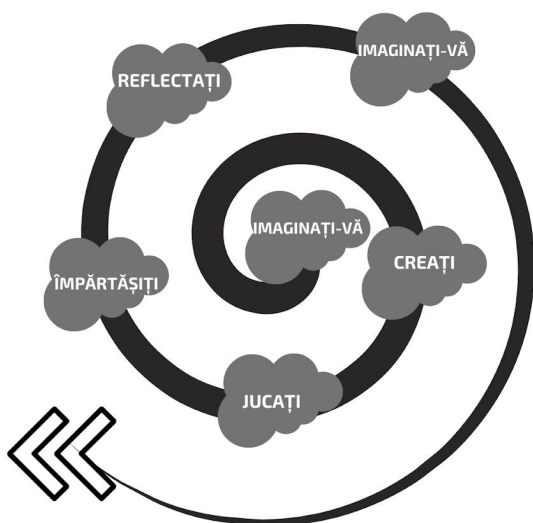


**Figura 1.** Convergența povestirii digitale în educație (Robin, 2008).

După cum spunea Bernard Robin, la începutul povestirilor digitale, Lambert a fost impresionat de cât de ușor oamenii obișnuiți au fost capabili să „capteze povestea personală într-un mod cu adevărat puternic, într-un timp relativ scurt, pentru o sumă relativ mică de bani”. Astăzi se poate vedea că ceea ce este nou este că instrumentele necesare pentru povestirea digitală - computere, camere digitale, telefoane inteligente - au devenit din ce în ce mai puțin costisitoare și accesibile. De asemenea, o serie de programe software puternice, dar necostisitoare, permit chiar și utilizatorilor începători de

computere să devină producători și editori de media digitală pe o scară care era greu de imaginat când Atchley și Lambert își începeau activitatea. În prezent asistăm la o creștere dramatică a utilizării educaționale a povestirii digitale, întrucât convergența tehnologiilor accesibile interacționează cu o agendă contemporană pentru predarea de astăzi, așa cum se ilustrează în Figura 1.

Povestirea digitală se leagă perfect cu **construcționismul**, teoria învățării propusă de **Seymour Papert**, care presupune ca elevii să utilizeze tehnologia ca pe un mod de expresie, ei căpătând cunoștințe în timp ce creează ceva cu ajutorul tehnologiei (un robot, o poveste digitală, etc.).



Inspirându-se din modelul propus de Papert, **Mitch Resnick** a propus o **spirală gândirii creative** (Figura 2) care completează foarte bine principiul povestirii digitale, acela că elevii sunt lăsați să creeze împreună povești într-un mod amuzant.

Figura 2. Spirala gândirii creative (Resnick, 2007).

## III.2 Descrierea metodei

Pentru a descrie metoda ne vom concentra pe un instrument specific: **Scratch**.

[Scratch](http://scratch.mit.edu) ([scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)) este un limbaj de programare și o comunitate online care facilitează crearea propriilor povești interactive, jocuri și animații - și partajarea creațiilor online. Pe măsură ce tinerii creează și împărtășesc proiecte Scratch, ei învață să gândească creativ, să argumenteze sistematic și să lucreze în echipă, în timp ce învață, de asemenea, concepte matematice și de calcul importante. Tinerii din întreaga lume au împărtășit peste 40 de milioane de proiecte pe site-ul Scratch, cu zeci de mii de proiecte noi distribuite în fiecare zi.

Scratch a fost conceput și dezvoltat la **MIT Media Lab**, într-un grup de cercetare numit [Lifelong Kindergarten](http://lifelong-kindergarten.in.geyc.ro)- [in.geyc.ro/lifelong-kindergarten](http://lifelong-kindergarten.in.geyc.ro). Instrumentul este conceput pentru copii (deși este utilizat și de mulți adulți) și are o bază pedagogică profundă legată de **construcționism**

. Avantajele instrumentului Scratch sunt acelea că:

- este online și gratuit, nu trebuie să instalați niciun software special pentru a începe să creați
- este multiplatformă și funcționează pe computere, precum și pe tablete și telefoane mobile
- este disponibil în mai multe limbi
- permite învățarea intuitivă prin descoperire și explorare
- poate fi folosit pentru a crea povești digitale, jocuri, proiecte artistice, simulări etc.
- permite partajarea creațiilor prin Internet
- oferă acces la o comunitate imensă

- este ușor să începeți să creați proiecte (cel mai de jos nivel), permițând în același timp utilizatorilor avansați să creeze proiecte complexe (nivel înalt), oferă o gamă largă de activități și focalizare pentru învățare
- permite amestecarea diferitelor medii, digitale și tradiționale.
- are extensii pentru a juca cu muzică, pentru a da voce personajelor (înregistrare sau text-în-vorbire) și pentru a conecta povestea de pe ecran cu lumea exterioară (senzori, roboți etc.).

### ***III.2.1 Scopurile metodei***

Scratch poate fi utilizat atât în învățământul primar, cât și în cel gimnazial, și există, de asemenea, o versiune numită Scratch Jr, care este ideală pentru educația timpurie sau pentru copiii care nu pot citi încă. Deoarece este tradus în mai multe limbi, poate fi utilizat în școli din diferite țări și este util în special în școlile multiculturale, unde diferite echipe își pot programa povestirile în limbi diferite în cadrul aceleiași clase. Deși principala țintă a instrumentului sunt copiii, profesorii și familiile pot fi coparticipanți și beneficiari.

### ***III.2.2 Aplicația în curriculum***

Scratch nu este conceput doar ca un instrument de predare a programării, ci ca un mediu de programare care poate fi utilizat într-un mod transversal. Nu contează dacă sunteți la o oră de limbă străină, la matematică, la artă sau la știință. Scratch vă permite să creați povești, jocuri, proiecte artistice, simulări și o listă lungă de proiecte în care disciplinele sunt amestecate și interconectate.

Când folosiți Scratch pentru povestiri digitale, copiii învață limba (scriu scenariul și dialogurile), învață artă (în timp ce desenează scenariul, personajele și fundalurile), tehnologia (pentru că trebuie să programeze animația și mișcările), învață despre cetățenia globală (deoarece interacționează cu copii din alte țări) etc. În plus, își dezvoltă gândirea creativă, gândirea critică, munca în echipă, curiozitatea, empatia etc.

### ***III.2.3 Resurse și cerințe tehnologice***

Pentru a utiliza Scratch aveți nevoie doar de un computer (tabletă sau telefon mobil) și o conexiune la internet. În cazul în care nu aveți o conexiune la Internet, în loc să folosiți versiunea online, puteți folosi o versiune descărcată.

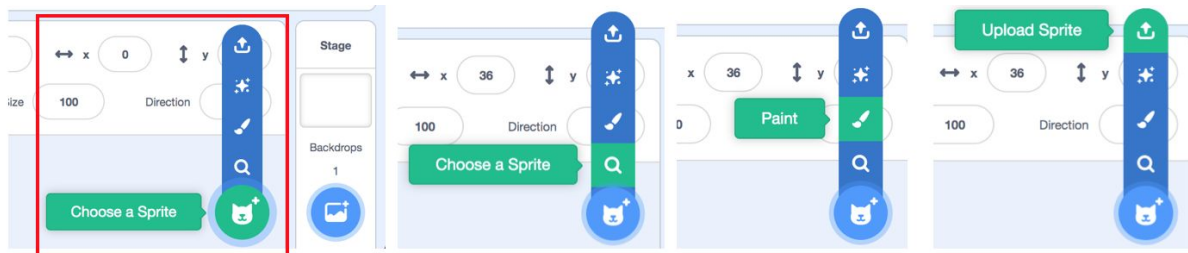
Pentru a crea povestiri digitale cu Scratch, pe lângă calculatoare și o conexiune la Internet, este recomandat (deși nu este necesar) să aveți materiale tradiționale precum creioane, markere, hârtie, carton, foarfece etc. În acest fel puteți crea șabloane și desene care pot fi ulterior fotografiate (sau scanate) și inserate în Scratch ca personaje și/sau fundaluri.

### ***III.2.4 Crearea personajelor (sprite) și fundalurilor (backdrops)***

În cele ce urmează, vom descrie diferite moduri de a crea caractere (sprite) și fundaluri (backdrops) în Scratch, de la utilizarea directă a editorului digital Scratch, până la importarea desenelor realizate cu creioane, markere, cartoane și pensule. De asemenea, vom descoperi împreună cum să creăm costume care să ne permită „să dăm viață” personajelor. Editorul Scratch are două moduri de funcționare: vector și bitmap. Pentru a crea caractere cu editorul vom folosi modul vector, care este mai versatil și ne permite să creăm desene într-un mod mai simplu. Vom folosi modul bitmap atunci când importăm imagini și dorim să le modificăm. Modul bitmap este modul în care pictați pixeli, de aceea de multe ori personajele din Scratch (sprite) create cu acest mod au un aspect pixelat.

## Din galeria Scratch / editorul Scratch

Când deschideți un nou proiect în Scratch, un sprite (personaj din Scratch) apare automat: pisica Scratch (acesta este numele personajului). Pentru a crea un personaj (sprite) diferit, aveți diferite opțiuni.

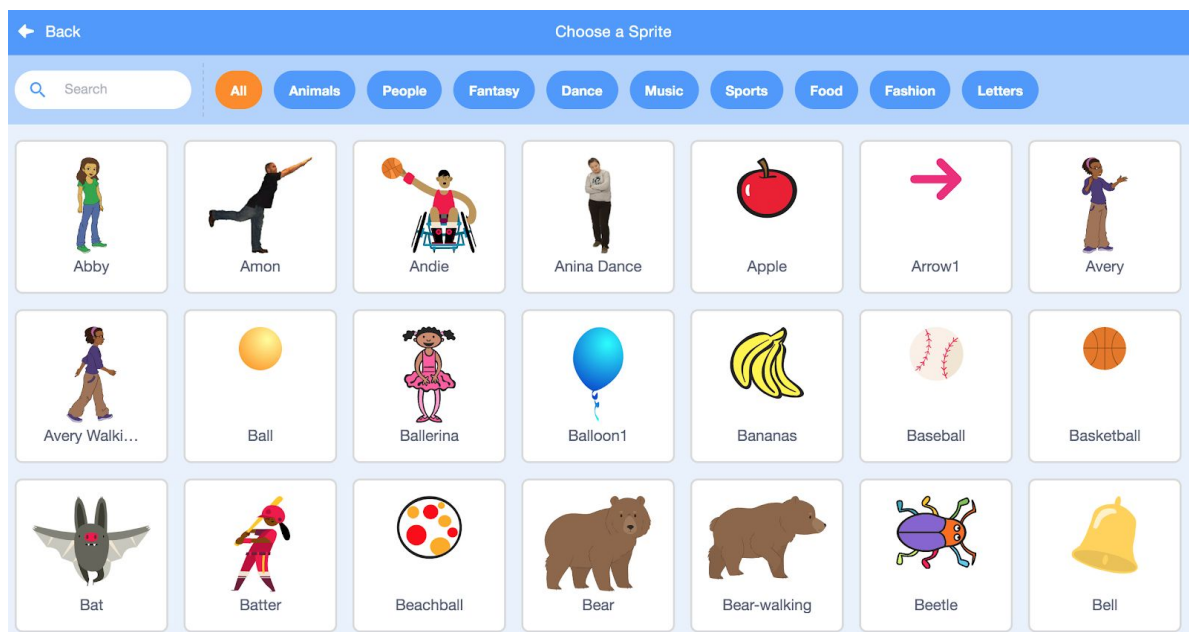


**Apăsați aici pentru a crea un nou personaj și apoi:**

**Prin această opțiune se alege un personaj din galerie**

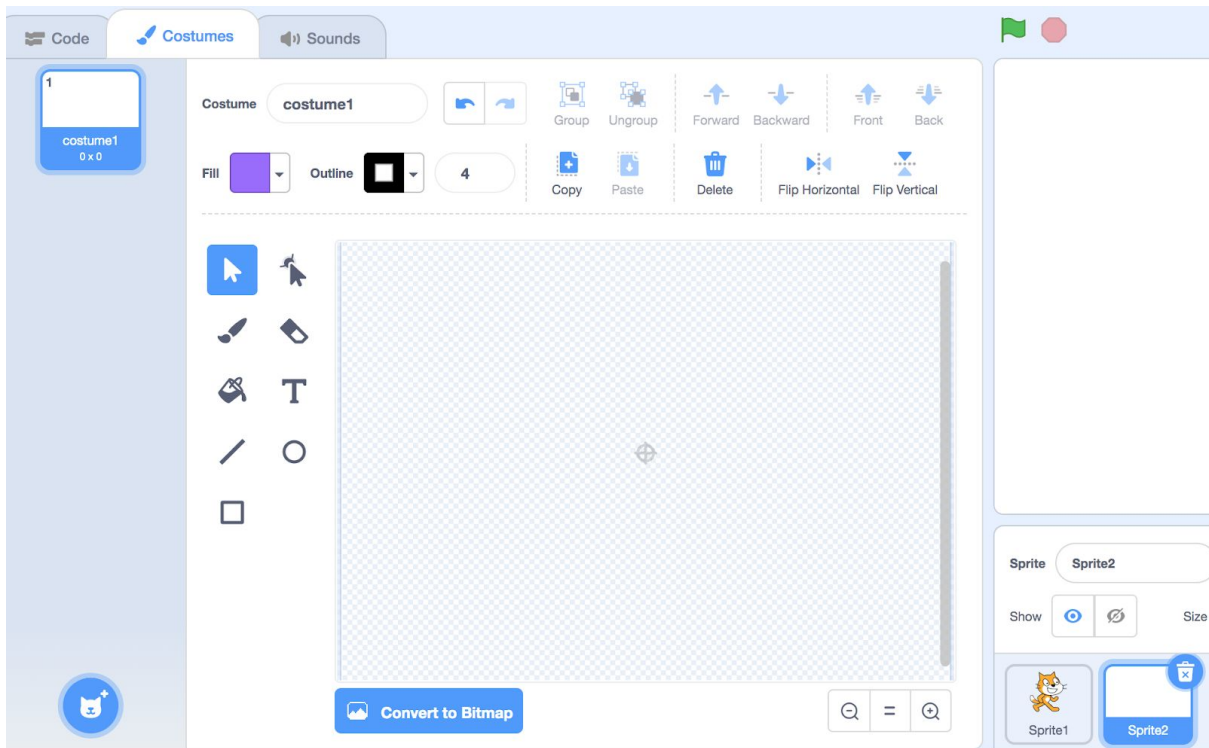
**Prin această opțiune se crează un personaj cu editorul digital**

**Prin această opțiune se importă un personaj pe care l-ați desenat pe hârtie**



Cel mai simplu este să alegeți un sprite (personaj din Scratch) din galerie. Când faceți click pe această opțiune apare un meniu cu diferite posibilități: în partea de sus există câteva etichete care vă ajută să selectați un personaj. De exemplu, dacă faceți clic pe „animale”, vor apărea toate personajele care sunt animale.

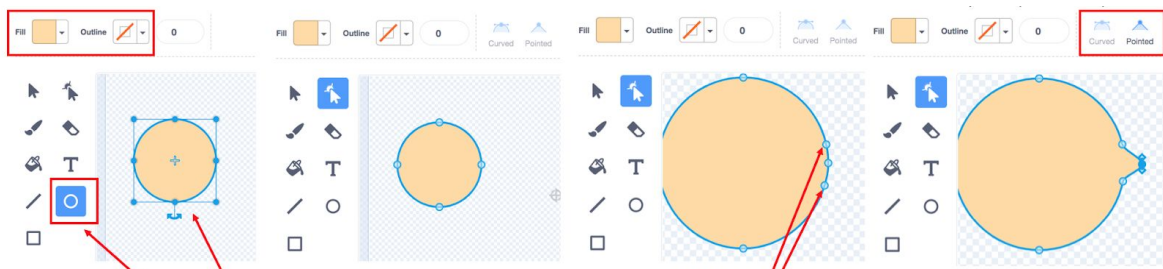
Dar dacă vreți să creați propriul personaj, este foarte ușor în Scratch. Să începem cu opțiunea de a desena personajul direct editorul grafic Scratch. Pentru această opțiune, faceți clic pe pictograma pensulei (opțiunea de vopsire), iar partea stângă ecranului va deveni editor grafic.



Începem prin a desena fața lui Polifem (personaj din Odiseea). O vom face pas cu pas. Vom lucra cu cercuri și le vom deforma pentru a desena ochii, fața și părul. Selectăm cercul și creăm unul.

**Puteți schimba culoarea de fundal și a liniei de contur cu ajutorul acestor două butoane**

**Când întindeți punctele puteți selecta dacă rezultatul va fi curbat sau ascuțit**

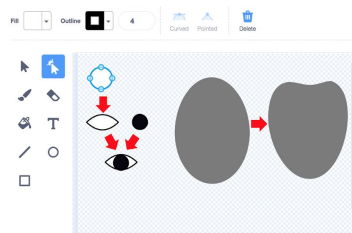
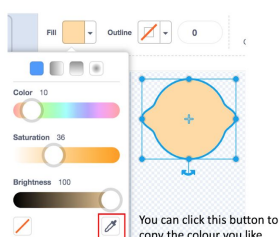


**Click pe cerc și desenați în zona de desen**

**Click pe butonul de reshape (reformare)**

**Inserați 2 noi puncte (doar prin click) aproape de cel din dreapta**

**Click pe punctul din mijloc și întindeți-l în afară**

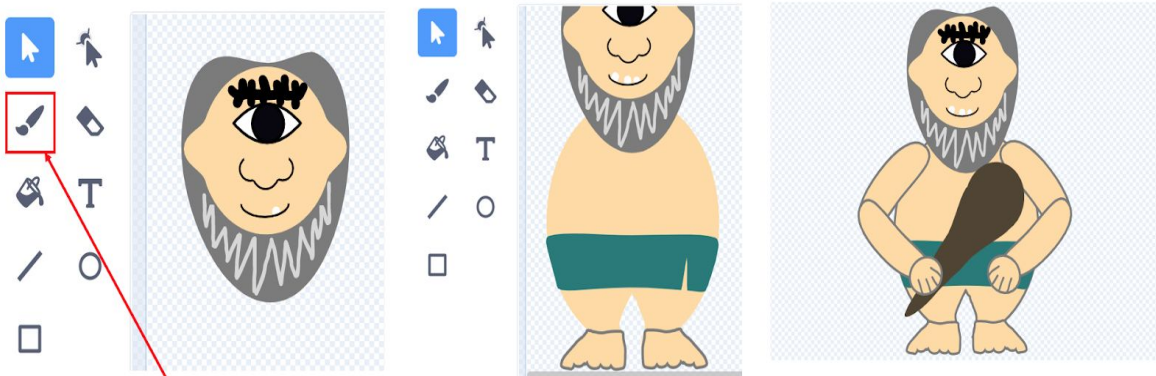
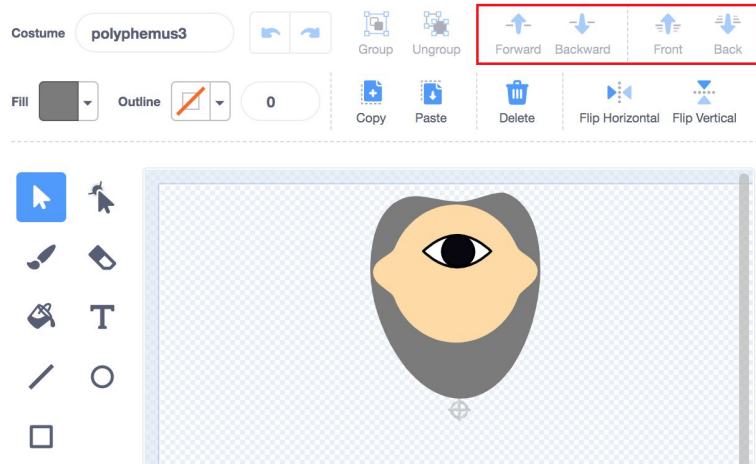


Repetăm același proces și pentru cealaltă parte. Putem selecta culoarea care ne place cel mai mult selectând forma și făcând clic pe culoarea de umplere: jucați-vă cu barele de culoare, saturație și luminozitate. În urma unui proces similar, am creat ochiul și părul.



Prin selectarea diferitelor forme, le puteți muta și așeza oriunde doriți. Cu butoanele de poziție, puteți pune fiecare dintre forme în fața sau în spatele celorlalte. De asemenea, puteți folosi butoanele de copiere, lipire și rotire pentru a roti și transforma formele. De asemenea, puteți selecta mai multe forme și le puteți grupa cu butonul de grupare. De exemplu, ochiul este alcătuit din două forme, pe care le puteți grupa pentru a-l face mai consistent.

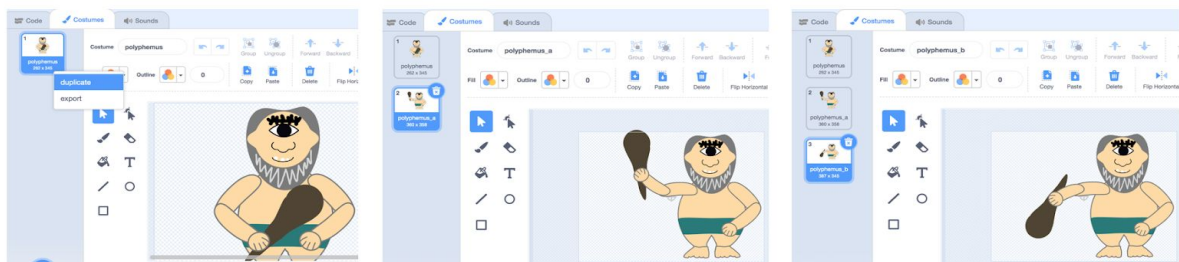
Butoane pentru straturi: selectați o formă și mișcați-o în jos sau în sus. Butoanele în chenar roșu: în față, în spate, primul, înapoi. Odată ce avem o parte a capului, continuăm pas cu pas cu restul personajului.



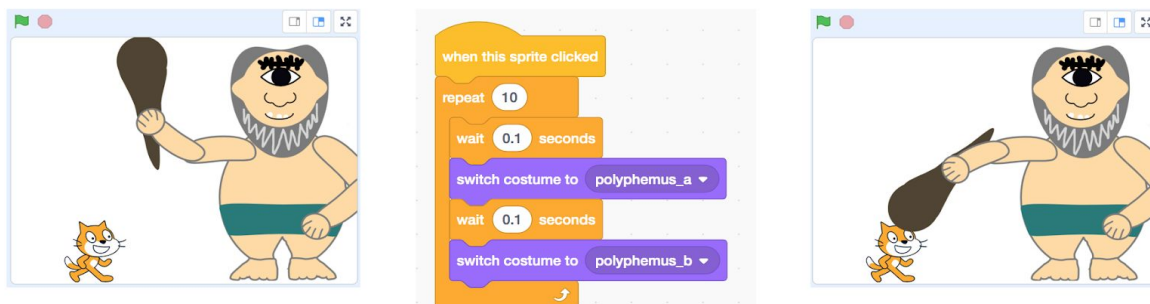
Am desenat barba, dintele și sprânceana cu pensula, în timp ce gura și nasul au fost desenate cu cercul.

Desenăm brațul și mâna dreaptă cu 3 cercuri și degetele cu pensula. Pentru brațul și mâna stângă o selectăm pe cea dreaptă, copy & paste și apoi întoarcere orizontală.

Acum vom da viață unui personaj și, pentru a face acest lucru, vom introduce conceptul de „costum”. Este ușor să accesați desenul terminat și, făcând click dreapta, faceți click pe duplicat și o rochie nouă (un desen nou) va apărea, identică cu cea precedentă. De aici putem modifica desenul duplicat.

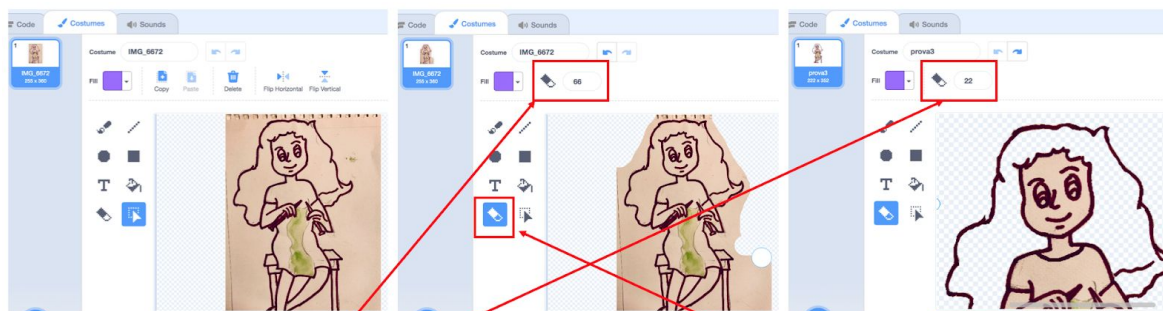


În proiectul nostru am creat cu ușurință două costume noi pentru Polifem. Acum, în partea de cod, putem schimba cu ușurință costumele personajului pentru a-l face să pară viu.

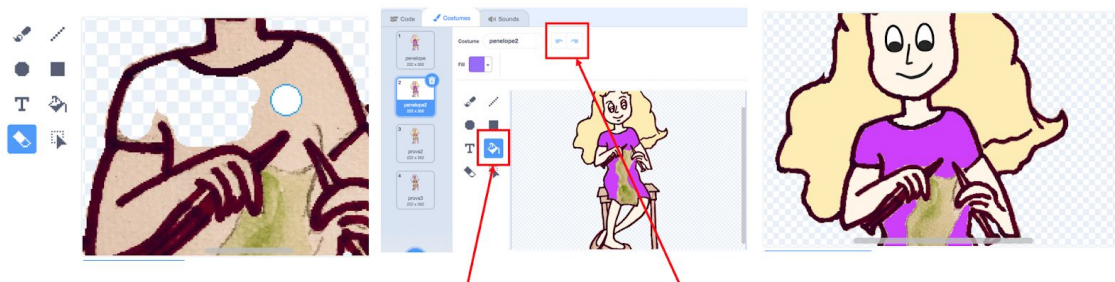


### Artă proprie (desen)

Ceea ce vă vom spune în această secțiune ne place foarte mult și este metoda pe care o recomandăm pentru a crea personaje, deoarece este puternică din punct de vedere pedagogic și înțelegem că poate fi o experiență foarte interesantă, să amestecați modalități pentru a crea sprite (personaje din Scratch) și scenarii. În această secțiune vă vom spune cum să încorporați personaje pe care le-ați creat pe hârtie, fie cu markere, pensule sau cu cartoane. Odată ce desenul este creat, trebuie să-l fotografiați și apoi cu opțiunea „Încarcă Sprite” să-l încorporați ca un nou sprite în proiectul Scratch. Să vedem un exemplu.



Vedem prima dată rezultatul încărcării unui desen făcut cu markerul. Apoi utilizăm radiera și mai întâi ștergem fundalul desenului, dar și părțile din interior. Acest proces necesită puțină tehnică și multă răbdare. Este bine să faceți zoom in și să schimbați mărimea radierii pentru a retușa rezultatul.



Golurile pe care le lăsați în interior pot fi umplute cu orice culoare doriți. Pentru a face acest lucru, vom folosi instrumentul „umplere”. Nu vă faceți griji, dacă ceva merge prost sau faceți o greșală, aveți butoanele „undo” și „redo” pentru a corecta greșelile. În acest exemplu am hotărât să-i ștergem fața Penelopei și să desenăm cu Scratch ochii, nasul și gura.

Creați desenul pe hârtie și markere, încărcați imaginea pe Scratch, ștergeți fundalul și părțile interioare și colorați cu instrumentul de umplere.

De asemenea, puteți crea costume diferite pentru aceste personaje. O modalitate este folosirea a două imagini cu același personaj: adică realizarea a două desene cu unele variații între ele. O altă modalitate este de a edita digital desenul original. Adică: tăiați, lipiți, desenați, selectați și mutați, schimbați gura, mutați brațul, încrucișați picioarele etc. Lăsați elevii să descopere, să inventeze și să încerce diferite costume.

Procedura pentru desenarea fundalurilor este identică cu cea a personajelor. Puteți selecta un fundal dintr-o galerie, puteți crea unul cu editorul grafic Scratch sau puteți importa fotografia pe care o doriți ca fundal. În imaginea următoare fundalul a fost creat cu pensule și arată o mare și o lună la amurg. Singurul lucru pe care l-am făcut este să extindem imaginea: cu instrumentul de selecție, selectăm o regiune și apoi o extindem pentru a acoperi întregul fundal.



După cum vedeți în prima imagine, proiectul nostru poate avea fundaluri diferite și vom vedea mai târziu cum să schimbăm între la un scenariu și altul.

### III.2.5 Mutarea personajelor

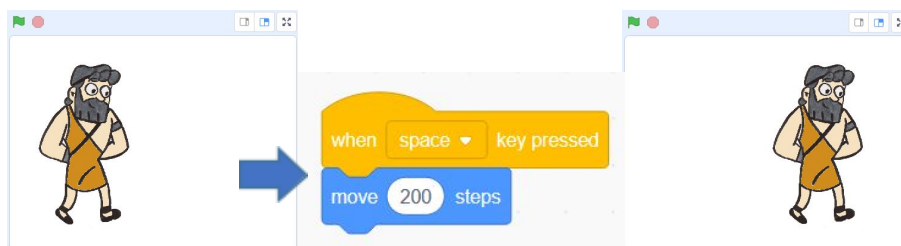
Odată ce am creat personajele poveștii (în Scratch le numim „sprite”), le putem face să se miște pe scenă. Scratch ne permite să mutăm personajele în toate direcțiile, le putem face să se întoarcă, să gliseze etc.

#### Mișcare și rotire

Cele mai simple două instrucțiuni de mișcare sunt „mișcare” și „rotire”. Acestea se află în meniul de mișcare (meniul albastru).

Instrucțiunea „Mergi X pași” face ca personajul să meargă x pași în direcția spre care aceasta indică. „Pași” sunt unitatea de măsură a distanței în Scratch. În loc să vorbim despre milimetri sau pixeli, în Scratch vorbim despre „pași”.

Tipul de mișcare pe care îl provoacă această instrucțiune este instantaneu. Sprite (personajul din Scratch) dispare din punctul în care se află și reapare cu X pași înaintea. Prin urmare, această instrucțiune nu face ca personajul să gliseze, dar este o mișcare rapidă.

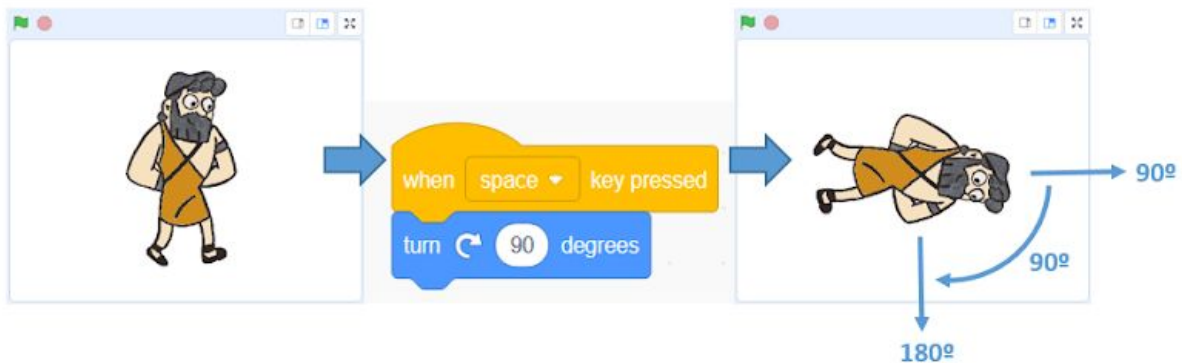


Ulise se deplasează cu 200 de pași înaintea.

Folosim instrucțiunea „rotește-te X grade” pentru a ne întoarce personajul. Există două modalități de a face acest lucru. Există o instrucțiune de „rotire la dreapta” (în sensul acelor de ceasornic) și o instrucțiune de rotire la stânga (în sens invers acelor de ceasornic). Valoarea pe care o dăm lui X ar trebui să fie un număr între 0 și 360.

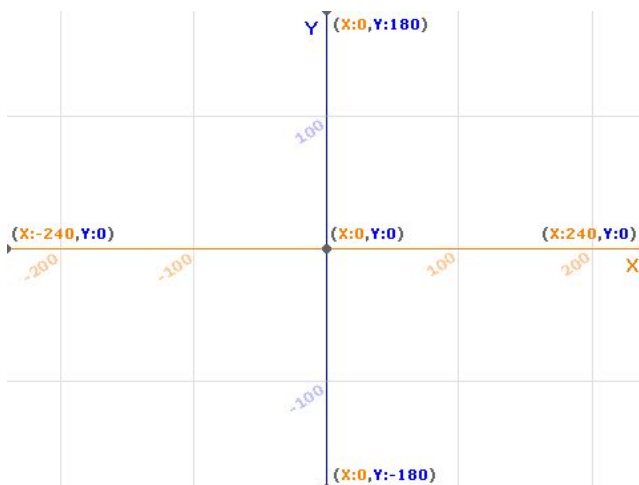
Există, de asemenea, o instrucțiune „orientează-te în direcția X”, care ne permite să facem sprite-ul (personajul) să se întoarcă într-o anumită direcție. Nu confundați aceste instrucțiuni: „rotire” face ca personajul să se întoarcă cu gradele pe care ni le dorim, în timp ce „orientare” face ca personajul să indice o direcție pe care am decis-o.

În exemplul următor, Ulise este orientat spre dreapta (adică orientat spre  $90^\circ$ ). Dacă îl rotim cu  $90^\circ$  în sensul acelor de ceasornic, el va privi în jos (adică arătând spre  $180^\circ$ ).



### Sistemul de coordonate

Sistemul de coordonate al lui Scratch folosește 2 coordonate, „poziția X” și „poziția Y”, pentru a determina locația unui sprite (personaj) pe scenă. „Poziția X” determină locația orizontală a personajului, iar „poziția Y” determină locația verticală sau înălțimea.



Scena este un dreptunghi cu dimensiunile  $480 \times 360$ , astfel încât: poziția X poate varia de la 240 la -240, unde 240 este punctul cel mai din dreapta în care se poate afla un personaj -240 este cel mai la stânga, iar poziția Y poate varia de la 180 la -180, unde 180 este cea mai mare valoare posibilă și -180 este cea mai mică.

Coordonatele sunt, prin convenție, scrise ca o pereche (X, Y): de exemplu, centrul ecranului este (0, 0). În imaginea de mai jos putem vedea acest sistem de coordonate.

Pentru a plasa personajul într-o anumită poziție (X,Y), avem practic două instrucțiuni:

- Mergi către (X, Y): aceasta plasează personajul în poziția (X,Y) pe care o decidem. Mutarea este imediată.
- Glisează T secunde către (X, Y): acest lucru face ca personajul să gliseze de la punctul său curent la punctul de destinație (X, Y). Mișcarea durează cât secundele pe care le indicăm în T.

Instrucțiunea „glisare” este foarte utilă atunci când creăm povești animate, deoarece ne permite să mutăm personajele cu mișcări fine și precise și să controlăm viteza.

### Arată și ascunde

Opțiunea „arată” se află în meniul Aspect (meniul violet). Dacă sprite-ul (personajul) este ascuns, opțiunea îl va face să apară - dacă sprite-ul (personajul) este deja vizibil, nimic nu se va schimba. Această opțiune este una dintre cele mai folosite din meniul Aspect.

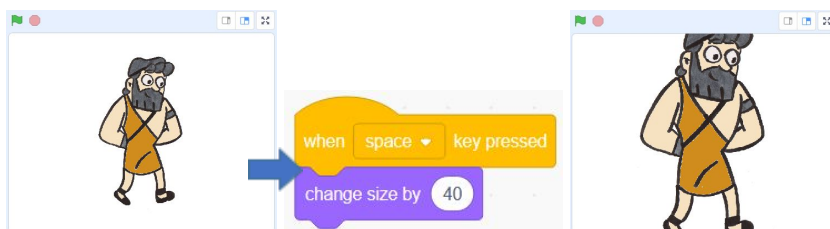
Opțiunea „Ascunde” face opusul. Dacă este vizibil personajul, opțiunea îl va face să dispară - dacă este deja ascuns, nu se va întâmpla nimic.

Aceste două instrucțiuni sunt foarte utile pentru a crea povești. În unele scene avem nevoie de unele personaje, dar de altele nu. Cu „arată” și „ascunde” le putem face să apară și să dispară ori de câte ori dorim.

### Schimbarea mărimii personajelor

Mărimea este o valoare dată tuturor personajelor. Valoarea implicită este 100% (personajul la dimensiunea sa normală), dar poate fi schimbată cu opțiunile de dimensiuni.

Opțiunea „modifică mărimea cu X” este disponibilă la Aspect. Opțiunea va modifica dimensiunea personajului cu mărimea specificată. Dimensiunea implicită a sprite-ului (personaj din Scratch) este 100; valorile sub acest procent sunt pentru personajele micșorate, iar valorile mai mari sunt pentru personajele mărite. Există, de asemenea, o opțiune „setează mărimea la X”. Va seta dimensiunea personajului la valoarea specificată.



Ulise are o dimensiune de 80, iar folosind instrucțiunea „modifică mărimea cu” îi mărim dimensiunea cu 40 de puncte, făcând dimensiunea personajului 120.

### Specificarea caracteristicilor personajelor

Am explicat cum să mișcăm personajul, să-l facem să apară și să dispară și să-l redimensionăm, toate acestea prin intermediul instrucțiunilor (opțiunilor) pe care le folosim în cadrul programului nostru atunci când creăm povestea animată.

De asemenea, putem specifica dimensiunea, poziția, direcția și dacă personajul este vizibil sau nu, folosind panoul de sub scenă. Acesta este de obicei folosit pentru a seta parametrii personajului odată creat. Dar apoi, pentru a-i schimba caracteristicile în timpul poveștii, trebuie să o facem așa cum am explicat-o, prin opțiunile de programare.



### III.2.6 Crearea unui dialog între două personaje

Pentru a crea un dialog între personaje, trebuie să creăm mai multe sprite (personaje din Scratch), iar acestea trebuie să fie vizibile (afișate) și plasate în pozițiile lor corespunzătoare. Fiecare personaj trebuie să fie programat, adică trebuie să creați succesiunea frazelor pe care le va spune și să stabiliți exact când le va spune.

În mod normal, pentru a programa un dialog, vom urma o structură ca aceasta:

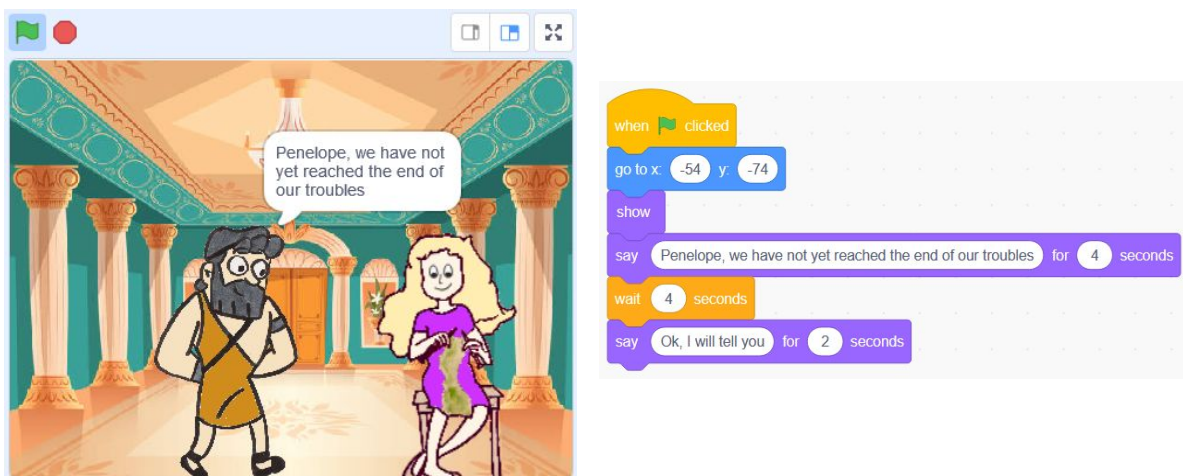
1. Așezăm personajele în pozițiile lor („du-te la”); 2. Le facem să apară („arată”); 3. Le facem să vorbească și să facă o pauză urmând textele pe care le-am pregătit („vorbiți” și „așteptați”).

#### Sincronizarea textului din dialog

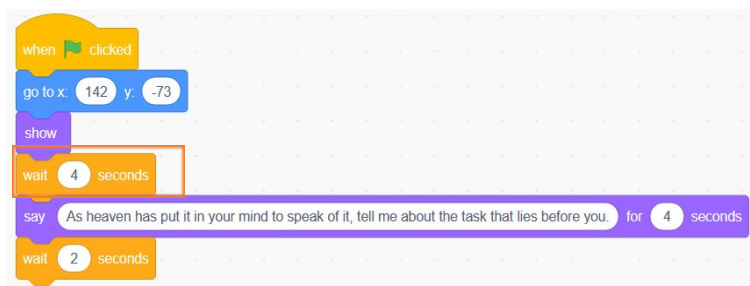
Toate personajele care participă la dialog vor acționa în același timp (programele lor vor rula în paralel). Pentru a le face să funcționeze în paralel, toate caracterele trebuie să înceapă cu aceleași setări (meniul portocaliu), cum ar fi blocul verde de opțiuni.

Pentru a sincroniza corect dialogul și pentru a ne asigura că propozițiile nu se suprapun, trebuie să folosim instrucțiunile „așteaptă” corect. Dacă avem două personaje și unul dintre ele începe să vorbească cu instrucțiunea „Spune ‘Bună ziua’ timp de 3 secunde”, celălalt trebuie să aștepte cu instrucțiunea „așteaptă 3 secunde”. Și așa mai departe. Opțiunea „spune” se află în meniul de aspect și opțiunea „așteaptă” se află în meniul control (galben).

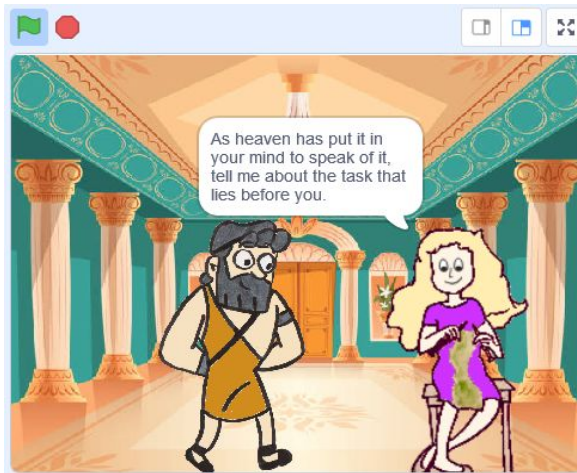
În exemplul următor vedem un mic dialog între Ulise și Penelopa și cum să-l programăm.



Ulise spune „Penelope, încă nu am ajuns la finalul problemelor noastre.”



Penelopa: Așteaptă 4 secunde.



```

when clicked
  go to x: 142 y: -73
  show
  wait 4 seconds
  say "As heaven has put it in your mind to speak of it, tell me about the task that lies before you." for 4 seconds
  wait 2 seconds
  
```

Penelopa spune: „Cum cerul ți-a spus să vorbești despre asta, spune-mi despre sarcina care te așteaptă.”

```

when clicked
  go to x: -54 y: -74
  show
  say "Penelope, we have not yet reached the end of our troubles" for 4 seconds
  wait 4 seconds
  say "Ok, I will tell you" for 2 seconds
  
```

Ulise așteaptă 4 secunde.

```

when clicked
  go to x: -54 y: -74
  show
  say "Penelope, we have not yet reached the end of our troubles" for 4 seconds
  wait 4 seconds
  say "Ok, I will tell you" for 2 seconds
  
```

Ulise spune: Bine, îți voi spune.

### Adăugare Text în Vorbire

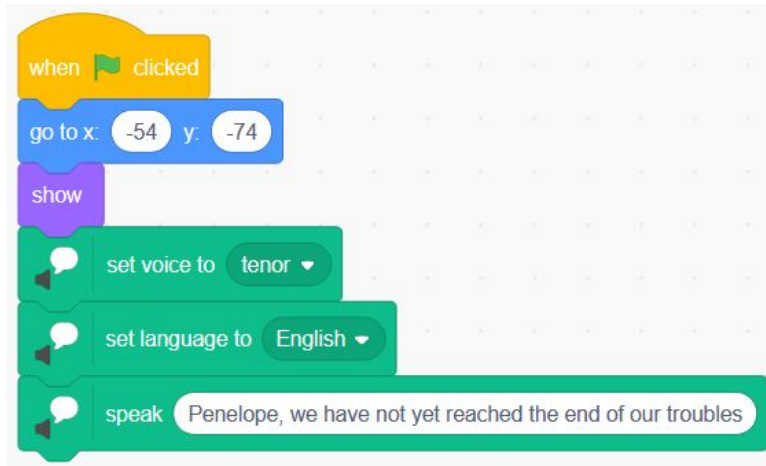
Scratch are extensie Text în Vorbire. Are trei blocuri („Spune”, „Setează vocea la”, „Setează limba la”) și permite proiectelor care o folosesc să folosească vorbire sintetizată. Serviciul este furnizat de Amazon Web Services.

Mai întâi trebuie să apăsați butonul „Adăugare extensie” (buton albastru în colțul din stânga jos). Apoi alegeți „Extensie text în vorbire”. După aceea, vom avea un nou meniu de blocuri, care le conține pe cele noi.

Există cinci voci care pot fi selectate cu blocul „Setează vocea la”:

Alto	Tenor	Chițait	Uriaș	Pisicuță
voce feminină standard.	voce masculină standard.	voce feminină ascuțită.	voce masculină groasă.	spune „miau” repetitiv.

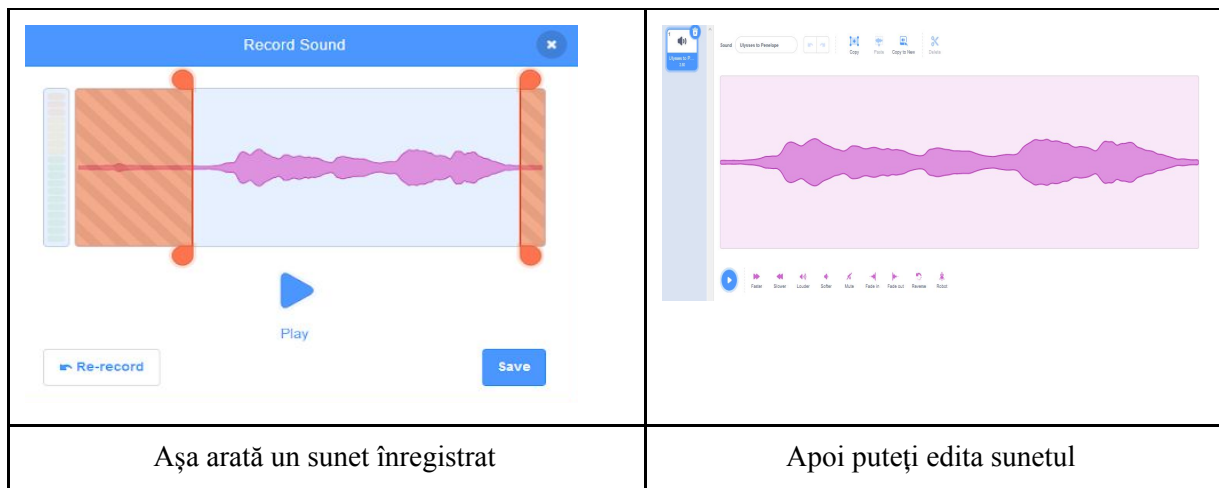
**Limbi:** Arabă, chineză (mandarină), daneză, olandeză, franceză, germană, hindi, islandeză, italiană, japoneză, coreeană, norvegiană, poloneză, portugheză (braziliană), portugheză (europeană), română, rusă, spaniolă (europeană), spaniolă ( Latino-americană), suedeză, turcă și galeză.



În acest exemplu Ulise îi spune Penelopei aceeași propoziție ca în exemplul anterior, dar acum folosind text în vorbire.

### Înregistrarea propriei voci

Editorul de sunet din Scratch permite utilizatorului să editeze și să mixeze sunete. Puteți importa și exporta sunete și muzică și le puteți edita. Există, de asemenea, o bibliotecă cu sunete predefinite. Pentru a face acest lucru, trebuie să mergeți la fila „Sunete”, apoi „Alegeți un sunet / Înregistrați” și veți putea folosi microfonul (Scratch va cere permisiunea să-l folosiți) pentru a înregistra sunete sau voci.



Și, în cele din urmă, îl puteți folosi în proiect



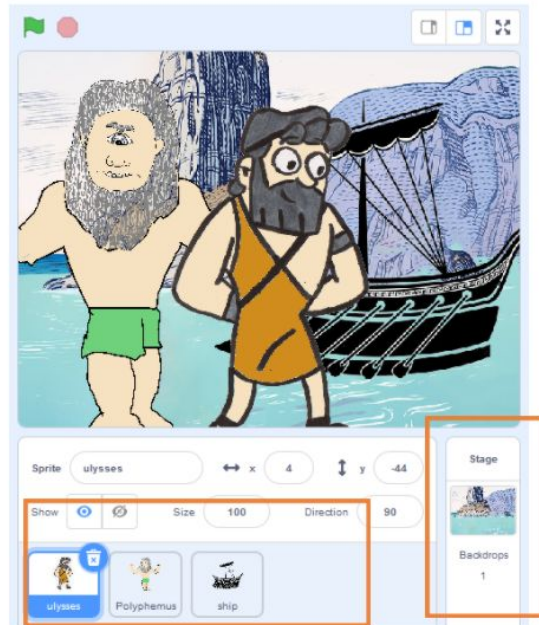


### III.2.7 Crearea unei povești (o secvență de scene)

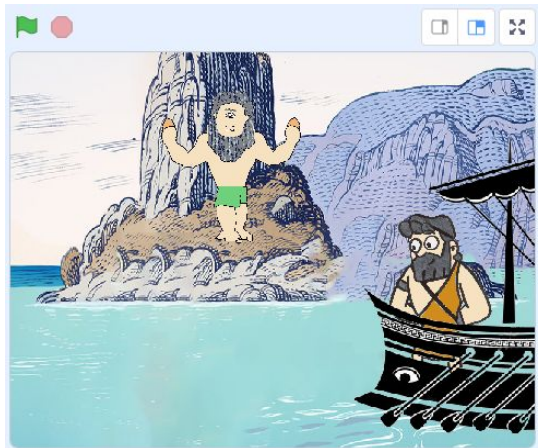
Cu ceea ce am explicat până acum, acum este posibil să începeți să creați povești animate cu Scratch. În secțiunea III.2.9 vom vedea diferite dinamici pentru a gândi și imagina în colaborare povestea, personajele ei, scenariii etc. Acum ne vom concentra asupra modului în care creăm mai multe scene și a modului în care sărim de la una la alta.

#### Crearea unei scene

În mod normal, într-o scenă există câteva personaje care apar într-o poziție inițială, încep să se miște și vorbesc între ele, merg în unele poziții finale și dispar. În acest moment știm deja cum să facem toate aceste acțiuni.



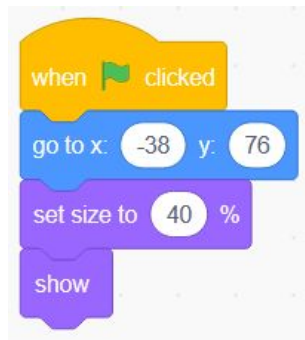
Să vedem cu un exemplu cum construim o scenă. Începem să adăugăm toate personajele și fundalurile necesare pentru scenă. În acest caz, adăugăm personaje (Ulise, Polifem și nava) și un fundal (insula).



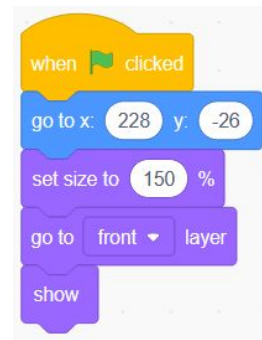
Le așezăm în pozițiile lor inițiale, alegem dimensiunea și le facem să apară:



Ulise



Polifem



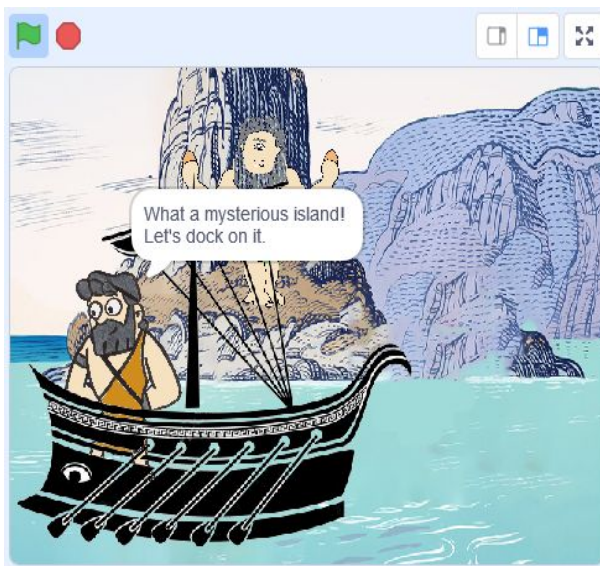
Nava

Observați că pentru a face să pară că Ulise s-ar afla în interiorul navei, am folosit blocul „mergi la stratul în față (go to front layer)” pentru a trimite nava la primul strat și astfel a crea efectul dorit.

Apoi, îi facem să se miște, să vorbească și să facă toate acțiunile necesare pentru scenă:

```

when clicked
  go to x: 228 y: -26
  set size to 150 %
  go to front layer
  show
  glide 3 secs to x: -81 y: -26
  hide
  
```

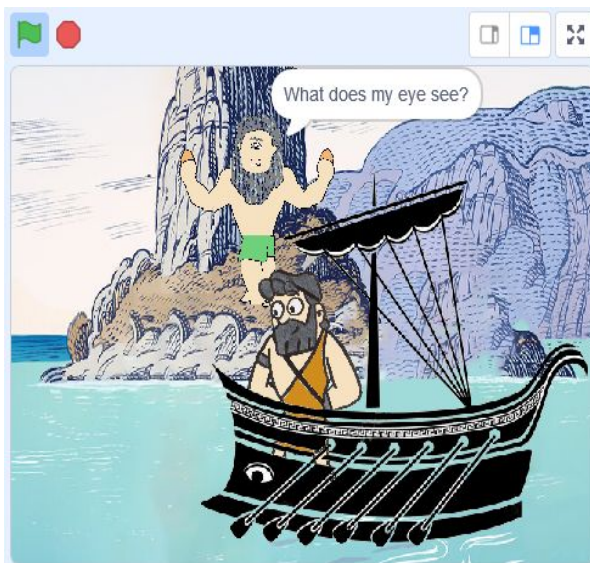


**Ulise:**

„Ce insulă misterioasă! Să ancorăm.”

```

when clicked
  go to x: 152 y: -53
  set size to 50 %
  show
  glide 3 secs to x: -150 y: -53
  say 'What a mysterious island! Let's dock on it.' for 2 seconds
  hide
  
```



**Polifem:** „Ce vede ochiul meu?”

```

when clicked
  go to x: -38 y: 76
  set size to 40 %
  go to back layer
  show
  wait 1 seconds
  say 'What does my eye see?' for 2 seconds
  
```

### Tranziția la următoarea scenă:

Pentru a trece la următoarea scenă totul trebuie să fie foarte bine sincronizat. Există mai multe modalități de a face acest lucru, iar cele mai frecvente două sunt următoarele:

- **Sincronizare după timp:** același lucru pe care l-am făcut pentru a sincroniza dialogul. Fiecare personaj trebuie să controleze timpul care a trecut și să știe exact când să facă schimbarea.
- **Sincronizarea cu mesaje:** personajele își pot trimite mesaje reciproc. Poate fi unul care este „liderul” și care trimite un mesaj de fiecare dată când scena trebuie schimbată.

Vom explica a doua metodă folosind un exemplu.

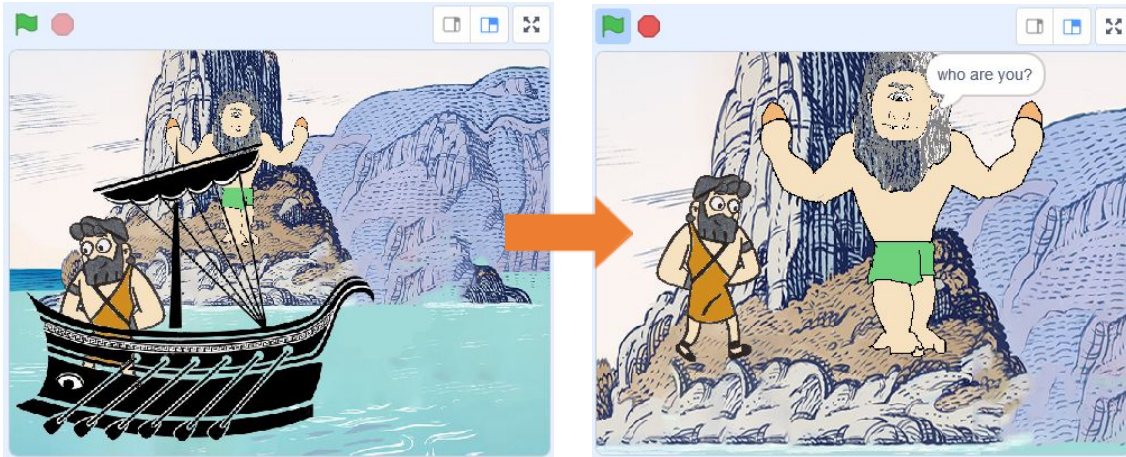


În exemplul nostru, Ulise este lider și, la sfârșitul programului său, folosim blocul „difuzează” (meniul evenimente) pentru a trimite un mesaj către restul personajelor și fundalului. În acest caz, mesajul este „schimbați cu scena 2”.

Acum, toate personajele și fundalul pot folosi blocul „când primesc (schimbați cu scena 2)” pentru a controla ce se întâmplă în noua scenă. Acestea sunt scenariile pentru cele 3 personaje și fundalul nostru:

Ulise	Polifem
Nava	Fundalul

După cum puteți vedea, atunci când începeți o nouă scenă, trebuie să decideți pentru fiecare personaj dacă va fi vizibil sau nu, ce poziție inițială va deține, dimensiunea și apoi trebuie să îl programați pentru a se mișca și/sau a vorbi. De asemenea, l-am întors pe Ulise cu 180° pentru a fi față în față cu ciclopul. Observați că singurul lucru pe care îl face nava este să se ascundă, pentru că nu mai avem nevoie de ea.



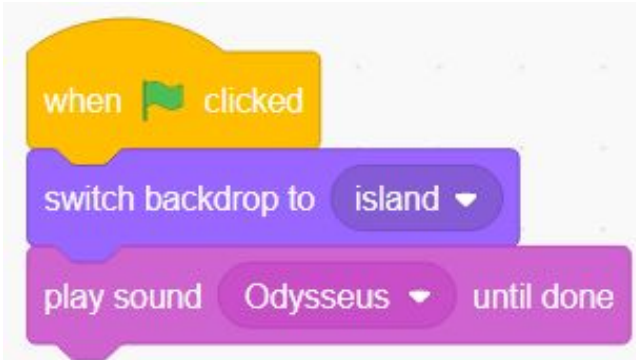
Scena 1

Scena 2

### Adăugarea de muzică de fundal și efecte sonore

În Scratch puteți folosi biblioteca de sunete, puteți crea sunete și muzică cu Music Extension sau puteți importa fișiere muzicale (mp3). Mai jos puteți vedea cum să importați o melodie și să o folosiți ca sunet de fundal pentru povestea dvs.

<p><b>Pasul 1-</b> Încarcă sunetul</p>	
<p><b>Pasul 2-</b> Denumiște fișierul de sunet</p>	

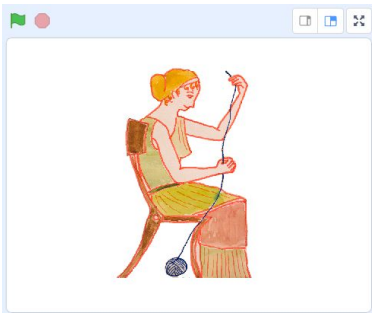
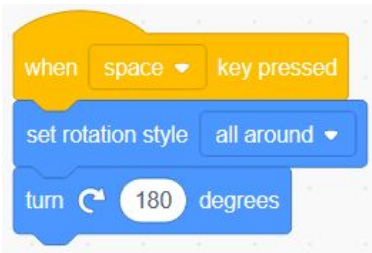
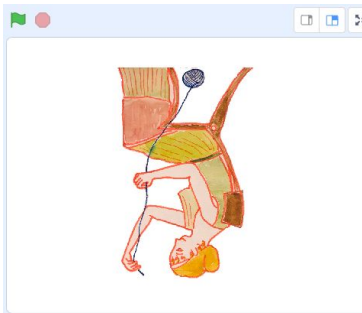
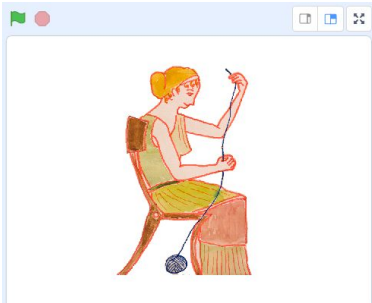
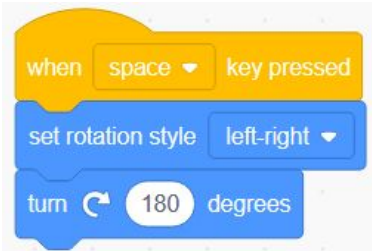
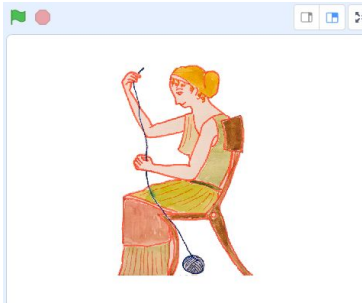
<p><b>Pasul 3-</b></p> <p>În exemplu am folosit blocul „redă sunetul” din Meniul Sunet (roz-ultimul) din scripturile care controlează scena, dar ar putea fi introdus și în oricare dintre scripturile personajelor.</p>	
--	--

### III.2.8 Posibile probleme

Există câteva probleme foarte frecvente care apar atunci când învățați cum să creați povești cu Scratch. În această secțiune, răspundem la unele dintre cele mai repetate.

#### Stilul de rotație

Adeseori, avem nevoie ca personajul nostru să privească în altă direcție. În cazul în care utilizăm funcția de „rotație”, sprite (personaj din Scratch) va fi întors invers, iar acesta nu este efectul pe care îl dorim. Putem modifica sensul în care ne rotim prin intermediul funcției numite „Setează Stilul de Rotație” (meniul de Mișcare). În următorul exemplu, vom observa diferența dintre mișcările de rotație folosind stilul „stânga-dreapta” și stilul „de jur împrejur”.

## Unde se află sprite (personaj din Scratch)?

Uneori se întâmplă ca, deși ne derulăm povestea și totul decurge fără probleme, atunci când o reluăm, personajele nu apar. Această situație este cauzată de faptul că atunci când povestea ajunge la final, lăsăm personajele ascunse (cu butonul „Ascunde”). Prin urmare, când povestea reîncepe, trebuie să ne amintim să le arătăm (cu butonul „Arată”).

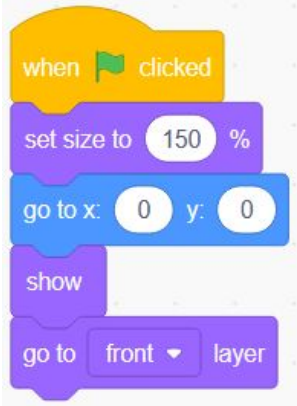
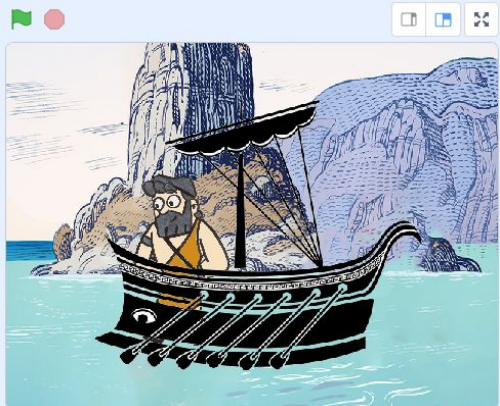

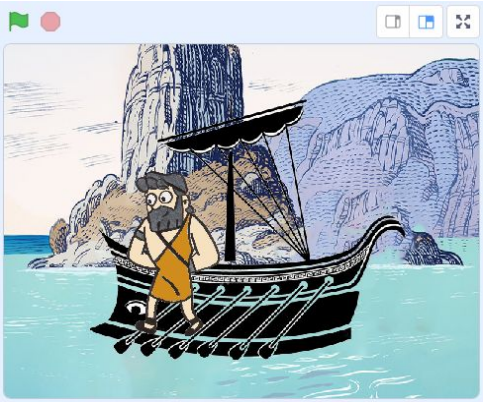
În fapt, acest comentariu este util și pentru a începe povestea și pentru a începe fiecare scenă în parte.

## Straturi

În Scratch, sprites (personaje din Scratch) sunt organizate pe straturi. Așadar, când acestea se întrepătrund, unul este mereu în fața celuilalt.

Uneori, în povești trebuie să așezăm un personaj în fața altuia. În vederea realizării acestui lucru, vom folosi instrucțiunea „Mergi la stratul în față/ înapoi”.

În exemplul următor, vom observa diferența dintre poziția vaporului în „stratul în față” și cea din „stratul înapoi”. Noi suntem interesați în a păstra poziția în față, deoarece în acest mod, efectul obținut este acela că Ulysse se află în interior.

		Poziționarea vaporului în „stratul în față”.
		Poziționarea vaporului în „stratul înapoi”.

### III.2.9 Realizarea unei povești colaborative

#### Cum putem să ne decidem cu toții asupra unei povești/ unui subiect general?

În procesul de creație a unei povești, este necesar ca profesorul să dedice timp fiecăreia dintre etapele de planificare, compunere și revizuire.

**Povestirea:** procesul de creație

**Planificare** – stadiul inițial în care ideile sunt generate, selectate și organizate.

**Compoziție** – faza în care primele schițe capătă formă retorică sau digitală, prin scriere sau programare

**Revizuire** – procesul final în care povestea este recitită sau revăzută pentru a ne asigura că produsul final reflectă ideea inițială și că instrumentele narrative funcționează.

În etapa de planificare, ideile sunt generate, selectate și organizate, iar povestea capătă contur. Etapa de compunere este cea în care planificarea primește o formă retorică sau digitală, prin intermediul scrisului linear sau al limbajului de programare. Etapa de revizuire este procesul final, în care creația este revăzută pentru a se asigura că produsul finit reflectă ideea inițială și totodată că instrumentele narrative funcționează (fără probleme cu variabilele, personaje nedezvoltate, etc.).

Această secțiune are ca obiectiv **etapa de planificare**: stadiul în care procesul creativ trebuie să aibă loc, înfipirea poveștii. Această etapă nu poate fi redusă și nici omisă: este nevoie de timp și de resurse pentru ca ideile să prindă viață. Astfel, elevii se vor putea concentra asupra cerințelor și a resurselor specifice poveștilor digitale pe parcursul etapelor următoare. De-a lungul procesului de planificare, profesorii trebuie să pună la dispoziția cursanților atât resursele, cât și strategiile necesare pentru dezvoltarea ideilor. Totodată, este necesar ca aceste strategii să fie diversificate pe parcursul anului, în fiecare activitate realizată.

Aici puteți afla câteva sugestii:

**1. Documentați-vă:** O poveste cu un impact puternic poate lua naștere din realitatea înconjurătoare. Uneori, putem doar să citim ziarul sau să ascultăm știrile pentru a găsi subiecte grozave. Spre exemplu, secțiunea de evenimente poate fi folosită pentru a construi povești scurte, în care norocul sau ghinionul joacă un rol important; cărțile de istorie pot fi baza unor povești informative; interviuri detaliate ne pot folosi pentru a crea scurte biografii.

**2. Documentați-vă pentru a retrăi și empatiza:** există știri foarte dure (care ar trebui să ne afecteze și uneori acest lucru nu se întâmplă), ce pot deveni o intrigă literară dacă o explicăm cu resursele adecvate, în afara surselor jurnalistice, sau dacă abordăm o perspectivă diferită. Spre exemplu, un titlu precum „Au fost reținuți 11 ocupanți ai unui vas care a ajuns ieri pe coasta din Ibiza” poate deveni o poveste sau o scena dacă atribuim fețe și nume acestor unsprezece persoane (sau cel puțin să numim trei dintre acestea). Apoi, dacă ne gândim la ce anume i-a adus la bordul vasului, ne putem imagina dacă aceștia se cunoșteau sau nu înainte de călătorie și totodată ce fel de relații au legat în timp ce vasul naviga între valuri și frică.

**3. Variațiuni:** Refacerea sau adaptarea poveștilor clasice, a miturilor și a povestirilor de inspirație folclorică prin adoptarea unor perspective noi și a altor puncte de vedere.

**4. Co-crearea:** Realizarea unei povești împreună cu alți elevi, împărțind idei și diverse puncte de vedere; facilitând dezvoltarea ideilor prin interacțiunea și dialogul dintre cursanți, folosind tehnica brainstorming.

Scopul profesorului trebuie să fie acela de a se asigura că elevii sunt capabili să transforme ideile bune în povești bune: pentru aceasta este necesar ca ei să fie ajutați să îndeplinească toate contribuțiile într-un mănunchi unitar. Elevii trebuie, de asemenea, să țină cont că majoritatea poveștilor au o introducere, o intrigă și un deznodământ. Elevii pot alege să nu urmeze această schemă narativă, în favoarea altor opțiuni: să facă o scenă, un portret, unde prezența unui conflict sau al unui deznodământ nu este necesară. Profesorii trebuie să se asigure însă că elevii fac alegerea în mod corespunzător și totodată că aceștia nu sfârșesc prin a construi povești incomplete sau lipsite de înțeles.

<p><b>1 Introducere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Personaje</li> <li>● Context</li> <li>● ...</li> </ul>	<p><b>2. Conflict</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Problemă</li> <li>● Confruntare</li> <li>● Boală</li> <li>● Schimbare</li> <li>● ...</li> </ul>	<p><b>3. Deznodământ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Soluție</li> <li>● Situație nouă</li> <li>● Înapoi la normalitate</li> <li>● ...</li> </ul>
---	--	---

În cazul în care, spre exemplu, elevii creează un număr mare de personaje, ar trebui ca profesorul să îi întrebe despre rolul acestora în poveste, fiind necesară integrarea acestora în procesul de argumentare, cu scopul de a le oferi o misiune. Dacă unul din personaje nu are propriul său profilul, atunci profesorul trebuie să sugereze ca el/ea să fie transformat/ă. În cazul în care unele dintre intrigile sugerate în introducere rămân deschise în încheiere, profesorul trebuie să sugereze că personajul în cauză poate fi omis sau transformat. Dacă unele din intrigile sugerate în introducere rămân nesoluționate în încheiere, nu au mai fost menționate deloc, profesorul trebuie să le reamintească elevilor faptul că este necesar ca aceste intrigi să fie soluționate.

### Co-crearea

Co-crearea prin brainstorming este o opțiune promițătoare, întrucât conversația predispune la creativitate: o idee aduce o nouă idee într-un proces repetitiv. Însă uneori este nevoie de o scânteie pentru a canaliza imaginația și creativitatea elevilor spre noi scenarii, noi conflicte sau noi personaje, și totodată pentru a-i ajuta să devină originali și inovativi. În aceste situații, *Grammatica della fantasia (Gramatica fanteziei)*, scrisă de Gianni Rodari, poate fi foarte utilă. Această lucrare tradusă în aproape toate limbile europene, este astăzi un reper în didactica creativității: oferă aproximativ patruzeci de tehnici explicate în detaliu și însoțite de exemple care au ca scop sporirea imaginației, astfel încât copiii și adolescenții să poată genera noi povești disruptive. Adeseori, Rodari recurge la conceptul de ciudățenie, care constă în încălcarea asocierilor logice de gândire și prin generarea de noi conexiuni, elevul fiind astfel supus unor situații neobișnuite. Acest lucru este obținut prin crearea unor perechi neobișnuite, distorsionarea elementelor fundamentale ale vieții noastre cotidiene, ș.a.m.d..

Acestea sunt câteva exemple din tehnicile folosite de Rodari:

**Binomul fantastic:** Dacă cerem copiilor să creeze o poveste utilizând cuvintele *pisică* și *câine*, cele două animale s-ar lupta între ele și cel mai probabil intriga nu ne va surprinde? Însă dacă protagoniștii trebuie să creeze poveștile utilizând cuvintele *pisică* și *prăjitor de pâine*? Sau *câine* și *lamă de ras*? Elevii vor fi obligați să stabilească noi conexiuni. Rodari propune alegerea a două cuvinte la întâmplare, care nu sunt de obicei folosite împreună, și utilizate ca punct de pornire. Aceasta va cauza cu siguranță discuții disruptive.

**Ce s-ar întâmpla dacă...? Ipoteza fantastică:** Dacă schimbăm o singură caracteristică a vieții noastre de zi cu zi, totul se cutremură și un întreg șir de lucruri se întâmplă: acesta ar putea fi începutul unor



povești extraordinare. Dar dacă întregul nostru oraș ar deveni monocrom (roșu, de exemplu)? Și dacă nu ar mai exista nicio ușă nicăieri? Cu ajutorul unor mici pretexte precum acestea, profesorii pot accentua creativitatea copiilor, încurajându-i să exploreze noi direcții.

Din acest punct, va fi foarte importantă interacțiunea (brainstorming) dintre elevi pentru a dezvolta povestea: astfel, idei incipiente sunt dezvoltate, îmbunătățite, nuanțate prin contribuțiile colective.

### **Cum putem crea o versiune modernă a unei povesti clasice?**

O altă sursă bună pentru povești o reprezintă clasicele povestiri folclorice și miturile: putem profita de personajele și intrigile puternice și putem rescrie aceste povești utilizând diverse strategii. Rodari dezvoltă diferite opțiuni în cartea citată anterior. Vom numi câteva dintre acestea mai jos.

**Înlocuiți un mit vechi sau un personaj:** Plasați personajul, spre exemplu, în secolul 21, în societatea noastră. Putem să modificăm sau să refacem poveștile clasice din perspectiva de gen sau le putem scrie dintr-o perspectivă interculturală. Care ar fi reacția personajelor feminine în zilele noastre? Care ar fi punctul de vedere al poveștii dacă aceasta ar fi narată de către personaje negative, de către pierzători sau monștrii?

**Continuați povestea:** Creați a doua parte a acesteia. Ce s-ar întâmpla mai departe? Haideți să profităm de personaje puternice și bine conturate pentru a ne imagina noi aventuri.

**Schimbați personajul pe care se concentrează:** Alegeți un personaj secundar și faceți din el personajul principal. Dați o voce mai puternică personajelor care până acum nu au spus foarte multe lucruri.

Pentru a face această transformare, este necesară înțelegerea profundă a poveștilor de inspirație folclorică sau a miturilor, și cunoașterea esenței în vederea dăruirii unei forme noi. Aceasta necesită o sesiune de lectură bazată pe dialog, în care elevii își vor împărtăși ideile despre textul ales (mit sau poveste) și le vor aprofunda, discutând. De aici mai departe, poveștile clasice pot fi îmbrăcate în noi modalități, păstrându-și totodată esența proprie.

Mai jos veți găsi două exemple despre cum niște pasaje din Odiseea se pot transforma în noi povești:

> Polifem, monstrul cu un ochi care îl prinde pe Ulise și pe oamenii lui, și de care doar el reușește să scape, este de-a dreptul înfricoșător. Polifem întruchipează frica deoarece este ciudat, înalt, puternic și nemilos. Cum ar arăta un Polifem urban în secolul 21? Ce fel de atribute ar trebui să îi oferim pentru a-l face să pară temător și tulburător?

> Penelope îl așteaptă pe Ulise timp de douăzeci de ani fără să primească vreo veste din partea lui: ea este o femeie supusă și credincioasă. Acest comportament este cea mai mare dovadă de dragoste. Credeți că această situație ar putea exista în zilele noastre? Ce ar fi făcut Penelope în zilele noastre pentru a-și arăta dragostea față de Ulise?

### **Organizare. Diferite opțiuni colaborative**

Activitatea de a crea o poveste colaborativă cu Scratch poate fi abordată în multe posibile maniere. Următoarele trei sunt cele mai frecvente.

### **Fiecare echipă își creează propria poveste**

O primă posibilitate este de a împărți clasa în echipe și ulterior de a propune ca fiecare echipă să își creeze propria poveste. Dacă adoptăm această abordare, colaborarea va exista doar în interiorul echipei, dar nu și între echipe. Avantajul este ca în final vom avea multe povești diferite iar dezavantajul constă în faptul că nu există co-crearea între echipe.

## **Parteneriat între echipe**

În această abordare diferită, clasa este împărțită, de asemenea, pe echipe, iar fiecare echipă formează o pereche cu o alta. Se decide unanim asupra unei povești și aceasta se împarte în mod egal între echipele formate din perechile menționate.

În acest fel, se realizează colaborarea în interiorul echipei cât și co-crearea între echipele partenere.

Această metodă de lucru promovează utilizarea unor instrumente foarte interesante în Scratch, cum ar fi Partajare, Remixare, și Metoda Rucsac (a se vedea secțiunea III.2.10.5).

Prin intermediul acestei abordări, se pot forma perechi din echipe provenind din diferite clase, instituții de învățământ cât și diferite țări.

## **Fiecare echipă din clasă realizează câte o secvență dintr-o poveste**

Această ultimă abordare este de asemenea interesantă. Clasa este împărțită în echipe și decide asupra poveștii în mod unanim. Ulterior, povestea se împarte în secvențe, într-un număr egal cu numărul de echipe prezente.

În acest fel se realizează co-crearea, atât în cadrul fiecărei echipe, cât și între echipe. La fel ca și în abordarea anterioară, acest mod de lucru încurajează utilizarea opțiunilor Partajare, Remixare, și a Metodei Rucsac.

Pentru a vizualiza întreaga poveste, există diferite opțiuni. Una dintre cele mai distractive și spectaculoase metode este aceea de a alinia computerele tuturor echipelor, de a sincroniza secvențele (astfel încât trecerea de la o echipă la alta să se facă într-o manieră cursivă) și de a viziona cu plăcere spectacolul împreună cu întreaga clasă.

Dacă aceștia au co-creat conținutul care continuă de pe un ecran pe altul, și personajele sunt bine sincronizate, efectul obținut poate fi ca personajele să efectueze salturi de la un computer la altul.

## **Caracteristici interesante ale aplicației Scratch pentru colaborare: Partajare, Remixare and Rucsac**

Mai jos, vom încerca să explicăm câteva dintre modalitățile disponibile pentru a împărtăși același proiect cu aplicația Scratch și de a lucra împreună la co-crearea acestui proiect. Unul dintre aspectele asupra cărora insistăm este munca în echipă. Însă această muncă în echipă nu înseamnă că unul dintre copii va avea controlul asupra tastaturii și a computerului, în timp ce ceilalți doi copii rămân doar „să se uite”. Munca în echipă presupune planificarea și organizarea sarcinilor, precum și aportul tuturor membrilor echipei în rezolvarea unui anumit lucru. Totodată, aceasta presupune ca un copil din echipă să ajute și să revizuiască munca celorlalți din echipă (și viceversa), construind treptat și iterativ, împărtășind și prezentând ce a fost făcut celorlalți (și viceversa), reflectând și îmbunătățind lucrul împreună. Pentru aceasta este important să avem instrumentele astfel încât, spre exemplu, două fete care lucrează la același proiect să poată co-crea și conlucra. Acest lucru poate fi realizat în diferite modalități. Spre exemplu, utilizarea în comun a aceluiași nume de utilizator și a aceleiași parole. Singurul aspect pe care trebuie să îl avem în vedere în cazul acestei opțiuni este că nu pot lucra de pe două computere la același proiect, în același timp (dacă acest lucru se întâmplă, vom păstra doar contribuția celui mai recent utilizator care apasă butonul „salvează”. Putem totodată să salvăm proiectul pe un stick de memorie și îl putem copia ulterior pe un alt computer sau trimite prin e-mail.

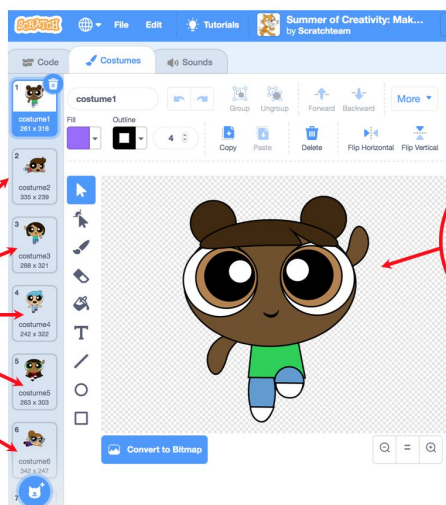
## **Metoda de stocare "rucsac"**

Imaginați-vă că sunt două sau trei persoane care lucrează la același proiect. În cazul de față, Natalie și Mariona fac parte din aceeași echipă și lucrează împreună la proiectul #Odyssey. Una din sarcinile pe

care fiecare dintre ele o are, este aceea de a creiona un personaj. Mai jos puteți vedea cum este posibil ca Mariona să încorporeze în proiectul său personajul creionat de către Natalie.

Spre exemplu, imaginați-vă că Natalie, utilizând contul ei de Scratch (Contul pe care îl folosim pentru acest tutorial: @scratchteam) lucrează la un proiect în care creează un personaj cu diferite costume<sup>6</sup>.

Natalie a creat costume diferite pentru acest sprite.

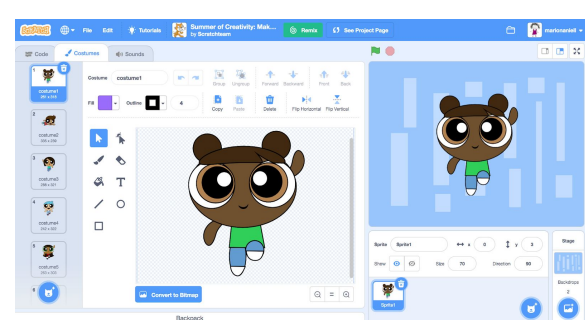


Natalie a creat acest sprite (personaj din Scratch) prin utilizarea funcției de editare grafică setată pe modul vector.

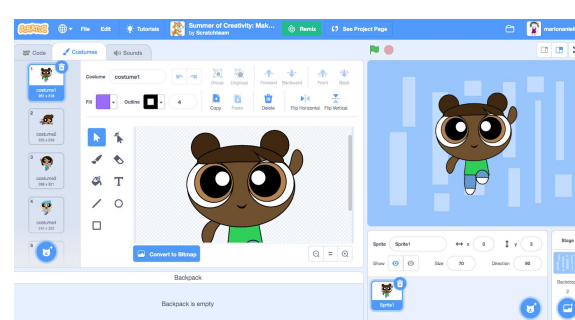
Prin intermediul contului său Scratch @marionaniell, Mariona poate viziona proiectul lui Natalie și poate copia orice dorește pentru proiectele sale (de fapt, dumneavoastră puteți vizita și copia orice sprite - personaj din Scratch- din orice proiect). Pentru a transfera informațiile către proiectul ei, Mariona poate folosi butonul Rucsac. Dar unde e rucsacul dvs.? Veți găsi acest rucsac când veți muta cursorul în partea de jos a ecranului și veți apăsa o dată.

**ATENȚIE:** Funcția rucsac va apărea doar atunci când accesați Scratch cu numele de utilizator și parola aferentă acestuia. Totodată, Scratch va permite să creați proiecte fără a fi necesară logarea prin pașii amintiți anterior, dar atunci nu veți dispune de funcția rucsac. Rucsacul este o metodă de stocare care păstrează toți utilizatorii și poate fi încărcată și golită în funcție de necesitățile utilizatorului. Aici aveți un exemplu grafic: Unde se găsește funcția rucsac aparținând utilizatorului înregistrat ca @marionaniell?

Dacă vă uitați în partea de jos a ecranului, veți observa comanda rucsac.



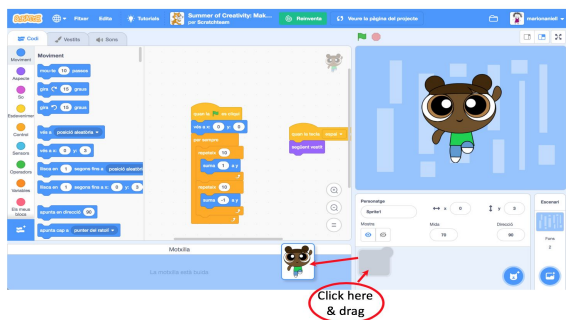
Dacă veți accesa printr-o apăsare pe rucsac, priviți ce se întâmplă:



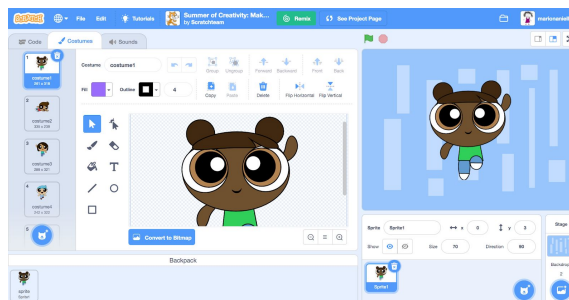
Rucsacul apare și ne informează că este gol.

<sup>6</sup> Puteți vedea acest proiect aici: <https://scratch.mit.edu/projects/323395688/editor/>

Ceea ce putem face acum este să mutăm personajul care ne interesează în rucsac. Uitați ce face Mariona:

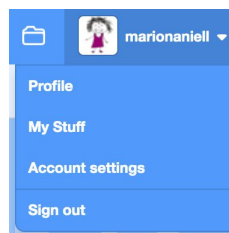


Și acesta este rezultatul:

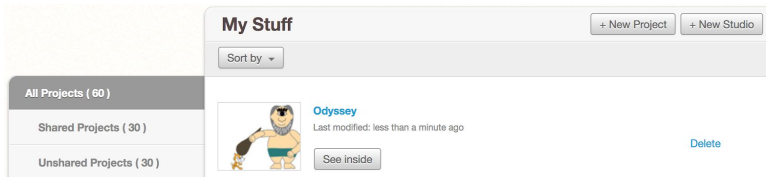


Apasă aici și trage

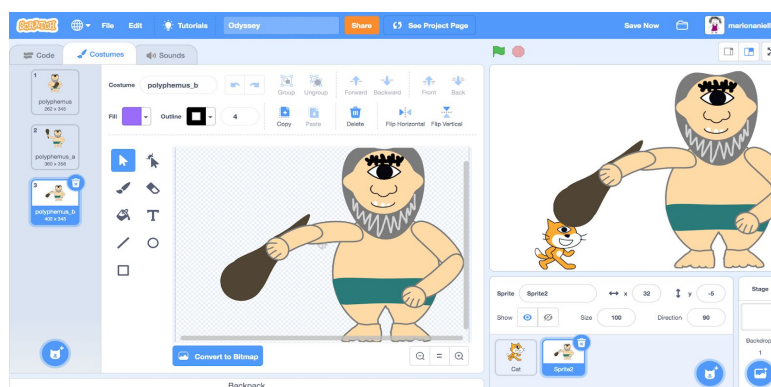
Acum, Mariona se îndreaptă către proiectul său. Ea accesează `project@marionaniell` (sus, în partea dreaptă)



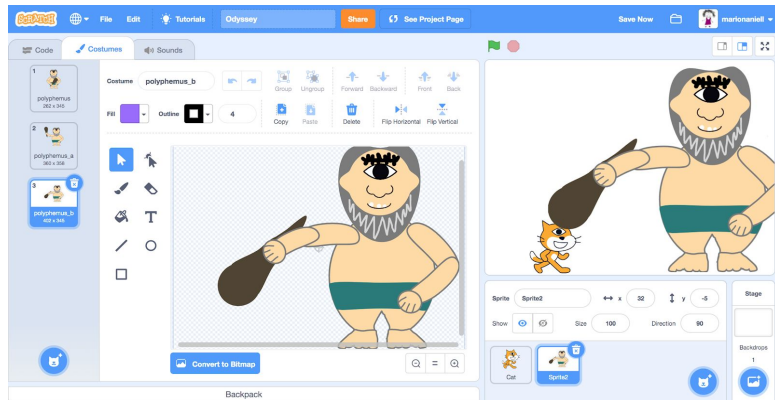
Apoi apasă pe „Materialele mele” și va apărea :



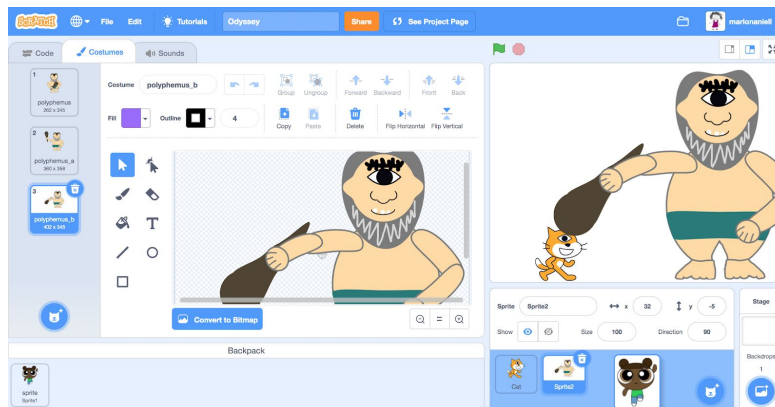
Apăsați pe „Vezi în interior” pentru a lucra în proiectul #Odyssey.



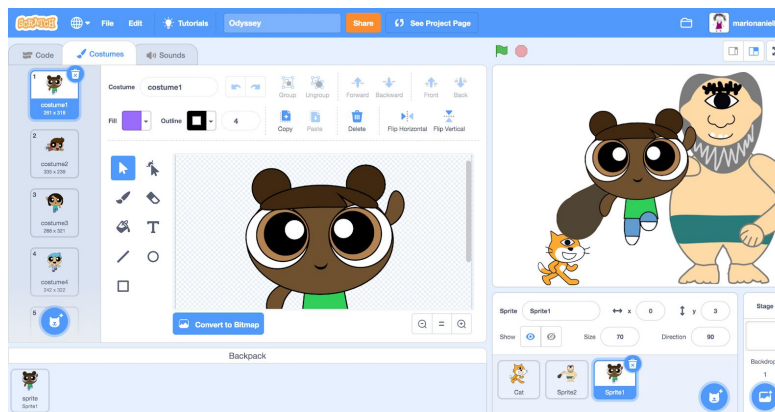
Dacă acum apăsăm pe funcția rucsac (la baza ecranului, unde scrie „rucsac”):



Apare ceea ce se află în interiorul propriei mele funcții rucsac, și pot muta conținutul în locații ale sprites (personaje din Scratch):



Eliberez și deja le am pe acestea încorporate în proiectul meu.



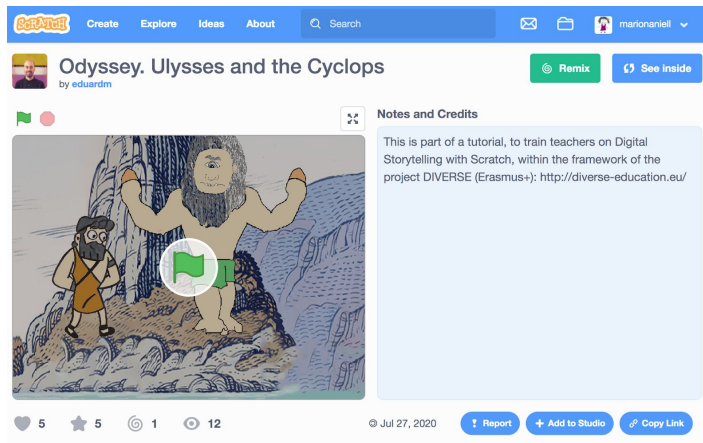
Dacă accesez butonul „Costume”, pot să vad toate costumele pe care Natalia le-a creat. Dacă accesez tasta „Code” (Cod), pot viziona codul pe care l-a create Natalia pentru acest sprite (personaj din Scratch). Știu că acest sprite (personaj din Scratch) poate să apară și să dispară din povestea noastră oricând ne dorim (vedeți butoanele „Arată” și „Ascunde” din meniul „Cod” și meniul mov „Aspect”).

### Remixarea

În următoarele fragmente, vom descrie modul în care două echipe (fiecare cu propriul profil Scratch), pot co-crea o poveste digitală, lucrând alternativ în schimburi, prin procesul de remixare a proiectelor și al împărtășirii lor într-un studio.

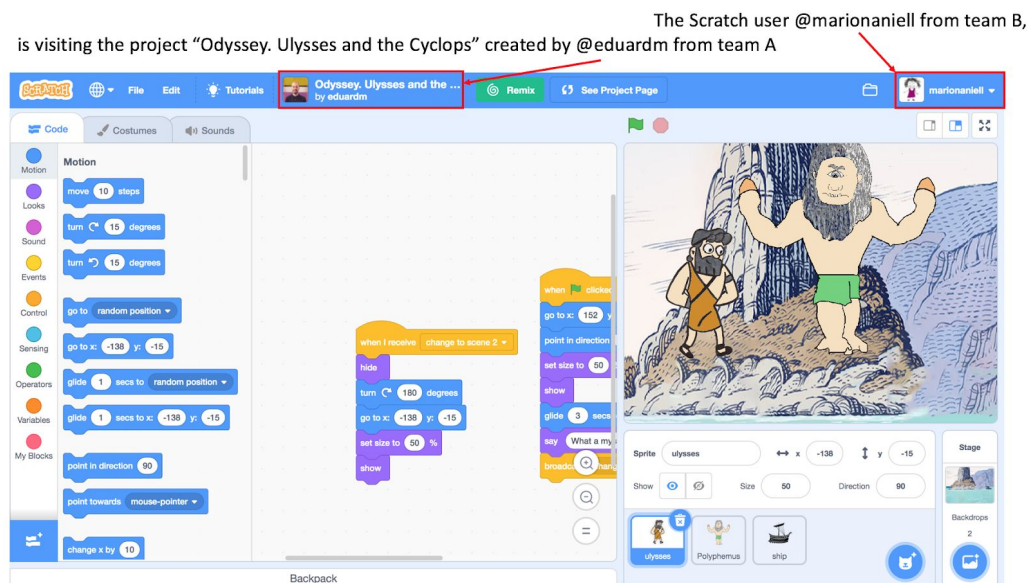
Haideți să ne imaginăm că sunt două echipe care provin din clase diferite (Eduard este din clasa A și Mariona din clasa B). Contul de Scratch cu care lucrează echipa A este @**eduardm**, în timp ce echipa B lucrează cu @**marionaniell**.

Haideți de asemenea, să ne imaginăm că cele două echipe au căzut de acord asupra conținutului poveștii, iar sarcinile au fost deja distribuite. Echipa A îl creionează pe Ulise ca personaj, în timp ce echipa B îi creionează pe Polifem și oile, după care cele două echipe vor programa povestea pe rând. În timpul primei repetiții, echipa A creează o secvență în care Ulise ajunge pe o insulă necunoscută, într-o barcă; acesta coboară din barcă și îl întâlnește pe ciclopul Polifem. Echipa A a creat proiectul și l-a distribuit totodată prin accesarea butonului „Partajează”.



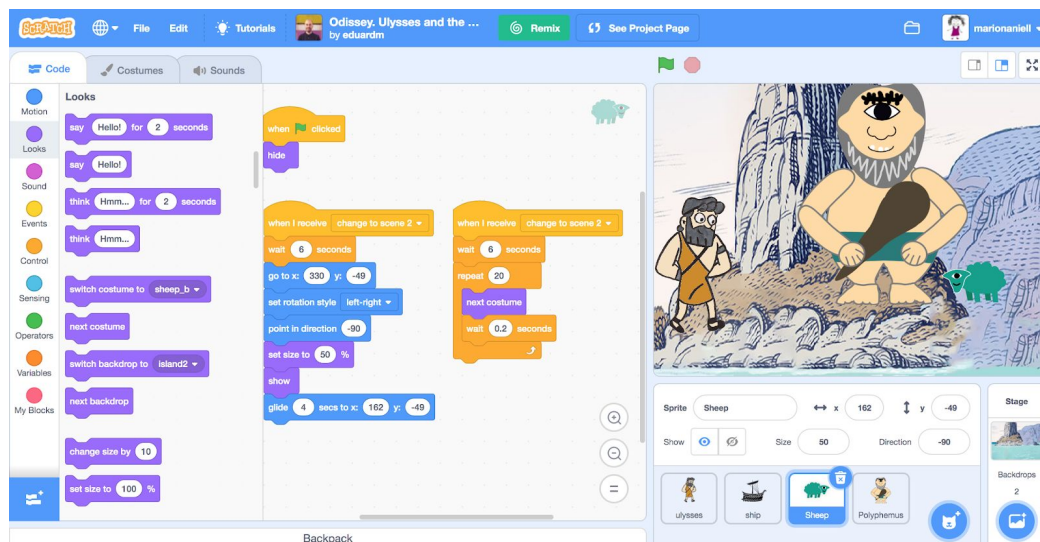
Haideți să ne imaginăm că acesta este punctul de pornire, iar acum vom vedea pas cu pas cum echipa B va continua povestea. Echipa B poate revedea proiectul creat de către echipa A.

Apoi, apăsați pe butonul „Vezi în interior” și veți vedea: Utilizatorul scratch @marionaniell din echipa B vizitează proiectul Odiseea, Ulise si Ciclopul, creat de @eduardm din echipa A.

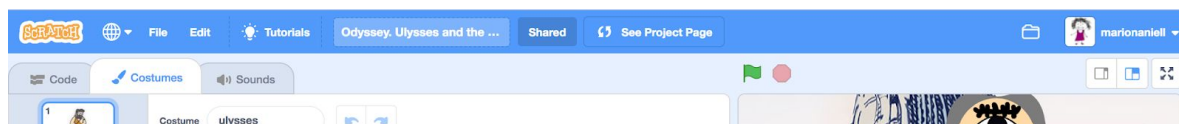


Este important să țineți cont că, deși echipa A nu a avut sarcina de a-l desena pe Polifem, au sfârșit prin a face acest lucru.

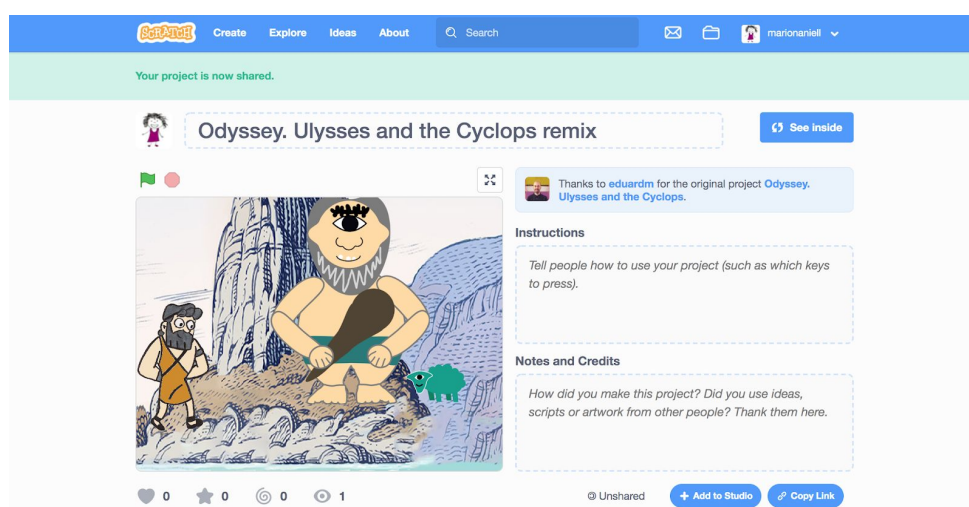
Însă atunci când echipa B preia controlul, aceasta decide să elimine versiunea lui Polifem creată de echipa A, punându-l în scenă pe noul Polifem, pe care l-au creat ei. Astfel, ei îl pot crea pe Polifem (sau chiar îl pot prelua din **Rucsac**).



Mariona, care face parte din echipa B, a creat de asemenea un nou sprite (personaj din Scratch) (o oaie) și continuă povestea conform aceluiași plan, generând mișcări și dialoguri pentru a doua secvență. Când echipa B își încheie partea și dorește ca echipa parteneră să ducă mai departe munca începută, trebuie să apese butonul „Remixare” și ulterior „Partajează”. Când efectuați comenzile de mai sus, în partea de sus a ecranului va apărea:



Iar dacă apăsați pe butonul „Vezi pagina proiectului”:



Acum este rândul echipei A din nou. Membrii echipei pot prelua proiectul de la Mariona ca punct de reper pentru a continua partea lor, având posibilitatea să modifice orice doresc, să adauge secvențe, dialoguri, sprites (personaje din Scratch) și chestiuni generale, iar la final să remixeze și să distribuie din nou.

## III.3 Trei planuri de lecție

### III.3.1. Descoperiți Scratch: primii pași (toate vârstele)

1. **Durata estimată:** 50 min.
2. **Vârsta:** +8 ani.
3. **Materiale și resurse tehnologice:** calculatoare (1 la o echipă), conexiune la internet.
4. **Numărul de elevi:** 10-30.
5. **Echipe:** grupuri de 2.

**Scopul activității:** acela de a introduce programul Scratch elevilor de toate vârstele, cu experiență redusă și chiar fără experiență.

**A se avea în vedere:** activitatea poate fi desfășurată de un număr mai mare decât două echipe, dar este ideal în perechi. Planul de lecție are ca inspirație [Curriculum-ul pentru disciplina Creativitate Computațională](https://creativecomputing.gse.harvard.edu/guide/) (disponibil la <https://creativecomputing.gse.harvard.edu/guide/>), realizat la Harvard. Recomandarea noastră este să consultați acest curriculum pentru a găsi noi idei și variațiuni care pot fi utilizate în prezentarea programului Scratch copiilor.

**Descrierea activității:** o activitate scurtă cu rol de introducere în Scratch, combinând elemente predate de profesor cu explorarea pe cont propriu a elevilor.

**Pasul 1:** Pe parcursul primelor 15 minute, vom începe cu o demonstrație, explicând diferitele aspect ale ferestrei Scratch, subliniind trei arii principale: locul unde se petrece întreaga acțiune, locul unde se definesc și se creează sprites (personaje din Scratch) și fundalul, aria desemnată pentru calcularea acțiunilor derulate de sprites (personaje din Scratch).

Vom arăta unde sunt localizate instrumentele și vom demonstra cum prin accesarea fiecăruia dintre acestea (diferențiate cromatic), se va genera un set de instrucțiuni în partea de jos.

Totodată, vom demonstra cum putem să mutăm instrucțiunile către zona blocurilor de programare, urmărind ce se întâmplă când accesăm piesa, spre exemplu folosind comanda „mergi 10 pași”.

În plus față de acestea, putem arăta un video de 1 minut pentru a introduce Scratch (<https://scratch.mit.edu/about>).

**Pasul 2:** Apoi este timpul pentru o demonstrație asistată (10 minute), iar elevii pot repeta simultan. Spre exemplu, îi putem încuraja să facă un dans.

Începeți prin a glisa butonul „mergi 10 pași” din meniul „Mișcare” disponibil spre zona blocurilor de programare. De fiecare dată când apăsați blocul respectiv, pisica se va mișca pe o distanță de 10 pași. Puteți schimba acest număr pentru a face pisica să parcurgă o distanță mai mare sau mai mică.

Din extensia „Sunete”, glisați butonul „cântă la tobe”. Apăsați pentru a auzi sunetul tobei. Glisați și eliberați brusc butonul „cântă la tobe” sub butonul de „mișcare”. Când apăsați pe acest bloc, pisica se va mișca și apoi va scoate sunetul tobei.

Copiați acest bloc (folosind din bara de instrumente butonul „Duplică” sau prin apăsare dreapta pe bloc și selectând „duplică”) și poziționați copia în dreptul tastelor deja plasate.

Schimbați a doua tastă de „mișcare” la -10 pași, astfel încât pisica să se deplaseze înapoi. De fiecare dată când blocul de patru butoane este accesat printr-o apăsare, pisica va efectua un scurt dans înainte și înapoi.



Mergeți la meniul „Control” și accesați butonul „repetă”. Înconjurați cu butonul „repetă” celelalte butoane din zona blocurilor de programare. De data aceasta, când veți accesa blocul printr-o apăsare, pisica va dansa înainte și înapoi timp de 10 minute. Aici, cuvântul „bucă” poate fi introdus participanților. (Aceștia au acum primul concept de „gândire computațională”). În final, glisați butonul „când se dă click pe acest personaj” și poziționați-l la începutul blocului. Accesați cu o apăsare pisica (în loc de bloc), pentru a face pisica să danseze.

**Pasul 3:** după aceasta, le permitem participanților să exploreze și să descopere singuri (20 de minute).

Informăm participanții că au la dispoziție 20 de minute pentru o descoperire individuală. Îi încurajăm să facă orice își doresc. Îi informăm că nu trebuie să le fie frică să strice ceva sau să facă ceva greșit.

Încurajăm participanții să gliseze o instrucțiune către zona de programare, să o acceseze și să vadă ce se întâmplă. Îi încurajăm să facă legătura între două, trei sau mai multe instrucțiuni și apoi să apese pe bloc să observe ce se întâmplă.

În timpul acestor 20 de minute, ghidul-profesor merge la fiecare grup, încurajând participanții să descopere prin a încerca lucruri și a accesa instrucțiuni și apoi să aștepte pentru a vedea ce se întâmplă. Totodată, noi încurajăm participanții să spună altora ce au descoperit.

**Pasul 4:** după explorare, ne vom dedica restul timpului pentru a invita participanții să împărtășească ceva surprinzător cu ceilalți membri din clasă/ grup. Acesta este un exercițiu colectiv, unde vom cere atenția întregului grup. De asemenea, vom accentua faptul că ceea ce este important este să învățăm să ne ascultăm unii pe alții.

### **Extensii și provocări**

Ce fel de provocări le putem propune elevilor?

Putem cere participanților să facă pisica să deseneze un pătrat, folosind mișcarea, stiloul, controlul și trusele de instrumente dedicate evenimentelor. Le permitem să exploreze și să descopere. Accentuăm faptul că mereu există mai multe soluții pentru a rezolva o problemă și le permitem să ne arate diferite posibilități/ soluții.

Putem cere participanților să exploreze tutorialele în Scratch. Le putem cere să exploreze și să descopere editorul grafic, care ne permite să desenăm și să ne creăm propriul nostru sprite (personaj din Scratch). Editorul grafic este simplu și puternic în același timp. Putem să îi lăsăm să exploreze și editorul de sunet.

Putem propune ca ei să schimbe proiectul între echipe. Astfel, echipele sunt încurajate să continue munca la un anumit proiect, care fusese inițiat de către colegii lor. Acest lucru este interesant deoarece exercițiul îi încurajează pe aceștia să înțeleagă ce au făcut și ceilalți participanți, și să urmeze o poveste pe care a început-o altcineva.

### *III.3.2. Poezie cu Scratch (activitate pentru școlile primare)*

- **Școala unde a fost conceput și implementat:** Școala „Constantin Ianculescu” (România).
- **Durata estimată:** 6 ore (orele pot fi împărțite).
- **Vârsta:** 8-10 ani.
- **Materiale și resurse tehnologice:** calculatoare (1 pe echipă), conexiune la Internet, foi și pixuri.
- **Numărul elevilor:** 10-30.

- **Echipe:** ideal pentru grupuri de doi sau trei copii
- **Scopul activității:** de a învăța limba engleză, de a învăța despre programare, de a-și îmbunătăți aptitudinile digitale și spori capacitatea de muncă în echipă.

**A se avea în vedere:** deși activitatea se referă la un exemplu legat de Halloween, aceasta poate fi implementată în contextul altor sărbători (Crăciun, etc.) sau pentru poezii total diferite. Această activitate a fost folosită în timpul unei ore de Limba engleză (ELS, Engleza ca Limbă Secundară), dar poate fi derulată și într-o limbă diferită, sau chiar în ora de Artă sau de Tehnologie.

**Descrierea activității:** elevii folosesc o poezie intitulată „Halloween Fericit”. Aceștia își folosesc imaginația și cunoștințele Scratch pentru a crea o poveste digitală în concordanță cu ceea ce au citit anterior.

### Pași:

Poezia selectată a fost „Halloween Fericit”, care a fost scurtată în scopul de a servi capacității lor de înțelegere.

### Halloween fericit!

Fantomă albă, fantomă albă, ce vezi tu?

Eu văd un liliac negru care se uită la mine.

Liliac negru, liliac negru, ce vezi tu?

Eu văd o bufniță maro care se uită la mine.

Bufniță maro, bufniță maro, ce vezi tu?

Eu văd o pisică neagră care se uită la mine.

Pisică neagră, pisică neagră ce vezi tu?

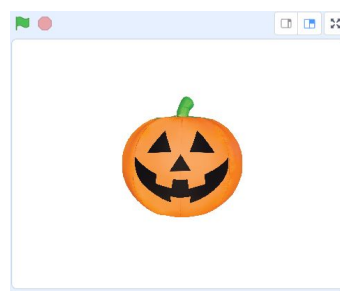
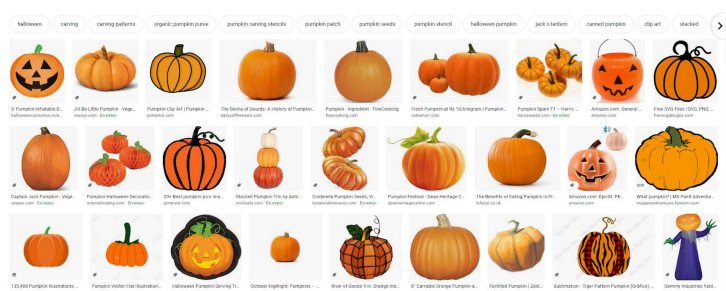
Eu văd o lumină de dovleac care se uită la mine!

Halloween fericit!

**Pasul 1:** Profesorul a asistat copiii cu traducerea în limba română și i-a ajutat pe aceștia să o înțeleagă.

**Pasul 2:** Copiii deschid Scratch, și apoi vor șterge pisica sprite (personaj din Scratch). Apoi, ei aleg decorul din partea dreaptă. Accesează butonul „Decoruri” și apoi „Umplere” pentru a alege culoarea și nuanța pe care o consideră potrivită.

**Pasul 3:** Urmează ca ei să aleagă personajul poeziei: dovleacul, fantoma, liliacul, bufnița și pisica. Dacă nu este posibil să găsească sprites (personaje din Scratch) pentru fiecare dintre aceste personaje în biblioteca Scratch, atunci copiii le vor căuta cu ajutorul internetului.



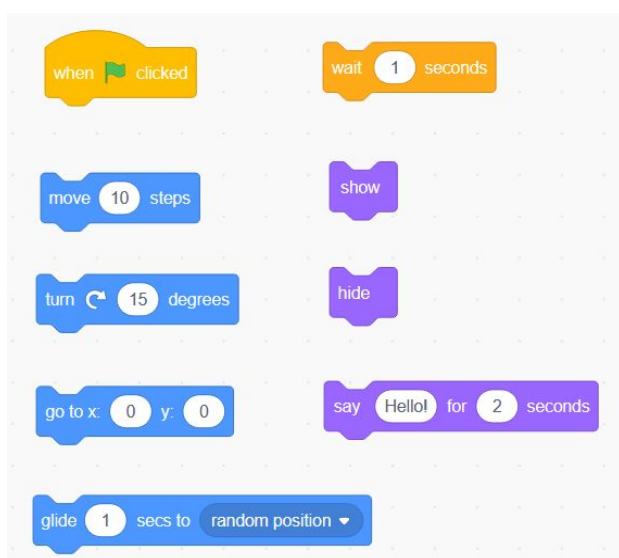
Profesorul le poate arăta cum să salveze o anumită poză pe care să o folosească ulterior ca sprite (personaj din Scratch) în Scratch. Uneori, copiii vor schimba fundalul imaginii sau va fi necesar să

mareasca sau să micșoreze imaginea. Acestea constituie o oportunitate grozavă de a-și îmbunătăți abilitățile digitale.

De îndată ce copiii au toate sprites (personaje din Scratch) incluse în Scratch, aceștia le pot modifica, le pot schimba culorile și costumele, etc.

**Pasul 4:** copiii pot începe programarea pe computer, încercând să facă personajele să se miște, să apară, să dispară și să recite versuri din poezie. Pentru a realiza aceste lucruri, este interesant ca inițial să scrie pe o foaie de hârtie un dialog simplu pentru fiecare personaj, sau să deseneze în creion un scenariu de bază, incluzând versurile atribuite fiecărui personaj.

**Pasul 5:** Blocurile Scratch de mai jos sunt principalele instrucțiuni de codare de care vor avea nevoie copiii. Profesorul le poate explica prin exemple cum se pot utiliza, în funcție de nivelul de cunoștințe Scratch al fiecărui elev. Apoi, profesorul îi poate lăsa pe cursanți să exploreze mai multe blocuri. În cazul în care copiii au cunoștințe reduse de limba engleză, ei pot folosi Scratch în limba lor maternă.



**Pasul 6:** Această activitate este foarte deschisă și are numeroase variațiuni. Spre exemplu, se pot folosi blocurile de text-vorbit sau copiii și-ar putea înregistra propria voce pentru a exersa vorbirea limbii engleze.

### III. 3.3. Spargeți geamul (toate vârstele)

- **Durata estimată:** 60 min.
- **Vârsta :** +8 ani.
- **Materiale și resurse tehnologice:** computere (1 pentru fiecare echipă), conexiune la internet și un aparat foto sau un telefon mobil.

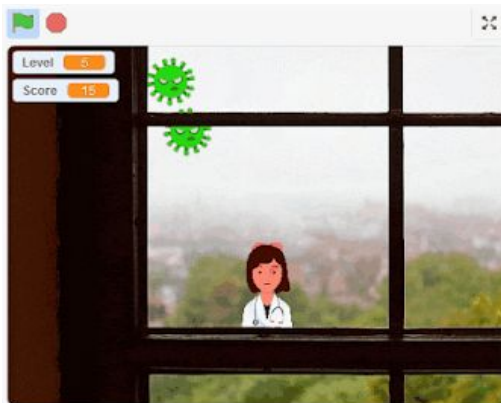
**Echipe:** activități de făcut cu familia acasă.


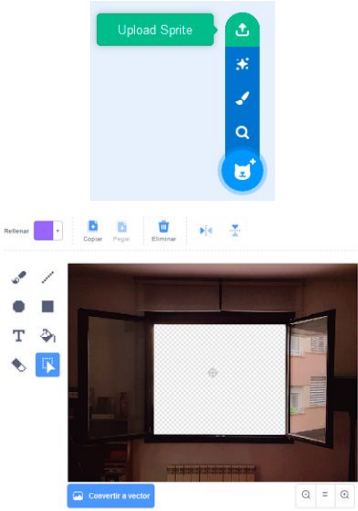

**Scopul activității:** crearea unei povești digitale cu Scratch și a unei poze cu un geam de acasă.

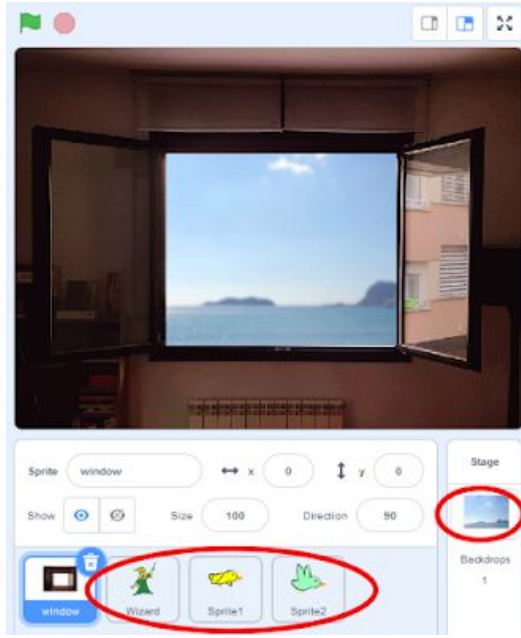
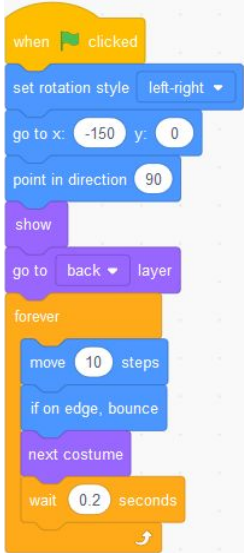
**De avut în vedere:** această activitate a fost gândită în timpul restricțiilor de mișcare cauzate de COVID19. Este special gândită ca o activitate de familie menită să se desfășoare acasă, dar poate fi totodată adaptată și pentru școli.

**Descrierea activității:** faceți o poză unui geam de acasă și, folosind Scratch, transformați-o într-un joc pe calculator sau într-o poveste animată, un proiect artistic, etc.. Posibilitățile sunt infinite, trebuie

doar să vă imaginați. Puteți accesa tutorialul complet pentru această activitate aici: [in.geyc.ro/spargeti-geamul](http://in.geyc.ro/spargeti-geamul)



<p><b>Pasul 1:</b></p> <p><b>Faceți o poză ferestrei din casă</b></p>		
<p><b>Pasul 2:</b></p> <p><b>Încărcați poza și accesați-o cu Scratch</b></p>	<p>Deschideți programul Scratch, creați un proiect nou, adăugați-vă poza ca nou sprite (personaj din Scratch) din computerul dvs.. Acum, accesați „Costume”, iar acolo veți vedea că puteți modifica poza creată. De exemplu, putem decupa partea din interiorul ferestrei pentru a face ca lucrurile să se petreacă în interior. Apoi, puteți programa acest sprite (personaj din Scratch) pentru a-l centra și a-l plasa pe poziția din față (astfel încât sprites - personaje din Scratch- rămase să treacă în spate).</p>	 

<p><b>Pasul 3:</b></p> <p><b>Adăugați o scenă și alte sprites (personaje din Scratch)</b></p>	<p>În acest exemplu, am golit interiorul ferestrei, iar acum putem să așezăm mai multe peisaje frumoase. Putem folosi o poza de-a noastră, un desen, un peisaj preluat de pe internet. Adăugați unul din acestea proiectului Scratch ca o scenă, și apoi atașați mai mulți sprites (personaje din Scratch). În acest exemplu, noi am adăugat două păsări și un vrăjitor.</p>	
<p><b>Pasul 4:</b></p> <p><b>Creați povestea (sau jocul, sau lucrarea de artă...)</b></p>	<p>După ce aveți toate elementele, urmează partea cu adevărat distractivă: explorați modurile de programare pentru a face ca lucrurile să se întâmple în proiectul dumneavoastră. Spre exemplu, faceți-le pe sprites (personaje din Scratch) să vorbească, să se miște, să deseneze. Să nu vă fie teamă să greșiți! De exemplu, păsările noastre se mișcă așa:</p>	

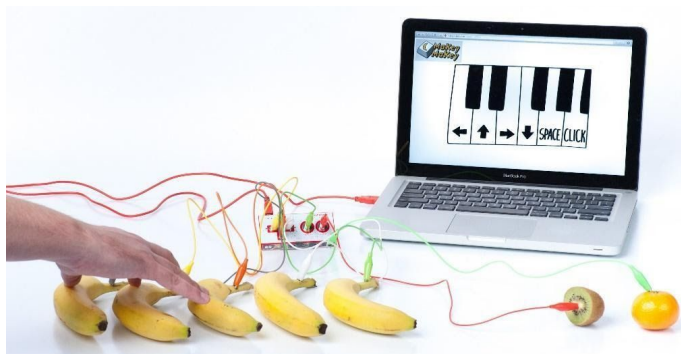
Important: când finalizați proiectul, distribuiți-l pe pagina Scratch, iar apoi adăugați-l la <http://bit.ly/studio-scratch> pentru a putea fi vizionat de toată lumea, fiind o sursă de inspirație pentru alții. În cazul în care îl distribuiți pe rețelele de socializare, vă rugăm să folosiți hashtag-urile #HackYourWindow, #ScratchAtHome și #DIVERSEprojectEU

## III.4. Mai multe instrumente

Am dori să vă prezentăm alte câteva instrumente foarte utile, compatibile cu [Scratch](#), care ne pot ajuta să ne facem poveștile digitale și animațiile interactive și mult mai distractive.

### III.4.1. Makey Makey

<https://makeymakey.com/MakeyMakey>



Aceasta este o trusă de invenție pentru secolul 21. El transformă obiecte uzuale în touchpad-uri, pe care le îmbină cu internetul. Este o placă de circuit simplu atât pentru începători cât și pentru experți în domeniul artelor, ingineriei, muzicii, științelor sociale, lingvisticii și în orice alt domeniu conex. Placa se conectează prin USB și este recunoscută ca o tastatură sau un mouse USB. Această placă este compatibilă cu orice calculator, Mac și de asemenea cu majoritatea tabletelor și a telefoanelor android.

### III.4.2. micro:bit

<https://microbit.org/>

Este un dispozitiv de calcul care oferă o punte de legătură între concepte abstracte și experiențe tangibile. Această metodă de calcul îmbină Gândirea computațională, Codificarea, Creativitatea și Inovația. Prin utilizarea micro:bit, elevii dumneavoastră vor obține competențe vitale și abilități de gândire critică și colaborare, îmbunătățindu-și capacitatea și încrederea de a avea idei, de a le împărtăși și de a le transpune în realitate. Simplitatea cu care este proiectat micro:bit permite un succes imediat, dar totodată acesta poate deveni un instrument mai sofisticat pe măsură ce nivelul de cunoștințe și de înțelegere al elevilor crește.



## III.5. Resurse

### III.5.1. Selecție de resurse online

- Website Scratch: <https://scratch.mit.edu>
- Website Scratch pentru comunitatea profesorilor: <https://scratched.gse.harvard.edu>
- Curs deschis pe tema Scratch: Învățând despre învățarea creativă: <https://learn.media.mit.edu/lcl/>
- Despre Scratch în practică, idei și materiale de la echipă și de la profesori din întreaga lume: <https://sip.scratch.mit.edu>
- Tutorial despre Scratch: <in.geyc.ro/tutorial-scratch>
- Carduri Scratch: <in.geyc.ro/carduri-scratch>
- Ghidul profesorilor despre cardurile Scratch: <in.geyc.ro/ghid-carduri-scratch>
- Proiectul Erasmus+ Included (Inclus): Educația inclusivă a copiilor, susținută prin mijloace multimedia și povestiri digitale este un training și un proiect de tip acțiune- cercetare promovat de către Comisia Europeană (Erasmus+): <https://www.includedeurope.eu/>
- Povestiri digitale cu tineri refugiați: Instrument pentru promovarea alfabetizării și a abilității tinerilor și catalizator pentru acțiune socială (Christina Chen 2015), <in.geyc.ro/povestiri-digitale-refugiati>
- Povestiri digitale interactive cu copii refugiați (Toby Emert 2014).
- Ghidul codificării jucăușe: Rezultatul principal al proiectului Erasmus+ intitulat Măiestrie precoce. Conține numeroase activități pas cu pas referitoare la Scratch și la Povestirile Digitale (Scratch și poezie, Povești colaboratoare cu Scratch, etc.).
- Povestirile digitale în clasa primară.
- Instrumentele ale Povestirilor digitale: o colecție de aplicații și de instrumente online de tip EdShelf sunt utile pentru promovarea creării de povestiri digitale în clasă.

### III.5.2. Selecție de cărți

- Ghidul de creație computerizată (Harvard): Programa Creației Computerizate, realizată de către Laboratorul de Creativitate Computerizată din cadrul Departamentului de Educație Harvard, este o colecție de idei, strategii și activități de introducere a experienței de creație computerizate, folosind Scratch. Conține multe lecții și activități referitoare la povestirile digitale.
- Ghidul de învățare creativă pentru familii (MIT): Acest ghid oferă un cadru de bază pentru implementarea unor grupuri de lucru pe Scratch și alte tehnologii de învățare creativă. Este adresat profesorilor, personalului din centrele comunitare și voluntarilor interesați în implicarea tinerilor și a familiilor lor, cu scopul de a deveni creatori și inventatori în comunitățile acestora.
- Centrul pentru Povestiri Digitale. (2005) <http://www.storycenter.org/history.html>, Accesat în 12 Mai 2007
- Papert, S. (1980). Mindstorms—Copiii, Calculatoarele și Ideile Puternice. Editura New York Basic Books, Inc.
- Robin, Bernard. (2008). Povestirile Digitale: Un instrument tehnologic puternic în clasă pentru secolul 21. De la Teorie la Practică- 47. 220-228. 10.1080/00405840802153916.
- Tucker, G. (2006). Persoana întâi singular: Puterea povestirilor digitale. Educația ecranului, 42, 54–58.

## IV. Povestiri și basme din popor

Autor: Centrul de Studii Superioare de Teatru, Grecia

### IV.1 Introducere în teorie

#### IV.1.1. Povestiri din popor – definiție și categorii

Termenul de „povestiri din popor” acoperă o categorie de povești bazate pe tradiții transmise pe cale orală, în jurul lumii. Margaret Misch (2008) identifică numeroase categorii:

- Povestiri folclorice- pot include elemente religioase, imaginare și mitice, ilustrând uneori întâmplări de zi cu zi
- Legende- relatează viețile unor oameni despre care se spune că au realizat performanțe extraordinare
- Mituri – descriu evenimente în care protagoniștii sunt ființe supranaturale și explică originile. Fabulele sunt o subcategorie de mituri, însuflețite de animale și servind o lecție de moralitate.
- Parabolele – povești cu o lecție morală atribuită lui Iisus Hristos
- Alegoriile – povești cu dublu înțeles, care au un mesaj de natură morală sau politică în spatele poveștii principale, de exemplu Călătoriile lui Guliver
- Basme – povești care relatează aventurile și viețile unui erou sau a unei eroine, conținând elemente de magie.

#### IV.1.2. Valoarea povestirilor din popor la clasă

Motivul pentru care poveștile de inspirație folclorică rezistă de-a lungul tuturor culturilor se referă la structura acestora și la intriga lor, care este cu precădere plăcută copiilor:

*[Ei] sunt ușor implicați în poveste, se identifică cu personajele și situațiile relatate și, prin urmare, povestea care rezultă pe cale orală este transformată în realitate experiențială.*  
(Grammatas)

Un astfel de angajament față de poveste susține în mod natural concentrarea copiilor, dar totodată le modelează gândirea creativă și le facilitează oportunitatea de a-și dezvolta abilitățile de rezolvare de probleme.

Povestirile din popor pot stimula incluziunea în clasă. Faptul că aceste povești fac parte din toate culturile, le transformă în vehicule universale pentru învățare. Orice copil poate ruga un membru al familiei să îi spună o poveste, sau să caute o poveste online, fiind capabil să o aducă în clasă. Rezultatul imediat este că toți copiii sunt incluși în lecție și au o contribuție valoroasă.

Din punctul de vedere al dezvoltării abilităților de limbă și comunicare, povestirile din popor joacă un rol important. Cititul cu voce tare a fost considerat benefic pentru alfabetizare, abilitățile lingvistice și cognitive, atât în cazul copiilor (Duursma, Augustyn, & Zuckerman, 2006), cât și a adulților (Hardach, 2020). Pentru clasele în care este prezentă diversitatea, printr-un număr de limbi străine, este o oportunitate de a susține dezvoltarea alfabetizării în limba vorbită acasă de fiecare elev (L1). Beneficiile acestui fapt se aplică în cazul copiilor bilingvi, care au L1 alta decât limba dominantă în clasă (de exemplu, limba arabă), și totodată în cazul elevilor a căror L1 este aceeași cu limba dominantă în clasă.



Acolo unde copiii bilingvi învață să scrie și să citească în L1, se va remarca atât un progres academic general, cât și o alfabetizare în L2 (Branum-Martin, et al. 2010, Cobo-Lewis, et al. 2002, Thomas și Collier 2002, Kenner, et al. 2008). Există totodată dovezi care susțin că alfabetizarea copiilor în L1 susține învățarea generală a colegilor lor, inclusiv a monolingvilor aparținând limbii dominante (Chin, Daysal and Imberman 2012).

În ceea ce privește obiectivul DIVERSE – pentru a promova educația incluzivă și includerea migranților nou veniți- utilizarea structurată a multiplelor limbi în clasă, inclusiv a limbilor native ale copiilor migranți, poate contribui la rezultate sociale și emoționale importante, cum ar fi:

- Stimă de sine și bunăstare emoțională (Bougie, Wright și Taylor 2003, Combs 2005)
- Respect față de cultura proprie fiecăruia (Conteh 2007)
- Coeziune familială (Wong-Fillmore 1991)

Aceste rezultate afective sunt accentuate mai departe prin încurajarea interacțiunii dintre părinte și copil în limbajul de acasă, prin intermediul poveștilor. (Costigan și Dokis, 2006).

## IV. 2 Descrierea metodei

Utilizarea povestirilor din popor și a basmelor în clasă poate lua mai multe forme:

- Profesorii pot folosi povestiri folclorice deja existente
- Profesorii pot inventa povestiri folclorice pe care să le folosească în scopul predării lecțiilor.

Totodată, povestirile folclorice pot fi folosite:

- Sub formă de teatru de acțiune
- Sub formă de interacțiune între elevi și profesori
- Sub forma narațiunii unui profesor.

### IV.2.1. Introducere și definiții

Învățarea creativă poate avea forma unei narațiuni, ca o poveste sau un basm. În acest caz, profesorul poate urma metode și mijloace teatrale. Învățarea creativă este o acumulare de cunoștințe și abilități obținute prin participare activă. Citirea poveștilor are aceleași caracteristici. Nararea povestirilor folclorice, folosită ca metodă de învățare, trebuie să urmeze mai mult sau mai puțin aceleași rute. Este o procedură care îmbină un schimb creativ dintre un individ și mediul său natural sau social.

Procesul de învățare este o funcție umană complicată, care își are rădăcinile atât în latura psihologică a unui om, cât și în cea fiziologică. Acesta este produsul operațiunilor interne și externe, având ca scop dobândirea de cunoștințe și capacități. Procesul de învățare devine mai interesant și complex odată cu părăsirea stadiului de memorare, înspre un stadiu în care funcțiile umane fundamentale sunt implicate.

Procesul de învățare poate fi numit creativ dacă stimulează imaginația, memoria, sensibilitatea și sentimentele, mimarea (urmând ideea aristotelică), joaca, arta și creația, și totodată acest proces de învățare este creativ când câștigă experiența din cele menționate. Prin folosirea povestirilor din popor ca metodă de învățare, nu facem decât să transpunem toate caracteristicile și elementele menționate mai sus în procesul de educație.

Prin utilizarea tehnicii narative, adaptând lecția prin prezentarea acesteia sub forma unei povești, se realizează o recrutare a funcțiilor artei spectacolelor (teatrale și narative), în slujba procesului educațional.

Împreună cu narațiunea și folosirea povestirilor din popor, o varietate de alte funcții precum jocurile de teatru, jocurile de rol și citirea de povești sunt de asemenea abordate. În orice caz, ținta este mereu aceeași; cucerirea și evoluția cunoașterii de sine a omului, a mediului și a legilor care îl guvernează.

Relatarea poveștilor și povestirilor din popor ca metodă de predare utilizează numeroase tehnici teatrale, cuprinzând în același timp, o metodologie de predare. Este probabil ca elemente creative și practice să fie folosite. Cu toate acestea, narațiunea este cel mai probabil să rămână sursa principală, având în vedere că aceasta încorporează acțiunea și experiența, cu precădere experiența colectivă față de cea individuală.

Aici vă prezentăm un mod alternativ de învățare, o metodologie care folosește elemente din narațiune și din arta spectacolului, care ar putea servi sau nu scopul unui amator, însă care, cu toate acestea, sunt indispensabile pentru crearea cadrului în care vrem să lucrăm.

Narațiunea în clasă diferă față de arta spectacolului și de cea de teatru. Într-o piesă de teatru sau într-o narațiune profesionistă, interesul nostru principal rezidă în rezultatul care este integral și perfect, cu alte cuvinte, în faptul că piesa este demnă de a fi vizionată. În nararea povestirilor din popor ca metodă de predare, interesul nostru principal se rezumă la mediu, la tehnici și la diferitele modalități pe care le folosim în limitele predării, în timp ce rezultatul final depinde de cât au asimilat elevii, cu alte cuvinte, cât de bine înțeleg ei obiectul învățării.

Încă o dată, este necesar să clarificăm faptul că învățarea creativă nu ar trebui să facă parte din cerințele aplicate ale unei „opere de artă”. Acel „frumos” pe care îl căutăm într-o operă de artă are un înțeles cu totul diferit în ceea ce privește învățarea narativă. În cazul în care vorbim în mod specific despre frumos, vom face referire la măsura de cunoaștere dobândită prin joacă, actorie sau creație. Interesul și preocuparea noastră ar trebui să fie dedicate domeniului învățării, asupra modului în care am asimilat cunoștințele și în ce măsură am atins obiectivul studiului.

#### IV.2.2. Principalele caracteristici ale narațiunii

În schema formată în acord cu scopurile noastre educaționale și maniera în care lecția este planificată, trebuie să ținem cont de următoarele aspecte:

##### **Domeniul uman**

Din momentul în care narațiunea se desfășoară, iar personajele și eroii sunt prinși în „aventură”, este necesar să ne confruntăm cu un context de atribute umane. Acest fapt este valabil atât dacă eroii sunt oameni sau alte entități cu caracteristici umane (animale, plante, elfi, dragoni, etc.).

##### **Tărâmul imaginar**

Indiferent dacă profesorii folosesc o povestire din popor sau inventează una pentru nevoile cognitive ale subiectului lecției, aceștia intră pe un tărâm imaginar și trebuie să urmeze aceste drumuri pentru a-și duce lecția la bun sfârșit.

##### **Eroi - personaje**

Lecția prin metode narrative se va dezvolta între „entități”. Oameni, animale și orice altceva care folosește un limbaj și mișcări care ne sunt familiare.

##### **Conflictul dramatic**

Aceste personaje vor fi construite pe conflictul constructiv dintre ele, care va avea ca rezultat lecția, subiectul cognitiv și înțelegerea acestuia de către elev.

## **Loc imaginar**

Acțiunea narativă are loc într-o locație inventată, unde timpul nu contează și nu are nicio valoare, mai ales referitor la înțelegerea actuală a lecției.

## **Simboluri**

Personajele și acțiunile evadează în mod natural din contextul realității, devenind simboluri. Acesta constituie încă un avantaj. Simbolurile sunt energizate poetic și distrag nu doar mințile, dar și emoțiile elevului. Astfel, învățatul devine mai concret și permanent.

Scopul nostru este acela de a ajuta copiii să obțină cea mai bună înțelegere și cunoaștere. Profesorul, de altfel, este cel care va alege cea mai bună modalitate de a aborda fiecare subiect. Este cunoscut faptul că putem aborda o varietate de aspecte și subiecte, pe care le putem preda sub forma de narațiune.

Lectura ar putea să se prezinte ca o îmbinare între narațiune și acțiune. Ar putea începe cu povestirea, continua cu acțiunea, și sfârși cu o poveste.

Profesorii știu că repetiția și rutina strică interesul copiilor și le afectează capacitatea de concentrare și, prin urmare, găsirea de noi tehnici de învățare și prezentare care ar putea iniția neprevăzutul, uimitorul, sau simplul roman, este puternic recomandată.

### **IV.2.3. Cum să construim o lecție bazată pe povestiri din popor**

Dacă este să introducem o propunere cu scopul de instruire a unei lecții de acest fel, am putea începe prin a menționa următoarele:

#### **1. Definirea scopului**

Ce înțeles dorim să transmitem prin predarea lecției respective. Ce ne dorim să dovedim? Acest scop trebuie să fie în legătură cu obiectivele de învățare ale lecției noastre.

#### **2. Utilizarea ingeniozității în alegerea unei fabule interesante care are:**

- Un conflict în acțiune
- O intrigă interesantă
  - un început precum „a fost odată ca niciodată...”,
  - Dezvoltarea temei
  - Și o încheiere precum „și au trăit fericiți până la adânci bătrâneți”,
- Un conflict între două personaje principale antitetice sau între două teme controversate,
- Pană la sfârșitul poveștii, ar trebui să ne fi atins deja scopul.

#### **3. Definirea factorilor opuși**

Care bătălie- discutați unul cu celălalt- astfel încât divergențele să atingă scopul nostru final (Rezultat– concluzie - mesaj)

#### **4. Definirea- scoaterea la lumina a rezultatelor conflictelor principale**

Dacă narațiunea noastră a fost cizelată, copiii care au avut parte de încurajarea corespunzătoare, își vor exprima singuri rezultatele. La final, ar fi necesară organizarea unei discuții despre poveste, iar copiii ar trebui să fie ajutați să identifice ceea ce au învățat prin intermediul acestei povești.

## IV. 3 Trei planuri de lecție

Învățarea creativă oferă multe moduri de a povesti un basm, sau de a crea unul nou pentru a servi scopul lecției. Încurajăm cititorul să citească metodologia pentru a o înțelege și mai mult decât atât, pentru a putea crea noi metode de predare prin intermediul narațiunii și a basmelor.

- Precum o acțiune de teatru.
- Participarea profesorilor și a elevilor (interacțiune)
- Relatare de către profesor.

### ***IV.3.1. Științe (Proprietățile aerului)***

În acest plan de lecție, principalul obiectiv de învățare este de a identifica proprietățile aerului. Aceasta este ceea ce ne dorim ca elevii să înțeleagă la finalul sesiunii.

În vederea obținerii acestui obiectiv, noi trebuie să alegem două personaje principale antitetice. În exemplele oferite mai jos, am ales un steag (incapabil de a se mișca) și un pescăruș, care este în continuă mișcare, un personaj care cunoaște proprietățile aerului și unul care nu are nicio idee despre acestea. Se poate folosi orice pereche de lucruri opuse care ar putea fi relaționate într-un fel.

După aceasta, trebuie să selectăm acele proprietăți ale aerului asupra cărora dorim să ne concentrăm și să construim dialogul. Este important ca aceste personaje principale antitetice să prezinte ideea din perspective diferite. În povestea noastră, avem perspectiva unui personaj care nu poate călători și a unui personaj care este un călător. Adeseori în basme, călătoria este asociată cunoașterii, iar cunoașterea vine prin călătorii.

Este important ca povestea construită să aibă un început (unde contextul este explicat, astfel încât elevii să înțeleagă cine este fiecare personaj), o parte de mijloc (unde povestea se desfășoară) și un final (care va fi sub forma unei concluzii).

#### **Exemplu de poveste care poate fi relatată ca o scenetă de teatru**

**Materie:** Științe

**Subiect:** Aerul și spațiul

**Povestirea din popor a singurătății unui steag care crede că aerul nu există și că spațiul este gol.**

A fost odată ca niciodată un steag.

Și el avea o întrebare filosofică existențială care îl chinuia.

Dar haideți să începem cu începutul.

A fost agățat și uitat pe un stâlp aflat pe o clădire înaltă. În față, era scris „Școală”. Sincer, steagul fusese uitat acolo cu mult timp înainte de sărbătoarea națională.

Și el era plictisit. Foarte plictisit. Timpul trecea și acesta îmbătrânea. Culorile sale se estompau, marginile erau rupte de vântul care îl bătea.

Și cum am vorbit despre aer, trecuse multă vreme de când aerul trecuse prin acel loc, iar steagul nostru atârna trist și fără mișcare.

În tristețea lui, el începuse să se întrebe de ce aerul nu mai trecea, ca să-i insuflă puțină prospețime. Doar un miros urât și puternic se simțea și îl atingea acolo sus.

Și oricum, cine este aerul acesta? Și de ce nu mai trecea pe acolo? Și de ce e atât de arrogant și de insuportabil? Nu mai există, moare cumva?

Într-o zi, s-a decis și a strigat către un pescăruș care zbura.

**STEAGUL** Domnule, domnule, n-ați vrea să veniți mai aproape?

**PESCĂRUȘUL** Ce vrei, am de lucru, bărcile tocmai au ajuns în port cu o grămadă de pește în plasele lor și îmi este foame.

**STEAGUL** Ah..bine...bine. Hai puțin mai aproape, vreau să te întreb ceva și apoi te las să pleci. Spune-mi, de ce nu mai trece aerul pe aici? Este arogant, a părăsit teritoriul nostru sau a murit?

**PESCĂRUȘUL** Despre ce vorbești? Aerul este mereu aici și acolo și peste tot.

**STEAGUL** Cum este mereu aici? Dacă este așa, de ce nu flutur? Sunt jos, trist și sărac;

**PESCĂRUȘUL** Uită-te acolo pe cer! Ce vezi?

**STEAGUL** Nori. Nori nemișcați, ca mine.

**PESCĂRUȘUL** Și ce este un nor?

**STEAGUL** Un nor este un nor, prostule! Ce altceva să fie?

**PESCĂRUȘUL** Nu, norii sunt aer. Aer de diferite grosimi.

**STEAGUL** Ești nebun. Tu spui că norii pe care îi văd nu există și că aerul pe care nu îl văd, există.

**PESCĂRUȘUL** Indiferent dacă vrei sau nu să crezi, DA.. Aerul este aici, dar nu este grăbit și nici sălbatic.

**STEAGUL** Ba nu este. Pentru că știi că aerul este curat și răcoritor.

**PESCĂRUȘUL** Este de la gazele de eșapament, de la mașinile și motocicletele de pe stradă.

**STEAGUL** Orice ar fi. Când trecea pe aici, aerul curăța totul. Deci acum nu este aici.

**PESCĂRUȘUL** O, da? Și cum crezi că ajunge mirosul aici sus? Și cum crezi că zbor eu? Și privește acolo la raza de soare care strălucește. Ce vezi? (cineva suflă puțină pudră de talc în lumina unui obiectiv)

**STEAGUL** Praf. Bucăți mici de praf murdar.

**PESCĂRUȘUL** În regulă. Și cum crezi că zboară acest praf în stânga și-n dreapta?

**STEAGUL** Nu știu.

**PESCĂRUȘUL** Din aer, în aer. Aerul este peste tot. Indiferent dacă este grăbit sau calm, rece sau fierbinte. Aerul este peste tot.

**STEAGUL** Așa spui tu?

**PESCĂRUȘUL** Da. Lasă-mă să plec acum pentru că vapoarele intră în port repede și plasele lor au o mulțime de pește. Merg să mănânc.

**STEAGUL** Hahaha! Repede? Repede???? Și cum știi tu că vin repede? Cum le vezi de aici?

**PESCĂRUȘUL** Le văd. Nu sunt orb. Nu le vezi pânzele pline?

**STEAGUL** Pline? Pline de ce?

**PESCĂRUȘUL** Pline de aer. Aerul este peste tot și face totul. Face praful să se miște de ici colo, bărcile să meargă oriunde vrea căpitanul, face mirosul să ajungă la nasul tău, mă face pe mine să zbor. Ajunge acum, plec. Altfel voi rămâne flămând toată ziua.

Steagul a rămas singur din nou, dar acum avea multe lucruri la care să se gândească.

Este aer acolo sau nu?

Este aerul invizibil dar există peste tot în spațiu?

Și să rezolve întrebarea filosofică existențială.

„Acea că ceea ce vedem s-ar putea să nu existe, iar ceea ce nu vedem este prezent în permanență”.

### IV.3.2 Botanică

O plantă se naște. Procesul de semănare, creștere și rodire a fructelor, până la momentul în care noua plantă se va reproduce.

Ne definim scopul: intenția noastră este de a-i învăța pe copii despre reproducerea plantelor și despre circumstanțele în care aceasta are loc.

Vom inventa o scurtă poveste interesantă, precum:

- Aventura spiritului neliniștit al unei mici semințe de năut, care a decis să-și caute norocul în locuri necunoscute.
- O introducere care ar putea să sune așa : ”a fost odată ca niciodată...”  
(Dialogul cu mama năut și afirmația că aceasta dorește să plece)
- Desfășurarea acțiunii: întâlnirea unui număr de persoane remarcabile (aer, pământ, soare)
- Încheierea ar putea suna astfel: „și au trăit fericiți până la adânci bătrâneți”.
- Repetarea aceleiași povești, a aceleiași intrigi, a aceluiași dialog cu noua sămânță, rezultatul acestora.
- Definim factorii controversați care discută și luptă între ei pentru ca deznodământul să se concretizeze în scopul final dorit (rezultat, deducție, mesaj)
- Primul nostru erou este sămânța.
- Eroul alternativ poate fi aerul (care ridică sămânța și o poartă în alte părți)
- O bucată de pământ care se întâmplă să fie lângă locul în care a căzut sămânța.
- Apa care curge în apropiere, care udă sămânța.
- O pietricică ce blochează temporar din creștere rădăcinile seminței și frunzele, soarele, cel mai indispensabil element

Și povestea continuă până când noua noastră plantă este gata să producă semințe proprii.

*Definiție – eliminarea conflictului final*

În exemplul oferit, avem numeroase conflicte:

Discuția cu soarele, aerul, pământul, pietricica etc..

*Concluzii*

Cum funcționează natura, primăvara, iarna, condițiile favorabile, etc..

### IV.3.3 Istorie

Istorie – școala primară – clasa a 3-a

Bazat pe cartea disponibilă la [in.geyc.ro/carte-exemplu-istorie](http://in.geyc.ro/carte-exemplu-istorie)

#### **HERCULE**

O serie istorică în 14 episoade.

#### **Relatare de către profesor:**

(el poate folosi marionete, măști, umbre, obiecte în acord cu conceptul lecției)

A fost odată ca niciodată un om bătrân, care trăia într-un sat. Platon. El era foarte bătrân și înțelept. Împrejurul satului se afla o pădure adâncă și întunecată, în care sătenii mergeau să omoare păsări și iepuri pentru a-și hrăni familiile. Însă adeseori, unul sau doi dintre ei se rătăceau în pădure și nu se mai întorceau niciodată. Ceilalți săteni au început să se teamă de pădure și au refuzat să mai meargă la vânătoare.

Platon s-a gândit la acest lucru și a găsit o metodă de a-i încuraja pe vânători să nu se teamă și să riște să vâneze în pădure. Mai mult decât atât, el a reușit să îi facă curajoși, să fie toți împreună și să colaboreze, să se ajute unul pe celălalt, astfel încât să nu se piardă în pădure. Cum? Prin povestire.

Platon îi aduna pe săteni în jurul focului, în mijlocul satului și începea să le spună povești. O poveste chiar înainte de vânătoare.

El zicea: ”A fost odată ca niciodată un tânăr pe nume Hercule. El era foarte puternic și curajos. Asta se datora faptului că atunci când Hercule era bebeluș, regele tuturor zeilor- Zeus- a luat puțin lapte de la Hera (soția lui zeiță) și l-a hrănit pe Hercule cu acesta. Astfel, bebelușul a devenit puternic și de neînvinș.

#### **Episodul 1**

Sătenii au venit la Platon și l-au anunțat că nu se vor mai duce în pădure deoarece ieri, când erau la vânătoare, un șarpe a apărut și i-a ucis pe trei dintre ei.

Platon s-a gândit pentru o vreme și le-a spus să se așeze pe pământ pentru că avea să le spună ceva.

Platon: Ascultați-mă! Când eram tânăr, am mers la școală. Profesorul meu avea un bebeluș care era foarte puternic. El s-a dus în munți și l-a invitat pe Zeus să fie nașul bebelușului. Zeus a acceptat propunerea lui și a devenit nașul bebelușului. El a promis să îl protejeze pe bebeluș și că atunci când el va crește, îl va face... aproape zeu.

Când Hercule era bebeluș, Hera- căreia nu i-a plăcut că soțul ei, Zeus, i-a furat laptele- a trimis șerpi veninoși să-l muște pe Hercule și să îlucidă.

Însă Zeus a înțeles imediat, înainte ca șerpii să-l muște pe Hercule și a aruncat un fulger în încăpere. Hercule s-a trezit, a apucat șerpii și i-a ucis.

Platon s-a uitat în ochii sătenilor și le-a spus: dacă un bebeluș poate ucide doi șerpi veninoși trimiși de Hera, atunci voi adulții nu puteți să mergeți în pădure să vânați, decât dacă nu sunteți lași. Iar dacă șerpii apar, atunci veți face ceea ce a făcut și bebelușul. Mergeți la vânătoare acum.

Sătenii au prins curaj și au mers în pădure fără să le fie frică.

## **Episodul 2 și continuarea.**

Acțiunea continuă astfel încât sătenii vin la Platon în fiecare episod și îi spun că le este frică să meargă la vânătoare pentru că apare un leu.

Platon le spune povestea lui Hercule și Leul din Nemeea.

Același lucru se întâmplă cu taurul din Minos în Creta, păsările Stimfalide, Hidra din Lerna și așa mai departe.

## **IV.4 Mai multe instrumente**

Posibilitățile pe care le avem de a introduce basmele/ povestirile din popor la clasă sunt numeroase. Mai jos vă prezentăm câteva dintre acestea.

### ***IV.4.1. Narațiune inovativă bazată pe obiecte***

Vom cere grupului, elevilor și participanților să aducă unul sau mai multe obiecte care semnifică ceva pentru ei. Obiectele suvenir sunt ideale, în special cele care fac referire la copilărie sau un obiect primit din partea unui părinte, bunic, ceva nou sau vechi. Obiectele pot părea simple și uzuale dar ele au puterea, misterul de a crea o poveste și mai mult decât atât, pot stârni amintiri.

Această abordare ar putea fi descrisă ca un plan de lecție legat de narațiune și funcționează mereu foarte bine în cadrul grupurilor diverse și a grupurilor sociale speciale, ajutând participanții să interacționeze și să creeze legături.

#### **Faza A**

Profesorul va împărți clasa în grupe mai mici de câte 3-4-5 elevi și va poziționa obiectele acestora împreună. Acestea pot fi: poze vechi, o cutie, o cutie de chibrituri, o mânășă, un suvenir, o piatră, o jucărie și multe altele, în funcție de persoana care le posedă și de imaginația și de creativitatea acesteia.

Alternativ, profesorul ar putea împărți membrilor grupului în mod aleatoriu câteva obiecte alese de el.

#### **Faza B**

Scopul este ca fiecare grup să observe obiectele pentru câteva minute, iar apoi să înceapă să creeze o poveste. Participanții pot numi personaje și locuri care pot fi legate, devenind ulterior un basm, un mit. Ei pot lua notițe și pot scrie ce este mai folositor. Este necesar ca povestea să aibă un început, o acțiune, un punct culminant și o încheiere.

#### **Faza C**

Când poveste este gata, fiecare grup o va citi/ nara celorlalți membri din clasă. Ei pot face acest lucru personal sau în grup, în funcție de cum va considera profesorul că este mai potrivit.

#### **Faza D (avansată)**

Elevii/ participanții pot acționa în baza unui scenariu improvizat, făcut de ei înșiși, realizând astfel scurte spectacole de teatru. Atunci când grupul (clasă sau nu) devine familiar cu acest tip de activități și procedee, profesorul poate direcționa acțiunea către scopuri mai specifice, cum ar fi nevoi cognitive speciale și subiectele lecțiilor. Spre exemplu, se poate aplica în cazul materiilor precum Literatura, Istoria, Geografia și altele. Profesorul poate alege o piesă anume, un obiect și câteva elemente, direcționând crearea poveștii/ narațiunii cu scopul de a preda o temă anume.





#### ***IV.4.2 Narațiunea și crearea unei povești cu îndrumarea profesorului și cu participarea activă a elevilor***

**Faza 1:** Procesul poate începe cu o scurtă acțiune bazată pe încredere și cu exerciții de cunoaștere (o durată de 10 minute). O condiție de bază este aceea ca elevii să provină din aceeași clasă și să se cunoască unii pe alții. În caz că nu se cunosc, această fază de început poate dura mai mult și poate implica mai multe activități cu scopul de a obține încredere și formarea relațiilor în vederea unei colaborări între aceștia.

**Faza 2:** Profesorul începe să nareze o poveste (originală, inventată sau organizată anterior), bazată pe un anumit obiect al cunoașterii, care reprezintă o anumită lecție la care se va reveni și care va fi completată până la sfârșitul sesiunii. Narațiunea rămâne neterminată.

**Faza 3:** Profesorul împarte clasa în grupe și cere copiilor să lucreze asupra poveștii neterminate pentru a crea împreună un deznodământ.

Pe lângă beneficiile menționate mai sus 1,2,3,4 care pot fi aplicate și după ce profesorul ascultă finalul propus de către grupuri, el poate continua cu predarea lecției (de exemplu, adunare sau scădere).

Un exemplu pentru Matematică: povestea îl are ca erou pe un lăptar care merge în sat/ comună/ oraș și distribuie lapte. Lăptarul are 4 copii care îl ajută cu munca lui. În fiecare zi, după ce pleacă din magazinul lui, ei merg în 4 direcții spre Nord, Sud, Est și Vest pentru a distribui lapte.

Ce se întâmplă în părțile orașului, a= spre Nord, b= spre Sud, c= spre Est și d= spre Vest?

Profesorii pot împărți clasa în 4 grupe și oferi elevilor 15 minute pentru a-și imagina desfășurarea poveștii celor 4 ajutoare înspre cele 4 direcții.

**Faza 4:** Prezentarea celor 4 povești din partea celor 4 grupuri de elevi. Fiecare grup va reda propria versiune asupra conflictului și a aventurii care a avut loc în cele 4 puncte ale orizontului și ai cărei protagoniști sunt cei 4 copii ai lăptarului.

**Faza 5:** Dialogul și procesul educațional al orei de matematică conținând întrebări și răspunsuri din partea tuturor.

Dacă în magazin se aflau 40 de cutii a câte 10 sticle de lapte în fiecare, iar lăptarul a dat fiecăruia dintre copiii săi 8 cutii pentru a le distribui:	
1. Câte sticle de lapte a luat fiecare copil?	(80)
2. Câte sticle au luat copiii în total?	(360)
3. Câte cutii au fost lăsate la magazin?	(8)
4. Câte sticle au rămas în magazin?	(80)
Întrebările pot varia în numeroase feluri, ele pot avea un grad de dificultate mai scăzut sau mai ridicat, în funcție de nivelul la care se află fiecare clasă.	

#### ***IV.4.3. Narațiunea și utilizarea creativă a basmelor din popor, provenite din țările de origine ale elevilor din școlile multiculturale***

##### **Faza 1: Colectarea poveștilor**

Profesorii cer copiilor să aducă, în scris, o poveste cunoscută de aceștia, originară din țara de unde provin. Ei cer părinților sau bunicilor să le spună o poveste, să o scrie și să o aducă în clasă. Așadar, clasa dobândește și colectează o mică comoară, o colecție de povești menită să fie folosită în diferite feluri (educațional, creativ, artistic și din care pot fi create numeroase activități: jocuri de teatru, estetică, schițe dramatice și spectacole).

##### **Faza 2: Nararea de către fiecare elev a poveștii aduse de acasă.**

A. Accentuarea activității prin întrebările tuturor colegilor către tânărul narator- dialog.

B. Narațiunea poate evolua într-o activitate de desen, cu imagini provenite din povestea auzita de toți. Mai departe, poate exista o expoziție a tuturor lucrărilor create, în clasă sau în școală.

C. Nararea repetată a poveștii colective, unde copiii narează parțial sau integral povestea, pe cont propriu sau în grupuri.

##### **Beneficiul nr 1**

a. Profesorii pot profita în mod direct pentru a realiza o ora de lingvistică, accentuând anumite cuvinte, scriindu-le pe tablă și invitând elevii să găsească explicații în concordanță cu înțelesul pe care îl au aceste cuvinte în propria lor limbă.

b. analiza caracteristicilor sintactice și gramaticale ale limbii lor proprii și a aceleași caracteristici ale limbii aparținând țării gazdă. Spre exemplu, adjectivul este plasat înaintea substantivului sau îl precede?

c. etimologic sau istoria cuvântului: Există vreo trăsătură comună între sunetul și muzicalitatea cuvintelor lor și cuvintele noastre? Similaritățile sunt uimitoare dacă reușim să facem abstracție de lucrurile de suprafață. Să luăm, spre exemplu, numele țărilor. Spania, España- cum este numită, se pronunță ca atare deoarece are (sau a avut în trecut) multe păduri și mitologia spune că una dintre acestea era casa zeului Pana. Așadar mergem în (Es în limba greacă înseamnă „la”) Paña, Es-Paña. Germania este numita Deustschland. Prima parte este Deus (Dumnezeu) și cea de-a doua „Land”, care înseamnă Pământ (las=piatră- pământ). Continentul Asiatic și-a luat numele de la fratele lui Ecuba Asia, care a fost cel mai probabil ucis de către Ajax din Temmamonius, în timpul Războiului Troian.

## Beneficiul nr 2

*Poveștile elevilor pot deveni- prin procesul corespunzător- bazele unei lecții, cum ar fi geografia, istoria, educația mediului, educație civică sau religie.*

## Beneficiul nr 3

*Masurarea și improvizația în clasă. Deseori, o poveste implică o călătorie dintr-o țară în alta și aceasta poate fi ușor transpusă într-o călătorie improvizată dintr-un colț al clasei către altul, călătorind imaginar peste munți (peste bănci), tunele (sub bănci) și alte obstacole creative, cum ar fi scaune și ghiozdane.*

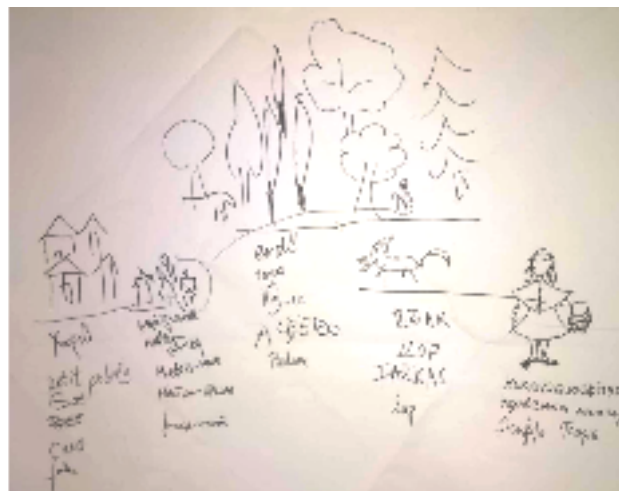
Activități artistice. O poveste sau mai multe pot servi ca inspirație pentru un text sau pentru scenariul unui spectacol al întregii clase, care poate fi prezentat unei alte clase sau întregii școli sau chiar în cadrul unui eveniment care include elevi, profesori și părinți.

### IV.4.4 Un puzzle al lecției

O activitate de reconstrucție poate avea loc în interiorul lecției. Dacă lecția și tematica sunt oportune, profesorul poate împărți lecția în secțiuni, iar fiecare grup de elevi poate primi o secțiune. După ce secțiunile au fost citite în grup și colectate din nou, elevii trebuie să spună din nou secțiunile lor din memorie, și să formeze, ulterior, grupuri noi. Activitatea aceasta are ca scop re-crearea poveștii, găsirea ordinii corecte a secțiunilor și compararea rezultatelor obținute cu povestea originală.

### IV.4.5. Benzi cu propoziții

Dacă lecția este una de limbă, o discuție a imaginilor, înainte de citirea povestirilor din popor, ajută la introducerea limbajului necesar poveștii. Prin pregătirea de benzi cu propoziții care rezumă povestea, elevii trebuie să le așeze în ordinea corectă, în timp ce profesorul o relatează oral sau o citește. Pe de altă parte, elevii pot crea o poveste din benzi (povestea ambiguă din benzi), ulterior împărțind viziunea lor cu restul clasei și comparând-o cu povestea originală. În cazul claselor multiculturale, acest exercițiu poate fi realizat prin a cere elevilor să numească benzile în propria limbă. Acest fapt sporește capacitatea de înțelegere multiculturală în clasă.



#### ***IV.4.6. Ilustrațiile spun o poveste***

O altă abordare pentru învățarea unei limbi este discuția despre poveștile ilustrațiilor. Pentru a face aceasta, profesorul poate aduna poze adecvate din diferite surse, realizând ulterior povestea folclorică ilustrată a lecției. Această metodă este benefică pentru materii cum ar fi: istoria, arta, civilizația. Elevii pot participa prin a împărtăși unii altora ceea ce gândesc. În funcție de stadiul la care se află fiecare clasă, profesorul poate să pregătească întrebări legate de ilustrații, utile pentru a formula un răspuns. Este totodată posibil ca ultimele poze să fie lăsate deoparte, astfel încât să sporească oportunitățile de creativitate.

### **IV.5. Resurse**

#### ***IV.5. Selecție de resurse online***

- Plan de lecții pentru clasă și activități pentru povestirile din popor, mituri și basme: [in.geyc.ro/plan-de-lectii](http://in.geyc.ro/plan-de-lectii)
- Sfaturi de predare cu ajutorul poveștilor, de Melanie Green: [www.psychologicalscience.org/observer/storytelling-in-teaching](http://www.psychologicalscience.org/observer/storytelling-in-teaching)
- Dovezi care susțin valorile cognitive, sociale și emoționale ale povestirilor pentru copii: [in.geyc.ro/dovezi-valori-cognitive](http://in.geyc.ro/dovezi-valori-cognitive)
- Dovezi care susțin beneficiul pentru copii al povestirilor: [in.geyc.ro/dovezi-beneficiu](http://in.geyc.ro/dovezi-beneficiu)

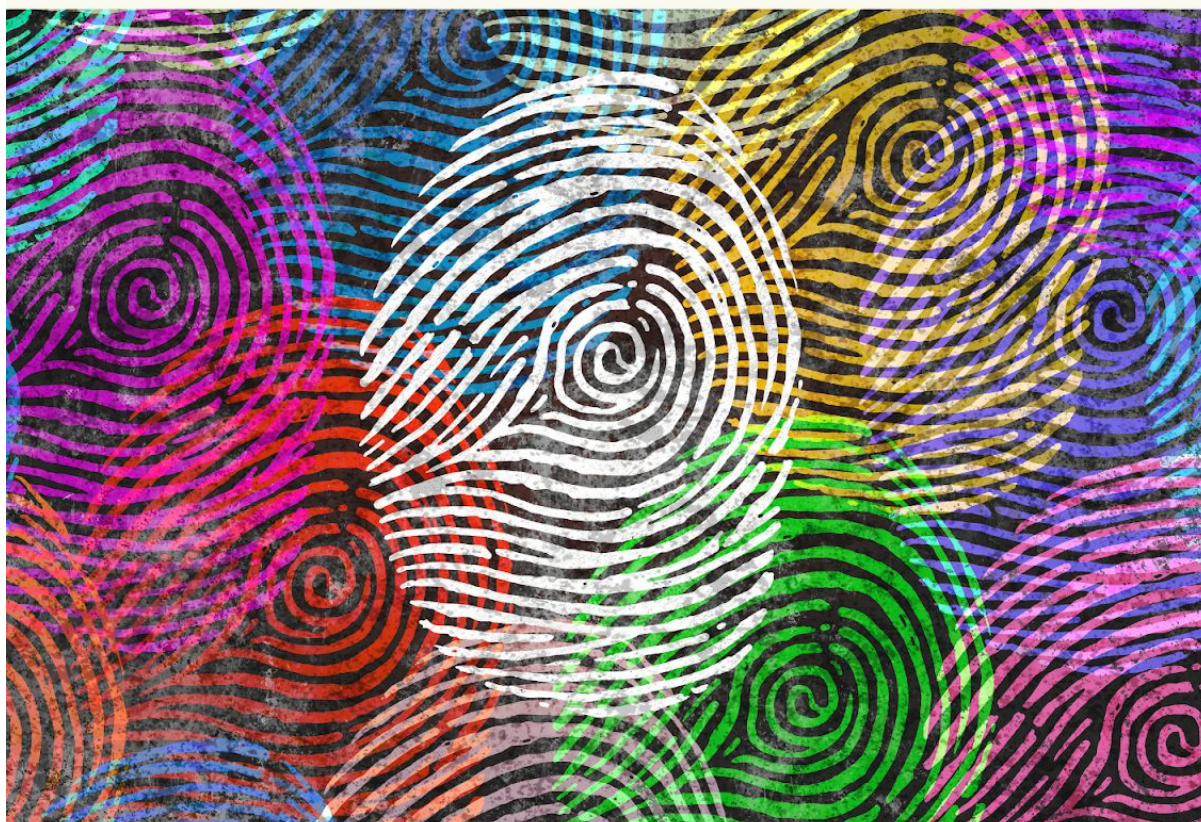
#### ***IV.5.1. Selecție de cărți și publicații***

- Rahman, F (2017) ‘Renașterea basmelor locale în educația copiilor, Teorie și practică în studiul limbajului, 7(5) [online]. Disponibil : [in.geyc.ro/renasterea-basmelor](http://in.geyc.ro/renasterea-basmelor)
- Egan, K (1988) ‘Predarea ca o povestire’, Jurnalul Canadian pentru Educație, 13(10) [online]. Disponibil : [in.geyc.ro/predarea-ca-povestire](http://in.geyc.ro/predarea-ca-povestire)
- García-Barrero Baldó, C (2019) Educația multiculturală în clasele primare prin intermediul basmelor, *Universitatea Oviedo* [online]. Disponibil: [in.geyc.ro/educatia-multiculturala](http://in.geyc.ro/educatia-multiculturala)
- Huiyu, G (2018) ‘Un studiu asupra strategiei educaționale de a folosi povestirile din popor la grădiniță’, *Progrese în științele sociale, educație și științele umaniste*, 264 [online].
- Schiro, M and Lawson, D (2004) *Povestirile orale și tehnici de matematică: Perspective pedagogice și multiculturale*, California: Sage.

## V. Referințe bibliografice

- Bougie, E., Wright, S., & Taylor, D. (2003). Educația precoce a limbii moștenite și trecerea abruptă înspre limba dominantă din clasă: Impactul asupra stimei de sine și a stimei colective a copiilor Inuiți în zona arctică din Quebec. *Jurnalul Internațional de Educație Bilingvă și Bilingvism*, 349-373.
- Branum-Martin, L., Foorman, B., Francis, D., & Mehta, P. (2010). Efectele contextuale ale programelor bilingve la începutul citirii. *Jurnalul de Educație Psihologică*, 341-355.
- Chin, A., Daysal, N., & Imberman, S. (2012). Impactul programelor de educație bilingvă asupra studenților cu Engleză limitată și asupra colegilor acestora: Dovadă de discontinuitate a regresiei din Texas. Cambridge, Biroul Național pentru Cercetare Economică.
- Cobo-Lewis, A., Pearson, B., Eilers, R., & Umbel, V. (2002). Efectele bilingvismului și a educației bilingve asupra abilităților în limba engleză, atât sub forma orală, cât și sub formă scrisă: un studiu de factori multipli al rezultatelor testului standard. În D. Oller, & R. Eilers, *Limbajul și alfabetizarea în cazul copiilor bilingvi*. Clevedon: Multilingvismul Contează
- Combs, M. (2005). Bilingvismul pentru copii: Implementarea unui program în două limbi într-un stat în care se vorbește numai limba engleză. *Politică Educațională*, 701-728.
- Conteh, J. (2007). Cultura, limbaj și învățare : mediind o abordare bilingvă în clasa complementară de Sâmbătă. În J. Conteh, P. Martin, & H. Robertson, *Învățarea multilingvistică: povestiri din școli și comunități în Marea Britanie*. Stoke-on-Trent: Trentham.
- Costigan, C., & Dokis, D. (2006). Relațiile dintre părinți și copii cu diferențe culturale și ajustarea în cadrul familiilor chineze. *Dezvoltarea copiilor*, 1252-1267.
- Duursma, E., Augustyn, M., & Zuckerman, B. (2006). Cititul cu voce tare pentru copii: dovezile. Accese din jurnalele BMJn: [in.geyc.ro/cititul-cu-voce-tare](http://in.geyc.ro/cititul-cu-voce-tare)
- Grammatas, T. (n.d.) Utilizarea pedagogică a povestirilor într-un mediu educațional contemporan. Accesat din Grammatas: [in.geyc.ro/utilizare-pedagogica-povestire](http://in.geyc.ro/utilizare-pedagogica-povestire)
- Hardach, S. (2020). De ce ar trebui să citești aceasta cu voce tare. Accesat din *Why you should read this out loud*. BBC Future: [in.geyc.ro/articol-bbc-citit](http://in.geyc.ro/articol-bbc-citit)
- Kenner, C., Gregory, E., Ruby, M., & Al-Azami, S. (2008). Învățare bilingvă pentru copiii din a doua și a treia generație; *Limbă, cultură și curriculum*, 120-137.
- Misch, M. (2008). Predarea basmelor. [in.geyc.ro/predarea-basmelor](http://in.geyc.ro/predarea-basmelor)
- Resnick, M. (2007). Tot ce trebuie cu adevărat să știi (despre învățarea creative) am învățat (prin a studia cum învață copiii) în grădiniță. Procedurile celei de-a 6a Conferință despre Creativitate și Cunoaștere. Washington, DC.
- Robin, B. (2008). Povestirile digitale: un instrument tehnologic puternic pentru clasă în secolul 21. *Teoria în practică*, 220-228.
- Thomas, W., & Collier, V. (2002). Un studiu național al eficienței școlii asupra realizărilor academice pe termen lung ale copiilor dintr-o minoritate lingvistică. Berkeley, CA: CREDE.
- Wong-Fillmore, L. (1991). Când învățarea unei limbi secundare înseamnă pierderea celei dintâi. *Cercetarea trimestrială a Copilăriei Timpurii*, 323-346.

# PARTENERI

The logo for Action, featuring a red triangle with a white 'A' inside, followed by the word 'Action' in a red, cursive font.The logo for Universitat de Girona, featuring the text 'Universitat de Girona' in a blue serif font, with a blue bracket above and below the text.The logo for InSite, featuring a green, stylized, circular graphic above the text 'InSite' in a green sans-serif font.The logo for geyc, featuring the text 'geyc' in a blue sans-serif font, with the tagline 'A way for a better you!' below it.The logo for hesed, featuring a green, stylized, circular graphic above the text 'hesed' in a green sans-serif font, with the tagline 'health and social development space in catalan parishes' below it.The logo for inaudi, featuring a blue, stylized, circular graphic above the text 'inaudi' in a blue sans-serif font, with the tagline 'UK team' above it.The logo for geyc, featuring the text 'geyc' in a blue sans-serif font, with the tagline 'A way for a better you!' below it.

Cofinanțat prin  
programul Erasmus+  
al Uniunii Europene

