

**ACTIVITATEA PE BAZĂ DE PROIECT CU ELEVII SUPRADOTAȚI ÎN CADRUL
LECȚIILOR DE EDUCAȚIE PLASTICĂ
PROJECT-BASED ACTIVITY WITH GIFTED STUDENTS
IN PLASTIC EDUCATION LESSONS**

*Aliona BRITCHI, conferențiar universitar, doctor,
Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți, Republica Moldova*

Rezumat: În acest articol s-a cercetat metoda proiectului ca strategie de lucru cu elevi supradotați la lecțiile de Educație plastică.

Cuvinte-cheie: metoda proiectului, copil supradotat, educație plastică, munca în grup, creativitate, independență.

Abstract: In this article researched the project method as a strategy for working with gifted students in lessons of Plastic education.

Keywords: method project, gifted child, Plastic education, group work, creativity, independence.

Nu fiecare om este capabil să pătrundă profund în lumea frumuseții și să se bucure de ea, să vadă frumusețea anotimpurilor, să simtă mișcarea constantă în naturii. A-i învăța pe elevi să vadă, să audă și să simtă această frumusețe este una dintre principalele sarcini ale lecțiilor de Educație plastică.

Odată cu modernizarea sistemului educațional cresc și aspirațiile pentru educarea unei personalități creatoare, capabile de a se adapta condițiilor societății în continuă schimbare. Or, strategia prioritară a Educației plastice este formarea și dezvoltarea unei personalități creative. O importanță deosebită pentru dezvoltarea personalității elevului în sistemul de învățământ este asigurată de tehnologiile educaționale moderne la lecțiile de Educație plastică. După cum susține I. Cerghit „din multiplele tehnologii educaționale abordate în contextul învățării centrate pe cel ce învață *învățarea prin cooperare, metoda proiectului, învățarea pe niveluri, „portofoliul elevului”* și-au dovedit eficacitatea pe parcursul a mai mulți ani în diferite țări ale lumii” [2].

Practica ne demonstrează că un copil din mediul școlar care are deprinderi de a stăpâni *tehnicile de activitate intelectuală independentă* încă din clasele primare, în clasele mai mari se plasează în rândul celor cu însușire bună și foarte bună sau a celor supradotați. În paradigma educațională modernă elevul din cadrul educațional devine subiectul activității cognitive, și nu obiectul influenței pedagogice, care reflectă cele mai importante obiective ale *Strategiei de modernizare a educației*:

- dezvoltarea creativității;
- dezvoltarea încrederii în sine și capacitatea de auto-organizare a elevilor;
- dezvoltarea capacității de a activa constructiv prin cooperare;
- de a educa toleranța, respectul pentru opiniile altora;
- formarea capacității de a susține un dialog, de a căuta și găsi compromisuri semnificative [Apud 1].

Profesorii dețin un rol important în dezvoltarea creativității elevilor la lecția de Educație plastică. Se impune, astfel, ca în procesul de educare a copiilor supradotați să se utilizeze un curriculum diferit de cel oferit de programă, adaptat nivelului superior de receptivitate al acestor copii, îmbogățit pe domeniile de interes ale acestora și diferențiat, astfel încât, să ai un program



de dezvoltare a aptitudinilor, conceptelor, atitudinilor, conținând metode de evaluare a competențelor creative. Factorii care stimulează creativitatea sunt:

- stabilirea unor sarcini interesante, care să trezească entuziasmul elevilor;
- predarea cu măiestrie;
- încurajarea întrebărilor, reprezintă un aspect esențial al dezvoltării creativității. Ei au nevoie de a cerceta pe măsură ce pot provoca, explora, întreba, ei devin tot mai fermi în forțele proprii;
- deseori pentru a instrui „aprinde” imaginația, elevilor, folosesc la lecții demonstrația, exemplul, experimentul, descoperirea, modelarea;
- sporirea încrederii în sine, aprecierea ideilor și lucrărilor elevilor este un factor crucial pentru dezvoltarea creativității lor. elevii trebuie să simtă că ei valorează ceva [4].

D. Patrașcu consideră că în activitatea educativă termenul de proiect capătă două sensuri. Primul sens, proiectul exprimă intenția care însoțește un demers educativ într-o situație delimitată și pentru un interval de timp specificat („aici și acum”) într-o manieră riguroasă. Al doilea sens, proiectul se constituie ca succesiune de momente, etape, pași, modalități de acțiune pentru a da viață intenției care efectuează o activitate cu scop educativ [Ibidem].

Competențe necesare elevului la realizarea proiectului în cadrul lecției de Educație plastică:

- de a se documenta și de a procesa informația;
- de a perfecționa continuu propriile realizări;
- de a generaliza și de a face concluzii respective;
- de a lucra cu diverse ghiduri și dicționare;
- de a genera idei;
- de a găsi multiple variante de rezolvare a problemei;
- de a prognoza consecințe ale unei sau altei opțiuni;
- de a susține un dialog (discurs), de a asculta și a-l auzi pe conlocutor;
- de a prezenta argumentat punctul său de vedere;
- de a merge la compromisuri și de a prezenta laconic ideile sale [4].

Două idei par să fie de bază în procesul dezvoltării creativității: „Omul poate fi creativ în orice gen de activitate” și „A crea nu este un avantaj al geniiilor, ci o calitate prezentă la diferite niveluri de competență”. Sarcina profesorului este să-i creeze elevului posibilitatea de a se manifesta, stimulându-i gândirea creativă, independentă.

De exemplu, în cazul principiului de stimulare a gândirii creative, întrebările /sarcinile propuse elevilor trebuie să fie generatoare de informații. Prin încercări și erori selective se construiesc și se reconstruiesc modelul ale situației cu diferite grade de abstractizare. Dacă unul dintre criteriile aptitudinilor artistico-plastice e capacitatea elevului de a manifesta o atitudine personală față de compoziția plastică, cel de-al doilea constă în priceperea lui de a descrie o compoziție sau lucrare plastică, care l-ar ajuta să-și exprime gândurile, sentimentele, să aprecieze totodată și măiestria autorului în acest sens [Ibidem].

Având ca repere obiectivele sistemului educațional, profesorul are ca scop primordial *adaptarea tehnologiilor didactice moderne la schimbările continue ale mediului educațional*, concretizate în:



- a ajuta elevii să asimileze tehnici de lucru care vor extinde cunoștințele dobândite în mod independent, și anume: să caute informația operativ, să o structureze, să identifice algoritmul optim de procesare cu informația;
- a promova dezvoltarea potențialului creativ al elevilor;
- a crea condiții elevilor pentru (auto) dezvoltare și (auto) evaluare;
- a contribui la formarea competențelor creative prin dezvoltarea capacității de a lucra în echipă [4].

Obiectivele enumerate mai sus sunt puse în aplicare de către profesor în cadrul programelor educaționale constructiviste, care definesc scopul, obiectivele, suportul metodologic, principiile de utilizare a programului și criteriile de evaluare a eficienței acestora [1]. *Metoda proiectelor* asigură o învățare diferențiată, bazată pe experiență, individualizată, în cadrul căreia copilul experimentează lucruri noi, apoi își însușește algoritmul învățării. Elevii sunt permanent influențați de suportul informațional mass-media, profesorilor revenindu-le sarcina de a sintetiza, aranja și corecta aceste informații în cadrul activităților formale. Se împletește astfel învățarea spontană cu cea dirijată. Această metodă oferă posibilitatea de a respecta ritmul individual de dezvoltare a fiecărui elev, cadrul didactic stabilind obiectivele de învățare, dar și tehnicile specifice prin care va urmări realizarea acestora.

Din cele menționate se desprinde o altă componentă importantă în organizarea strategiei – *timpul*. *Învățătorul trebuie să fie foarte vigilent în utilizarea timpului cu maximă eficiență*. I. Cerghit [2, p. 255] susține că învățarea bazată pe proiecte este întotdeauna orientată spre activitatea independentă a elevilor, fie activitate individuală, în grup sau în perechi, efectuată într-o anumită perioadă de timp.

Activitatea realizată prin metoda proiectelor, menționează C.-L. Oprea [3], *trezește curiozitatea elevilor de acumulare a cunoștințelor noi care, la rândul lor, își vor găsi utilitatea în viața cotidiană*. Pentru implementarea acestui principiu, este necesar să fie puse în discuție probleme reale, situații cunoscute și importante pentru elevi, rezolvarea căror impune aplicarea atât a cunoștințelor dobândite anterior, cât și a cunoștințelor noi căpătate în timpul realizării proiectului. În acest caz învățătorul poate sugera elevilor noi surse de informare sau, pur și simplu direcționează gândirea lor pentru cercetarea independentă.

Realizarea metodei proiectelor în cadrul lecțiilor de Educație plastică ca tehnică de cercetare în practică conduce la schimbarea rolului și funcției profesorului. Proiectele sunt bazate pe relații subiect-subiect între toți participanții din procesul educativ. Deci, putem spune că *profesorul are rolul de consultant, partener, nu-l conduce pe elev către învățare, dar numai îl însoțește*. Din *reprezentant de cunoștințe* învățătorul se transformă într-un *organizator de activități cognitive* pentru elevi. Se schimbă și climatul psiho-pedagogic în sala de clasă, deoarece profesorul trebuie să-și reorienteze activitatea sa educativă și activitatea elevilor în diferite tipuri de activități independente a elevilor, prioritate având activitățile de cercetare, de descoperire cu caracter creativ [Apud 1].

Pentru organizarea activității la proiect, elevii sunt puși în situații de confruntare cu diverse dificultăți din viața cotidiană, pe care le depășesc atât intuitiv, cât și prin aplicarea cunoștințelor dobândite independent pentru atingerea scopului înaintat. Din aceste considerente activitatea elevilor în proiect la lecțiile de Educație plastică este clasificată după următorii criterii:



- I. După activitatea dominantă a elevilor;
- II. După unități de conținut;
- III. După durată.

Tabelul 1. Clasificarea tipurilor de proiecte [Ibidem]

Variante de proiecte	Particularități	Modalități de prezentare
I. După activitatea dominantă a elevilor		
1. Proiecte practic-orientative	Vizează interesele sociale ale participanților la proiect	Scopul proiectului este determinat în prealabil, iar însuși proiectul poate fi utilizat în activitatea de zi cu zi a clasei de elevi, a școlii.
2. Proiecte de cercetare	După structură sunt asemănătoare cu cercetarea științifică	Include justificarea actualității temei alese, desemnarea sarcinilor de cercetare, înaintarea ipotezei și verificarea ulterioară a acesteia, dezbateră rezultate obținute.
3. Proiecte de informare	Orientate spre colectarea informațiilor despre obiectul, fenomenul cercetat cu scopul de a generaliza și prezenta publicului.	Rezultatele acestor proiecte pot fi publicate în mass-media, pe Internet, pe medii informaționale de socializare create de clasă și școală.
4. Proiecte creatoare	Presupun atitudine cât mai liberă și netradițională în prezentarea rezultatelor.	Se realizează sub formă de almanahuri, teatralizări, jocuri sportive, lucrări artistico-plastice, filme video etc.
II. După unități de conținut		
1. Monoproiecte	Se realizează în cadrul unei discipline sau a unei arii curriculare, însă se poate utiliza informația și activitățile din alte domenii de cunoaștere.	Astfel de proiecte pot fi literar-artistice, științifico-naturale, ecologice, lingvistice, sportive realizate în cadrul activității de clasă.
2. Proiecte interdisciplinare	Se petrec în cadrul activităților extracurriculare.	
III. După durată		
1. Mini proiecte	Se încadrează într-o oră academică sau mai puțin.	Cele mai productive sunt la orele de limbi străine.
2. Proiecte de scurtă durată	Se solicită 4-6 lecții.	Lecțiile sunt folosite pentru a coordona activitatea participanților din echipă, în timp ce activitatea principală de selectare a informației, confecționarea produsului și pregătirea prezentării se realizează în cadrul activităților extracurriculare și la domiciliu.
3. Proiecte săptămânale	Se realizează în grupuri mai mari timp de o săptămână.	Realizarea acestui proiect necesită 20-25 ore cu implicarea și participarea profesorului. Este posibilă îmbinarea lecției cu activitatea extrașcolară.
4. Proiecte anuale	Se realizează atât în grup, cât și individual.	Asociația științifică a elevilor. Proiectul anual totalmente se desfășoară în afara orelor de clasă.

Așa cum s-a mai precizat, Ioan Cerghit [2], accentuează că *adevăratul proiect pune subiectul într-o situație autentică de cercetare și de acțiune*, în care acesta se vede confruntat cu o problemă reală, cu rezolvarea unei sarcini concrete care are o finalitate reală. Pentru elevii supradotați orice subiect/temă devine un proiect de cercetare din considerentul dominantei activității individuale.



Ancorarea disciplinelor în orarul unei zile cu subiect tematic creează oportunități de motivare pentru elaborare de proiecte interdisciplinare, constituie o provocare, un îndemn la căutare, reflecție, în raport cu posibilitățile elevilor.

Circumstanțele actuale din societate și educație fac ca profesorii să caute noi strategii pentru activitatea educativă. În activitatea de învățare e necesar să ținem cont de particularitățile de vârstă și individuale ale elevilor. Obiectivul prioritar al școlii este formarea la elevi și părinții acestora competențe de auto-dezvoltare necesare pentru adaptarea la realitățile mediului ambiant. Prin toate acestea, *metoda proiectelor în cadrul orelor de Educație plastică* se constituie drept cel mai prețios instrument de (auto)educație [1].

Referințe bibliografice:

1. BRIȚCHI, A. Strategia învățării pe bază de proiect – condiția eficienței învățământului simultan. In: *Filosofie, Sociologie și Științe Politice*, 2015, nr.3, pp. 195-203;
2. CERGHIT, I. *Metode de învățământ*. Iași: Polirom, 2006. 315 p. ISBN 973-46-0175-X;
3. OPREA, C.-L. *Strategii didactice interactive*. București: Didactică și Pedagogică, 2009. 314 p. ISBN 978-973-30-2447-7;
4. PATRAȘCU, D. ș.a. *Metodologia cercetării și creativității psihopedagogice*. Chișinău: Știința, 2003. 256 p. ISBN 9075-67-320-1.