



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## PRIMUL REZULTAT INTELECTUAL

---

# CREATIVITATE LINGVISTICĂ

4 Creativities

No2019-1-BG01-KA201-062354





## INTRODUCERE

Scopul proiectului FCREATIVITIES este de a îmbunătăți capacitățile cadrelor didactice de a genera o educație creativă, ceea ce duce la crearea de elevi capabili să gândească, să analizeze și să rezolve problemele zilnice. **Vom dezvolta noi abilități și competențe lingvistice** prin încorporarea de noi propuneri, spații, metodologii și resurse care vor crește capacitatea, creativitatea și competențele pentru inovare ale elevilor. Aceste activități vor fi folosite la **elevi cu vârste între 10 și 12 ani**, promovându-le motivația și creativitatea. Activitățile vor fi compuse pentru **șase activități de lucru** care vor conține diferite activități pe care le vom elabora cu elevii noștri.



### Titlul activității

***Roll a fairytale (\*Spune un basm\*)***



### Descriere

*Arta povestirii este o parte extrem de importantă în dezvoltarea unui copil și esențială în dezvoltarea imaginației și creativității acestuia. Această activitate este un instrument de implicare care poate fi folosit pentru a inspira o imaginație activă și creativă și pentru a îmbunătăți creativitatea lor lingvistică prin a spune o poveste și poate fi utilizată pentru a dezvolta o varietate de abilități:*

- *Verbale (a spune o poveste clasei sau a o interpreta)*
- *Scrise (scrierea unei povești scurte sau a unei piese)*
- *Artistice (dezvoltarea unei benzi desenate)*
- *Muzicale (a scrie o poezie sau câteva versuri și a le pune pe muzică)*

*Clasa este împărțită în grupuri/perechi. Elevii aruncă un zar care conține o imagine diferită pe fiecare parte. Zarurile sunt aruncate de 5 ori pentru a ajuta ghidarea poveștii lor [profesorii pot avea o selecție de zaruri pentru a varia poveștile. Acest lucru se poate face și fără zaruri [profesorii pot tăia și fotografiile și le pot pune într-o cutie, elevii pot apoi să își aleagă imaginile din cutie]. Elevii lucrează împreună pentru a-și alcătui povestea / banda desenate / cântecul și îl prezintă unui alt grup.*



## Obiective

Vă rugăm să enumerați obiectivele pe care doriți să le atingeți ...

1. *Elevii își vor dezvolta creativitatea lingvistică în găsirea de noi modalități de a spune povești, verbal sau în scris.*
2. *Elevii își vor extinde vocabularul și vor găsi noi modalități de exprimare.*
3. *Elevii își vor dezvolta capacitatea de a colabora cu alții ca parte a unui grup / echipă.*
4. *Elevii își vor îmbunătăți abilitățile de ascultare.*
5. *Elevilor li se vor introduce țări și culturi noi.*



## Pași pe care trebuie să-i urmăm

- *Elevii sunt puși în perechi sau grupuri de maxim 4.*
- *Fiecare grup / pereche primește un zar [sau dacă un profesor folosește o cutie cu imagini, elevii au voie să aleagă până la 5 poze din cutia cu povești].*
- *Zarurile sunt aruncate de până la 5 ori.*
- *Elevilor li se pot da, de asemenea, mai multe zaruri cu care să lucreze pentru a varia povestea.*
- *Elevii folosesc imaginile pe care le-au nimerit la zaruri / le-au ales din cutie pentru a compune o poveste / basm / benzi desenate / cântece.*
- *Elevii sunt încurajați să fie cât mai ingenioși / creativi cu poveștile lor și cu modul în care le spun.*
- *Elevii pot folosi aceste întrebări pentru a-i ajuta să înceapă să-și compună poveștile: "Cine este personajul principal?" "Care este problema?" "Unde are loc povestea?"*
- *Elevii vor avea la dispoziție 15 minute pentru a finaliza sarcina [poate fi acordat mai mult timp, dacă este necesar].*
- *Elevii își pot scrie / desena poveștile / benzile desenate / cântecele pe hârtie colorată.*
- *Apoi, grupurile citesc / își interpretează / cântă povestea celorlalte grupuri.*
- *Acest lucru se poate face și la o scară mai mică, iar timpul poate fi limitat la 5 minute și repetat de câte ori este nevoie.*
- *Această activitate poate fi, de asemenea, utilizată cu elevii mai mari ca activitate de scriere a unui eseu / vorbire în public - imaginile pot fi ajustate după cum este necesar pentru a permite subiecte mai complexe.*



## Materiale (dacă este cazul)

*Pentru ca profesorul să fie pregătit pentru implementarea corectă, faceți o listă cu toate materialele și resursele necesare.*

- *O varietate de zaruri cu imagini / personaje / decoruri simple pe fiecare parte.*
- *În mod alternativ, o cutie care conține o selecție de imagini decupate poate fi utilizată cu același efect.*
- *Hârtie colorată*
- *Pixuri / creioane / markere*
- *Articole de artă (dacă este necesar)*
- *Instrumente (dacă este necesar)*



## Sfaturi

*Profesorul poate grupa zarurile sau cutiile cu imagini după subiect, de ex.*

**Decor:** *imagini care sugerează ora și locația poveștii. Elevii pot fi cât de specifici doresc cu privire la acest cadru (de exemplu, era dimineața devreme într-un castel vechi).*

**Personaje:** *imagini care sugerează eroii și răufăcătorii poveștii - cu toate acestea, elevii pot include cate personaje doresc pentru susținerea personajelor principale.*

**Intriga:** *Imagini care sugerează evenimentele care au loc în decor și personajele care duc la obiectivul final al poveștii.*

**Conflict:** *imagini care duc povestea înainte și o fac mai interesantă, de ex. o moarte; un nou-născut; o căsătorie etc.*

**Tema:** *Imagini care sugerează sensul general al poveștii, de ex. dragoste; frică; ură; război; religie etc.*