

REZULTAT INTELECTUAL 04

---

# CREATIVITATE ARTISTICĂ

---

Proiect 4 Creativități  
№2019-1-BG01-KA201-062354





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

## INTRODUCERE

Scopul proiectului FCREATIVITIES este de a îmbunătăți capacitatea profesorilor de a asigura o educație creativă, care să conducă la formarea unor elevi capabili să gândească, să analizeze și să soluționeze probleme zilnice. **Vor fi dezvoltate aptitudini și competențe artistice noi** prin incorporarea unor propuneri, spații, metodologii și resurse noi care vor contribui la creșterea abilităților, creativității și aptitudinilor de inovare ale elevilor. Aceste activități sunt destinate **elevilor cu vârste cuprinse între 10 și 12 ani** și sunt menite să sporească motivarea și creativitatea acestora. Activitățile vor consta în **șase ateliere** cuprinzând diferite exerciții ce vor fi elaborate împreună cu elevii noștri.

Odată cu **sporirea creativității artistice** se îmbunătățesc abilitățile artistice ale elevilor și capacitatea de a-și exprima dorințele, emoțiile și temerile. Stimularea creativității artistice va permite elevilor să creeze propriile „produse”. Acest tip de exprimare artistică va contribui la dezvoltarea inteligenței la elevi. Creativitatea artistică va fi stimulată prin diverse categorii de ateliere: ateliere pentru dezvoltarea exprimării vizuale, ateliere pentru dezvoltarea exprimării verbale și ateliere pentru dezvoltarea exprimării corporale.

Activitățile artistice vor fi **puse în valoare prin creativitate, auto-descoperire și emoții**. Acest lucru ajută elevii să-și exprime propriile dorințe.



## Denumire atelier

# POVEȘTI DIVERSE



## Descriere și valori artistice în viața de zi cu zi

Descrierea atelierului și **aplicațiilor/valorilor artistice** ale acestuia în viața de zi cu zi ...

*Poveștile fac parte din viața noastră zilnică. Fiecare om trebuie să știe cum să asculte și să povestească, dar, în egală măsură, să recunoască elementele centrale ale unei povești.*

*În acest exercițiu, elevii vor învăța să identifice cuvintele-cheie precum și să pună poveștile în ordine și cum să nareze povești noi.*



## Scop

Enumerați obiectivele pe care doriți să le atingeți ...

- Elevii vor învăța cuvinte noi plecând de la definiții scurte.
- Elevii vor învăța să identifice elementele-cheie ale unei povești lungi.
- Elevii vor învăța să pună poveștile în ordine cronologică.
- Elevii își vor dezvolta creativitatea inventând o poveste plecând de la situații și elemente date.

## Pași de urmat



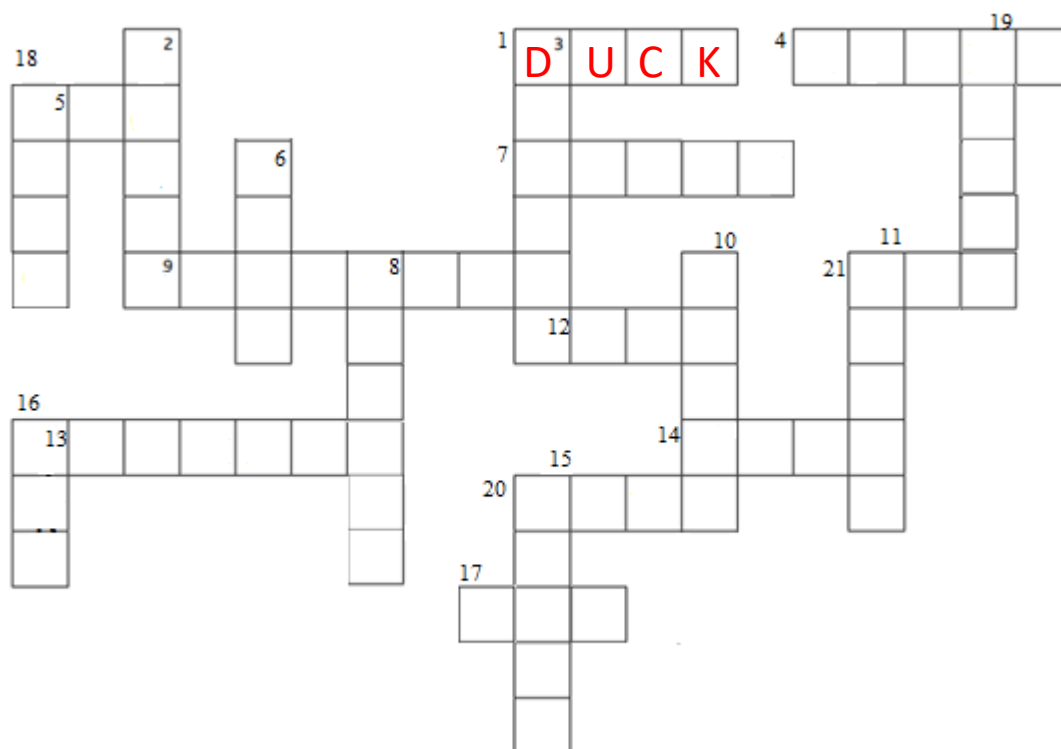
Descriere detaliată a diversilor pași de urmat în cadrul atelierului ...

1. Mai întâi, profesorul va distribui câte un cartonaș fiecărui elev, conținând următoarea schemă de cuvinte încrucișate. Elevii trebuie să completeze fiecare linie cu un cuvânt corect, conform instrucțiunilor de mai sus, și vor avea la dispoziție 10-15 minute pentru efectuarea



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

acestui exercițiu:





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

### Definiții pe orizontală

1. Pasăre de apă cu ciocul lat și rotunjit, picioare scurte, labe palmate și mers crăcănat

4. Nefamiliar sau similar cu alte lucruri cunoscute

5. Loc în care multe animale sunt ținute pentru ca oamenii să le poată vedea

7. O folosim pentru a mânca

9. Reptilă fosilizată din era mezozoică, care la multe specii atinge dimensiuni enorme

12. Plantă înaltă, cu trunchi tare și ramuri

13. O creatură acvatică mitică, având cap și trunchi de femeie și coadă de pește

14. Ziua din lună sau an indicată printr-un număr

17. Folosim furculița pentru a ...

20. Când ne naștem, suntem ...

21. Uită-te la ...! E un curcubeu minunat.

### Definiții pe verticală

3. Teren arid, de regulă cu vegetație rarefiată

2. Pământul, împreună cu toate statele și popoarele sale

6. Suprafața pământului care nu este acoperită de apă

8. Mici creaturi cu opt picioare

10. Un urs de jucărie moale

11. Un drum public într-un municipiu, oraș sau sat

15. Întinderea de nisip sau pietriș de-a lungul unui mal

16. Când ne rătăcim utilizăm o ...

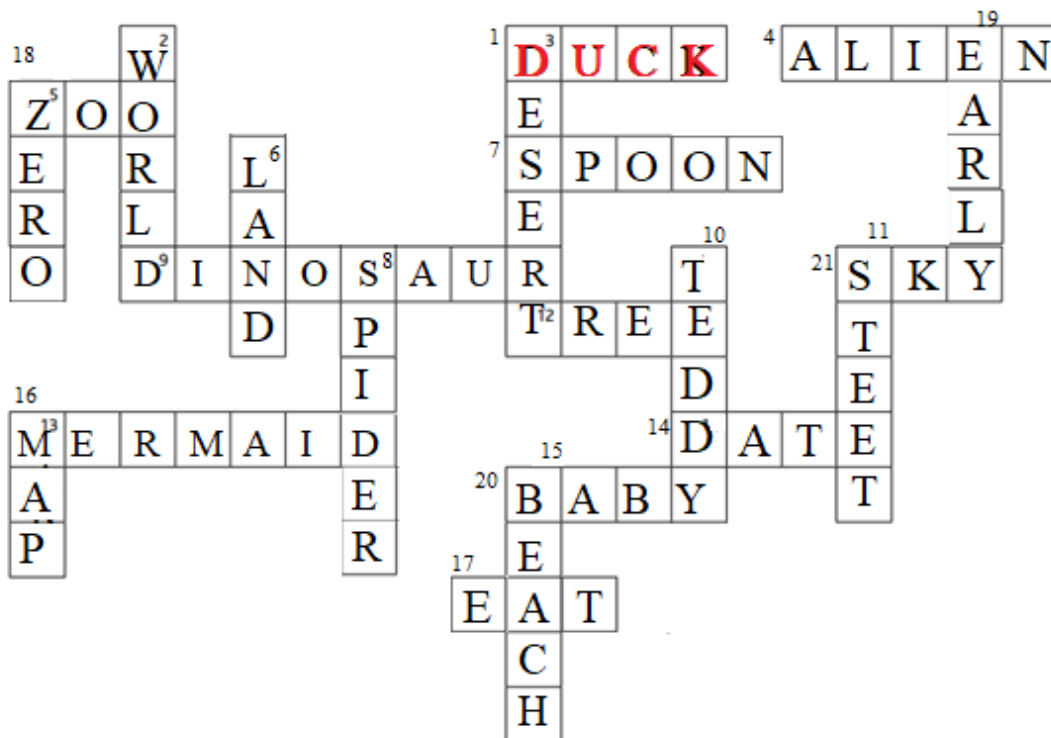
18. Doar numere întregi, care nu sunt nici negative nici pozitive

19. Atunci când ajungem într-un loc înainte de ora stabilită înseamnă că am ajuns ...

1. RAȚĂ; 2. LUMEA; 3. DEȘERT; 4. EXTRATERESTRU; 5. ZOO; 6. USCAT; 7. LINGURĂ; 8. PĂIANJEN;  
9. DINOZAU; 10. TEDDY; 11. STRADĂ; 12. COPAC; 13. SIRENĂ; 14. DATĂ; 15. PLAJĂ; 16. HARTĂ;  
17. MÂNCA; 18. ZERO; 19. DEVREME; 20. BEBELUȘ; 21. CER



2. La expirarea timpului acordat, profesorul arată răspunsurile cuvintelor încrucișate și explică sensul acelor cuvinte sau noțiuni pe care elevii nu le înțeleg. Răspunsurile corecte sunt:



3. Ulterior, profesorul înmânează elevilor alte cartonașe cu imagini în partea de sus. Unele dintre ele corespund cuvintelor care au apărut deja pe jocul de cuvinte încrucișate de mai sus. Elevii sunt invitați să inventeze povești fabuloase cu acestea. Deoarece este un exercițiu creativ, poveștile nu trebuie să fie sau să pară reale. Elevii pot da frâu liber imaginației cât mai mult posibil. Există însă o singură regulă: durata pe care trebuie s-o respecte procesul de povestire. Elevii trebuie să nareze povestea în ordine cronologică: fie utilizând momentele zilei (dimineață, după-amiază, noapte) fie utilizând conectori textuali (cum ar fi „mai întâi”, „pe urmă”, „în cele din urmă” ...), fie ghidându-se de procesul biologic, ca în exemplul de mai jos:

















„Când eram **copil mic**, mi-era frică să merg la **doctor** și voiam să fiu o **sirenă** pentru că îmi plăcea să merg la **plajă** și să mă scufund **în mare**. Acum, că am mai crescut, aș prefera să fie o **zână** a **pădurii** și aș vrea să pot zbura pe **cer** ori de câte ori am chef”.

Fișa de lucru de mai jos va fi tipărită de profesor și, dacă este posibil, laminată (având în vedere că elevii o vor utiliza și vor schimba destul de des poziția imaginilor, materialul se poate deteriora, de aceea laminarea este recomandată):
















Butterfly = fluture; dinosaur = dinozaur; cowboy = cowboy; doctor = doctor; fairy = zână; elephant = elefant; knight = cavaler; baby = bebeluș; alien = extraterestru; policeman = polițist; robber = hoț; donkey = măgar; lion = leu; gymnast = gimnast; witch = vrăjitoare; mermaid = sirenă; ballerina = balerină; astronaut = astronaut; theme park = parc tematic; forest = pădure;



swimming pool = bazin de înot/piscină; volcano = vulcan; zoo – grădină zoologică; North Pole = Polul Nord; sky = cer; street = stradă; under the sea = subacvatic; beach = plajă; garden = grădină; school = școală; castle = castel; farm = fermă; desert = deșert; mountain = munte; party = petrecere; church = biserică.

 butterfly	 dinosaur	 cowboy	 doctor	 fairy	 elephant
 knight	 baby	 alien	 policeman	 robber	 donkey
 lion	 gymnast	 witch	 mermaid	 ballerina	 astronaut

 theme park	 forest	 swimming pool	 volcano	 zoo	 North Pole
 sky	 street	 Under the sea	 beach	 garden	 school
 castle	 farm	 desert	 mountain	 party	 church

4. În ultimul exemplu apar 8 cuvinte preluate din tabelul anterior. Elevul care reușește să creeze povestea cel mai bine ordonată va fi câștigătorul acestei activități creative.



## Materiale necesare

Pentru desfășurarea cu succes a acestei activități, profesorul va întocmi o listă cu toate materialele și resursele necesare.



- Carton cu cuvinte încrucișate
- Creioane/gumă de șters
- Carton imprimat cu imagini.

## Sugestii

Profesorii pot desfășura această activitate cu clasa prin adăugarea sau modificarea jocului de cuvinte încrucișate prezentat în exemplu, precum și a imaginilor prezentate pe cartonașe, în funcție de cerințele de dificultate ale elevilor proprii.

**Sugestie:** Această activitate poate fi de asemenea condiționată:

Situația 1. Elevului i se poate cere să introducă în povestea sa cel puțin un element din fiecare secțiune de pe cartonaș (sunt 6 secțiuni, astfel că profesorul garantează că fiecare elev va introduce cel puțin 6 elemente). Exemplu:



**Exemplul 1:**

“A fost odată ca niciodată un **dinozaur** care era **hoț**. Într-o dimineață, un **polițist** l-a surprins jefuind o **biserică**. Însă șiretul animal s-a cățărat pe vârful unui **munte** și a reușit să se ascundă într-o **pădure** până la căderea nopții.”





Situația 2. Profesorul poate alege la întâmplare 1 element de pe fiecare rând (sunt 3 rânduri) iar elevul va trebui să inventeze o poveste doar cu aceste 3 elemente, fără introducerea altora. Această adaptare a exercițiului necesită o mai mare maturitate și o concentrare mai mare a atenției elevului. Exemplu:



### Exemplul 2:

“Un mic fluturaș s-a născut în primăvară. El a zburat și a tot zburat până când a ajuns într-o zonă străină și necunoscută. La început, fluturașul s-a simțit confortabil însă dintr-o dată a început să-i fie foarte cald. Un vulcan erupsese în apropierea casei sale și lava acestuia se apropiase foarte mult. Fluturașul a trebuit să migreze către Polul Nord și a trăit acolo până la adânci bătrâneți.”