

DEZVOLTAREA ȘI STIMULAREA POTENȚIALULUI CREATIV AL ELEVILOR LA LECȚIILE DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Grigore CANTEMIR,

conferențiar universitar, doctor în filologie
(Universitatea de Stat „Alecu Russo” din Bălți);

Svetlana TIMCIUC,

profesoară de limba și literatura română, grad didactic superior
(Liceul Teoretic „B. P. Hasdeu” din Bălți)

1

Glottodidactica, Anul II, vol. 2, 2011

Abstract

The education reform in the Republic of Moldova has started a huge renovation and restructuring process of the educational system. It has altered the conceptual and curricular framework, which in its turn has brought about significant changes affecting all the components of the system. The linguistic and literary education, which currently relies on the development of the students' creative thinking, has been positively influenced by major changes. Nowadays there is a special interest in developing creativity, focusing on how to discover and cultivate this important skill. Therefore, the article examines the most effective methods and techniques meant to develop the student's creative thinking.

Keywords: *creative potential, development, stimulation, curriculum, creative thinking.*

Rezumat

Reforma învățământului în Republica Moldova a declanșat un amplu proces de renovare și restructurare a sistemului educațional, a produs mutații profunde în domeniul conceptual și cel curricular, acestea generând, la rândul lor, schimbări semnificative în toate componentele sistemului. A fost favorizată de modificări esențiale și educația lingvistică și literară, care, actualmente, se concentrează pe gândirea creativă a elevilor. Există, în societatea actuală, un interes deosebit pentru dezvoltarea creativității, insistându-se asupra modului în care poate fi descoperită și cultivată această legătură umană importantă. Vom examina, în rândurile ce ni se rezervă, cele mai eficiente metode și tehnici de dezvoltare a creativității elevilor.

Cuvinte-cheie: *potențial creativ, dezvoltare, stimulare, curriculum, gândire creativă.*

Noțiunea de creativitate este inclusă destul de recent în lucrările de specialitate, deoarece orientările tradiționale asociau funcția creatoare cu geniul. Actualmente, fiecare dintre noi conștientizează că această funcție nu mai poate fi tratată atât de restrictiv, mai degrabă considerând-o specific umană.

Creativitatea constituie una dintre problemele majore ale contemporaneității și, totodată, una dintre cele mai fascinante. Ea este un atribut definitoriu al omului modern. Dezvoltarea științei și tehnicii implică un înalt nivel de cunoaștere din partea tuturor celor care participă la procesul de producere, precum și la valorificarea tuturor resurselor umane cu caracter creator al fiecărui individ, însăși esența personalității umane constând în afirmarea ei creativă.

Trăind într-o societate aflată în continuă schimbare, elevul trebuie să dea sens în mod critic, creativ și productiv, universului informațional infinit.

Pentru învățământ, o importanță deosebită o constituie educabilitatea creativității, care implică receptivitate și atitudine deschisă față de experiența pozitivă, sensibilitatea față de nou, dorința de a experimenta și valorificarea noi ipoteze, o activitate călăuzitoare de norme și achiziții valorificate, dar bazate pe invenție, pe creație și pe dăruirea dascălului în numele copilului și al valorilor promovate.

Dezvoltarea unei națiuni depinde tot mai mult de sectorul care „produce inteligență, creație, adică de învățământ”¹. Limba și literatura română este cel mai cunoscut domeniu în care elevii învață să fie creativi prin diverse modalități: prin intermediul jocurilor de cuvinte, al comentariilor, al interpretărilor de texte, al compozițiilor școlare. Profesorul poate oferi viziuni valoroase asupra predării și învățării acestei discipline. El contribuie major la dezvoltarea capacităților creative în funcție de modul cum percepe acest proces.

Deseori, se pune întrebarea dacă creativitatea se poate supune educației.

Pornind de la faptul că trăsătura esențială a acesteia este originalitatea, S. Kinner afirmă: „Nu putem învăța pe elevi caracterul original, căci, prin însuși acest fapt, își pierde originalitatea”.

În același context, sunt semnificative cuvintele lui A. D. Moore: „... desigur, nu va exista niciodată un ghid al creativității, așa alcătuit și realizat încât să-l deschizi la o anumită pagină, încât să afli ce ai de făcut mai departe..., dar există niște principii și metode generale care ne servesc drept călăuză, în aproape toate situațiile care cer spirit de creativitate”.

Cadrul didactic (profesorul), factorul esențial în stimularea demersului creator, propune oportunități pentru dezvoltarea acestei trăsături deosebite a personalității elevului (creativitatea), care, de fapt, este o latură a inteligenței. Iată ce menționează, în acest aspect, E. Landau: „Creativitatea este în ierarhia aptitudinilor umane o completare a inteligenței”². Profesorul asigură, în cadrul orelor, un climat favorabil pentru exprimarea ideilor discipolilor săi, încurajându-i să caute noi conexiuni între fenomene, să formuleze răspunsuri îndrăznețe, să dezvolte ideile altora.

Un „dascăl creativ” formează un „elev creativ” prin aplicarea unei metodologii adecvate, care se răsfrânge asupra întregului demers. Acesta stăpânește arta de a pune întrebări și de a aștepta răspunsuri originale (erotică pedagogică), are o inteligență lingvistică specială, competențe de comunicare, este empatic, prietenos, echilibrat emoțional, disponibil să-i ajute pe copii în orice situație creată.

Dacă dorim să avem un răspuns creativ, este necesar să formulăm întrebări cu sens, fără răspunsuri predeterminate:

– Ce s-ar întâmpla dacă..?

¹Gherghina, p. 1.

²apud Oprescu, 1983, p. 45.

- Ce credeți despre..?
- Dar dacă...totuși..?
- Cum s-ar mai putea..?

Un pedagog creativ iese din rutinele didactice, diversifică solicitările, valorifică potențialul creativ al elevilor, creează competențe specifice acestora.

Tehnicile de învățare creativă ar trebui să constituie o componentă de bază a lecțiilor de limba și literatura română, care se caracterizează prin productivitate (idei importante, soluții multe, produse realizate cu minim de materiale), utilitate (vizează rezultatele obținute), eficiență (performanțele pe care le obțin elevii prin utilizarea rezultatelor activității creatoare).

Maria Roibu menționează: „Profesorul este cel care stabilește metode constructive de dobândire a cunoștințelor, iar metodele trebuie axate, în special, pe colaborare, acesta devenind mai degrabă animator și administrator de săli de clasă decât formator ex-catedra”³.

Având în vedere importanța limbii și literaturii române ca disciplină de studiu, dar și importanța acesteia în activitatea umană, am considerat că este necesar să ne referim la câteva strategii didactice adecvate și eficiente care contribuie la stimularea și dezvoltarea creativității în ciclul gimnazial.

Elevii din gimnaziu, ca și cei din ciclul primar, rămân încântați când li se oferă șansa să-și exprime gândurile și sentimentele în moduri cât mai variate și mai originale. În acest scop, jocurile de creativitate, povestirea cu schimbarea formei, intercalarea, în textul narativ, a unor noi episoade, ilustrarea textelor literare, dramatizarea poveștilor, elaborarea compozițiilor, crearea de poezii, alcătuirea propozițiilor după anumite scheme, transformarea vorbirii directe în vorbire indirectă sunt posibilități ample de dezvoltare a capacității de creație a elevilor.

În „Gramatica fanteziei. Introducere în arta de a inventa povești”, Gianni Rodari propune o serie de jocuri care descătușează fantezia copiilor, printre care cel al realizării enunțurilor sau narațiunilor scurte pe baza așa-numitului „binom fantastic”. El presupune căutarea sau imaginarea unor legături între două cuvinte distanțate din punctul de vedere al sensului. Posibilități de a ajunge la aceste cuvinte sunt mai multe.

Una dintre ele constă în următoarele: doi elevi scriu separat pe câte o foaie de hârtie câte un cuvânt, acestea urmând să fie citite de profesor. Dacă apar cuvintele *munte* și *desen*, enunțul ar putea fi: „Când am fost la munte, mi-a venit în minte cum să fac un desen pe care să înfățișez frumusețile montane.”

Se poate continua până se ajunge la o narațiune de dimensiuni mici.

Jocul se transformă într-o dezlănțuire de imaginație, în care cuvintele acționează într-o libertate totală. Iată ce afirmă, în acest sens, Giovanni

³Roibu, 2008, p. 6.

Rodari: „În «binomul fantastic» cuvintele nu sunt luate cu semnificația lor cotidiană, ci eliberate din lanțurile verbale din care fac parte zilnic. Acestea sunt «înstrăinate», «de-situate», aruncate unul împotriva altuia, într-un cer niciodată văzut în prealabil. Atunci ne aflăm în condițiile cele mai favorabile nașterii unei povestiri.”⁴

J. Huizinga este de părerea că jocul reprezintă „o acțiune specifică încărcată de sensuri și tensiuni, desfășurate după reguli acceptate de bunăvoie și în afara sferei utilității sau necesității materiale, însoțite de simțăminte și de încordare, de voioșie și de destindere.”⁵ Acest tip de activitate poate deveni un adevărat instrument educativ, punctul forte al metodelor de instruire, nu numai în învățământul primar, ci și în cel gimnazial.

Din punctul de vedere al lui I. Serghit, prin jocul de creație, elevii își exersează capacitatea de exprimare corectă în limba română, de argumentare a propriilor opinii, de socializare.

Autorii manualelor de limba și literatura română pentru clasele gimnaziale sugerează diverse tipuri de jocuri creative. În manualul pentru clasa a V-a, aproape fiecare unitate de învățare conține sugestii de jocuri, sub îndemnul „Învățați jucându-vă!” La tema „Câmpul lexical”, autorii A. Crișan *et alii* propun două jocuri prin care elevii învață din ce părți de vorbire este alcătuit un câmp lexical:

- Împărțiți-vă în 3 grupe. Câștigă grupa care, în 2 minute, va scrie în caiete cele mai multe nume de flori, fructe, legume.

- Găsiți, printre cuvintele de mai jos, pe cele care nu intră în câmpul lexical al termenului indicat: *verde*: măsliniu, prăzuliu, vernil, a vernisa, verzui; *a zugrăvi*: a contura, a spoi, a picta, a schița, a desena, a creiona, a profila⁶. La finisarea jocului, profesorul solicită elevilor să facă o concluzie vizavi de părțile de vorbire constituente ale câmpului lexical.

Astfel, și învățarea a fost eficientă, și elevii au avut satisfacție incluzându-se cu plăcere în aventura jocului.

La unitatea de învățare „Ce este narațiunea”, în baza povestirii *Balada celor cinci motănași* de Ion Druță, li se propune elevilor următorul joc creativ:

- Ajutați-l pe Alexandru să ordoneze desenul de mai sus astfel, încât să refacă firul logic al întâmplărilor din „Balada celor cinci motănași”. Numerotați desenele⁷.

Utilizând inteligența logico-matematică, elevii ordonează imaginile, reconstituind subiectul cunoscut. Mai mult decât atât: aceștia realizează că

⁴apud Crăciun, 2004, p. 212.

⁵apud Ilie, 2008, p. 156.

⁶Crișan, 2009, p. 15.

⁷idem.

desenele ordonate de Alexandru (de fapt, de elevi) pot fi considerate ca reprezentând etape ale unei narațiuni, deși nu s-au folosit cuvinte.

Acestea și alte jocuri creative din manualul „Limba și literatura română pentru clasa a V-a”, Editura „Știința”, Chișinău, „Humanitas Educațional”, București, 2005 sunt destul de utile și dezvoltative. Am avea însă unele obiecții la formularea altor sarcini din rubrica „Învățați jucându-vă!”, care nu prea seamănă a jocuri, ci, pur și simplu, se prezintă ca simple exerciții. De exemplu:

– Găsiți sinonime pentru următoarele cuvinte, având în vedere sensul acestora în text: *a părăsi, a fugi, cer, oaspete, poveste*⁸.

– Transcrieți în caiete următoarele cuvinte din text: grupați-le în perechi de antonime: *veselă, se ridică, verde, cald, veștețit, tristă*⁹.

Dacă revenim la unitatea „Ce este narațiunea”, putem apela la alt joc de creație: cel al biletelor cu întrebări și răspunsuri. Fiecare întrebare este înscrisă într-un bilet și predată unui elev care răspunde fără să cunoască întrebările primite de ceilalți și răspunsurile pe care le vor da ei. În elaborarea întrebărilor, profesorul va avea în vedere o posibilă succesiune de evenimente, în ideea coagulării unei narațiuni. E adevărat însă că se pot obține enunțuri fără nicio logică.

Corneliu Crăciun aduce următorul exemplu, constatat în cercetările sale:

- Cu cine era Paul?
- Unde se duceau?
- Pe cine au întâlnit?
- Ce i-au spus?
- Ce sfat au primit?
- Ce au dat în schimb?
- Unde au ajuns?
- Cum s-a terminat?

Răspunsuri posibile:

- Paul era cu o girafă.
- Plecau să cumpere o carte de povești.
- S-au întâlnit cu Soarele.
- Să-și curețe pantofii.
- Să nu mai întârzie la ore.
- Au dat trei gândaci de mai.
- Au ajuns în stația de tramvai.
- Cu o ieșire la iarbă verde.

⁸Crișan, 2009, p. 29.

⁹*idem.*

Cercetătorul C. Şchiopu este de părerea că „poezia, în înţelesul ei original, se află mai aproape de joc decât celelalte compartimente ale vieţii spirituale. Toate formele poeziei, forme prozodice (măsură, ritm, rimă), mijloace poetice (inversiunea, repetiţia etc.), forme de exprimare (lirică, epică, dramatică) îşi au originea în joc”¹⁰.

Şi pentru că poezia este „o funcţie ludică” care „se desfăşoară într-un spaţiu de joc al minţii, într-o lume proprie pe care şi-o creează mintea, o lume în care lucrurile au alt chip decât în viaţa obişnuită şi sunt legate între ele prin alte legături decât prin cele logice”, după cum menţionează J. Huizinga în „Homo-ludens”, deseori, profesorii o includ la lecţii drept element al jocului didactic, utilizat ca tehnică de lucru în procesul de studiere/interpretare a operelor lirice. În acest sens, „jocul de-a poezia” devine un factor de dezvoltare a capacităţilor creative ale elevilor.

Ținând cont de clasificarea jocurilor didactice, realizată de Jean Piaget (jocuri simbolice, jocuri-exerciţiu, jocuri cu reguli), putem menţiona că cea mai răspândită şi mai simplă formă de joc sunt jocurile-exerciţiu, destul de variate din punctul de vedere al conţinutului lor. Astfel, se cunosc:

- a) jocuri de alcătuire a unui text în baza imaginilor-cheie ale poeziei;
- b) jocuri de creare a unui nou text care să aibă la bază tema şi motivele poeziei studiate;
- c) jocuri de alcătuire a unor texte cu diferite tipuri de rimă, picior de ritm, cu măsură variată sau cu vers alb.

Pornind de la ideea aplicării la clasă a jocului de imaginaţie, propusă de profesorii preuniversitari Ana şi Mircea Petean în „Ocolul lumii în 50 de jocuri creative”, vom încerca, în continuare, să dezvoltăm această problemă, raportând-o la studiul textului liric în gimnaziu. Un joc cunoscut de dezvoltare a imaginaţiei este „ideea migratoare”. C. Şchiopu este de părerea că această tehnică este relevantă prin faptul că elevii, prin intermediul ei, „mai uşor descifrează limbajul conotativ al poeziei, pot folosi cât mai nuanţat resursele limbii, având ca element de comparare propriul text cu modelul literar”¹¹. Iată care sunt regulile jocului respectiv:

- a) se selectează din operă 4-5 cuvinte-cheie (ex.: *zăpadă, Calea-Lactee, fulg, singurătate, Iisus* din poezia „Laudă zăpezii” de G. Călinescu, inclusă în manualul pentru clasa a VII-a);
- b) se caută un predicat pentru ultimul cuvânt (ex.: *Iisus este neprihănit*);
- c) se deduce ideea din propoziţia formată (în cazul nostru, este cea de puritate);
- d) se alcătuiesc propoziţii noi, dezvoltate, căutându-se alte predicate pentru fiecare din celelalte patru cuvinte. În acest caz, vor fi respectate câteva reguli:

¹⁰ Şchiopu, 2009, p. 73.

¹¹ Şchiopu, 2009, p. 74.

- propozițiile trebuie să exprime aceeași idee (de puritate);
 - fiecăruia din cele 4 cuvinte trebuie să i se atribuie un sens figurat (ex.: *zăpada este imaculată ca floarea de cireș. Din Calea-Lactee, răsar lacrimi de cristal. Un fulg proaspăt și curat ca sufletul de copil mi s-a așezat pe geana-mi caldă. În singurătate, gândurile-mi inocente zboară spre tine, Doamne.*)

e) se aranjează cele 5 propoziții formate într-o anumită ordine, fie la voia întâmplării, fie conform unei opțiuni motivate a elevului („Așa-mi place mie”, „Consider că există o mai mare legătură între enunțuri”).

De exemplu:

1. *Din Calea-Lactee, răsar lacrimi de cristal.* 2. *Zăpada este imaculată.* 3. *Un fulg proaspăt și curat ca sufletul de copil mi s-a așezat pe geana-mi caldă.* 4. *În singurătate, gândurile-mi inocente zboară spre tine, Doamne. Iisus este neprihănit.*

f) se implică propria subiectivitate: elevul alcătuiește o ultimă propoziție (a șasea) în prelungirea ideii migratoare (de regulă, această propoziție, care poate fi dezvoltată ori nedezvoltată, are statutul unei concluzii). Această propoziție ar putea fi: *Tu ești atotputernicul și preacuratul Stăpân al Universului.*

g) se intitulează textul creat (de ex.: *Preacuratul*).

h) se analizează textul elevilor din punctul de vedere al mesajului și al modului de transmitere a lui.

i) se compară textele elevilor cu opera literară respectivă din perspectiva mesajului (exprimă același mesaj ori unul diferit), a relațiilor dintre cele 5 cuvinte-cheie cu alte lexeme, a forței de sugestie pe care ei o dobândesc în urma acestor relații.

j) se formulează concluziile pe marginea operei studiate.

„Idea migratoare” este o tehnică eficientă de lucru, care trezește interesul elevilor, dezvoltându-le imaginația și logica gândirii. În cadrul ei, cei incluși în activitate învață să compare, să asocieze, să analizeze.

La lecțiile de limba și literatura română, în clasele de gimnaziu, în cadrul studierii operei lirice, deseori, se practică exercițiile imitării maștrilor. Elevii calchiază texte, structuri și chiar specii lirice. Prin efort propriu, aceștia completează „scheletul trunchiului textual” al operei de referință. completările sunt făcute reieșind din nivelul propriei înțelegeri și sensibilități. Astfel, poezia „Miezul iernii” de V. Alecsandri, studiată în clasa a VI-a, poate sugera ideea unor texte construite pe următoarea schemă:

În păduri... stejarii! E un ger..., ...!

Stelele par... Cerul pare...

Iar zăpada ... de pe câmpii...

Pare-un lan de...ce ... sub picioare.

Având acest „schelet”, elevii fără mari dificultăți, alcătuiesc un alt text, pe care îl pot compara cu poezia originală. Propunem o posibilă calchiere a textului alecsanrian:

În păduri, *viiesc* stejarii! E un ger *nebun*, *tăios*!
 Stelele par *amorfite*, cerul pare *scânteios*,
 Iar zăpada *neclintită*, pe câmpii *fermecătoare*,
 Pare-un lan de *flori de gheață* ce *străluce* sub picioare.

Jocul figurilor de stil contribuie la dezvoltarea capacităților creative ale elevilor, a imaginației, având la bază asociația și compararea ca operații ale gândirii. Metodologia aplicării acestui exercițiu creativ este următoarea:

- Se propun elevilor câțiva termeni-cheie ai poeziei (ex.: *Miezul iernii* de V. Alecsandri: *ger*, *zăpadă*, *crivăț*).

- Elevii atribuie fiecărui cuvânt însușiri sau acțiuni neobișnuite, obținând sintagme inedite. Pentru a facilita munca, profesorul poate oferi următorul model:

- a) gerul (cum este?) _____, _____, _____;
- b) zăpada (ce fel de) _____, _____, _____;
- c) crivățul (ce face?) _____, _____, _____.

- Se discută, din perspectiva originalității, și a conotațiilor, structurile formate (Care place mai mult și de ce? Ce semnificații comportă?).

- Elevii selectează, din operă, îmbinările de cuvinte în componența cărora intră termenii-cheie cu care au lucrat până în acest moment (*ger amar*, *cumplit*; *zăpada cristalină*; *crivățul pătrunde*, *scotând note-ngrozitoare*).

- Se compară structurile formate de elevi cu cele din text (În ce măsură s-au apropiat de variantele scriitorului? Care sunt asemănările? Dar deosebirile? etc.)

- Se descifrează conotațiile sintagmelor atestate în operă, avându-se în vedere ineditul expresiei, forța de sugestie, viziunea autorului asupra celor descrise, stările trăite, materializate în sistemul figurilor de stil.

Această tehnică poate fi modificată de la caz la caz. Uniți în grupuri mici, elevii rezolvă sarcini de lucru diferite, cum ar fi: să găsească epitete pentru substantivele-cheie ale operei (grupul I), să construiască expresii metaforice cu același substantiv (grupul II), să alcătuiască comparații (grupul III), personificări (în cazul când substantivele sunt inanimite – grupul IV).

În legătură cu valențele multiple ale jocului, Erich E. Geissler afirma: „Dacă reușim să îmbrăcăm procesele instructive, în special pe cele cu caracter de exercițiu, în forme de joc, plăcerea funcțională ce acționează în timpul jocului va crea o nouă formă de interes și de participare care nu poate ajunge la nivelul calitativ al unor interese obiective nemijlocite, dar care va fi însă, în orice caz, mult superioară atenției realizate prin constrângere, înainte de toate, din cauză că elevul, solicitat de joc, va avea o comportare activă.

Ocupația respectivă devine pentru el o acțiune ludică, aducătoare de plăcere, determinată de tendința spre repetare ce acționează în joc¹².

„Jocul de-a scriitorul”, în cadrul activităților de compunere, contribuie la dezvoltarea capacităților creative, înlăturând stările de plictiseală.

Profesorul propune elevilor să elaboreze împreună (sau numai ei) o povestire. Într-o oră, se hotărăsc, pe bază de sugestii din mai multe părți, cine sunt eroii, cum se numesc, ce sunt ei, prin ce întâmplări vor trece etc. Povestirea va fi scrisă pe rând, cu dreptul fiecărui autor de a scrie cum vrea el, de a deplasa acțiunea cum o dorește, de a introduce sau de a elimina personaje. Elevii se angajează pe bază de voluntariat; nu va fi refuzat niciunul, indiferent de situația lui școlară. Primul elev aduce partea sa la școală și o citește în fața celorlalți; se discută textul: ce e potrivit, dacă întâmplarea e credibilă, dacă s-a înțeles de ce un personaj a procedat așa, și nu altfel. Caietul este preluat de al doilea, apoi de al treilea elev, procedându-se la fel de fiecare dată. Aceasta va fi povestirea (romanul) clasei.

Multe tipuri de jocuri cu destinație precisă în dezvoltarea creativității elevilor își au punctul de plecare în proverbe. Unul din ele este descris de către C. Crăciun în „Metodica predării limbii și literaturii române în gimnaziu și liceu”. Profesorul grupează literele în dominouri, câte patru, în ordinea în care se succed în proverb, după care se amestecă dominourile. Vor fi căutate proverbele formate din 32, 36 sau 40 de litere, pentru a fi ocupate toate spațiile dominourilor. Elevii trebuie să descopere ordinea reală a grupurilor de litere, pentru a putea afla proverbul ascuns.

Iată, de exemplu, dominourile pentru proverbul „Cine are minte nu se amestecă în gălceava altora”:

AR	EM	ÎN	GÂ	LC	EA
AM	ES	VA	AL	CI	NE
TO	RA	IN	TE		
NU	SE	TE	CĂ		

Prin jocul următor se cere elevilor să înscrie litere în pătrățelele libere din stânga și din dreapta, pentru a obține cuvinte formate din 6 litere; cele 3 litere din mijloc reprezintă partea finală a unui cuvânt și, în același timp, partea inițială a altui cuvânt. De exemplu: *vârstă/stăpân*. Pentru jocul de mai jos, cuvintele sunt: *timpan/pantof, timbru/brutar, iepure/ureche, viespe/speria, mărgea/geantă, salcâm/câmpie, bambus/busolă*.

			P	A	N			
			B	R	U			
			U	R	E			
			S	P	E			

¹²apud Crăciun, 2004, p. 182.

			G	E	A			
			C	Â	M			
			B	U	S			

Printre metodele interactive de rezolvare a problemelor de stimulare a creativității este *metoda Frisco*. Aceasta e în măsură să solicite plener, dar și să valorifice la maximal și pe multiple planuri potențialul uman de cunoaștere, de simțire și de acțiune cu care un elev sau altul vine la școală. Lecțiile la care se aplică metoda Frisco prezintă câteva caracteristici importante:

- elevii sunt puși în situația să interacționeze, să lucreze productiv unii cu alții;
- în cadrul activităților de învățare, elevul își dezvoltă judecățile de valoare pertinente, care să-i dezvolte gândirea, învață prin eforturi proprii, îl transformă din obiect în subiect al educației, din participant pasiv într-unul activ.

Caracterul ludic al metodei Frisco, cadrul ei antrenat și activ în același timp au un impact extraordinar asupra elevilor, oferind alternative noi de învățare, altele decât cele cunoscute.

În continuare, vom prezenta un model de aplicare a metodei Frisco, caracterizată prin flexibilitate, oferind elevilor posibilitatea de a se implica activ în actul de învățare și constituindu-se, alături de celelalte metode interactive, într-un instrument util în eficientizarea activității în clasă.

Scopul principal al acestei metode este de a identifica probleme complexe și dificile, și de a le rezolva pe căi simple și eficiente. Metoda Frisco a fost concepută să folosească două procedee:

- 1) aplicarea listei de control;
- 2) brainstorming-ul regizat.

Lista de control reprezintă un chestionar alcătuit dintr-o succesiune de întrebări care să permită formularea unor concluzii clare și care lămurește conținutul problemei propuse spre rezolvare. Acest chestionar trebuie să respecte o serie de condiții:

- să conțină întrebări simple, fără echivoc, formulate clar, fără a lăsa loc altor întrebări;
- întrebările trebuie să fie ordonate după o scară psihologică;
- să solicite un număr mic de informații;
- să ceară informațiile pe care elevii le pot da;
- să presupună răspunsuri simple de tipul: da/nu.

Momentele principale ale unei lecții care include metoda Frisco, după Ana Stoica, corespund unor etape bine definite:

- profesorul împarte clasa în două echipe: prima echipă, numită și echipa de investigație, este alcătuită din 10-15 elevi; a doua echipă, cea de concluzionare, are în componență 5-6 membri;
- cadrul didactic aplică lista de control membrilor echipei de investigație;

- elevii formulează răspunsuri scrise;
- echipa de concluzionare identifică problemele, le comentează critic și propune rezolvări obișnuite, clasice;
- profesorul distribuie membrilor echipei de concluzionare roluri care definesc anumite structuri psihologice: conservatorul, exuberantul, pesimistul, optimistul:

a) *conservatorul* apreciază meritul soluțiilor vechi, le punctează neajunsurile și se pronunță pentru menținerea lor fără a exclude eventualele îmbunătățiri;

b) *exuberantul* emite idei originale, imposibil de aplicat în practică, asigurând, prin aceasta, o atmosferă imaginativ-creativă;

c) *pesimistul* este cenzorul care neagă oportunitatea oricărei îmbunătățiri a soluțiilor originale;

d) *optimistul* critică poziția pesimistului și susține, în mod realist, soluțiile propuse de exuberant;

- la sfârșitul discuțiilor, profesorul sistematizează ideile și-i invită pe elevi să formuleze concluziile necesare;

- profesorul realizează evaluarea pe baza răspunsurilor la chestionar și a ideilor exprimate de participanți.

Exemplificăm practicarea metodei la unitatea de conținut „Caracterizarea personajelor poemului „Dan, căpitan de plai” în clasa a VII-a.

După ce formează echipele și le repartizează rolurile, profesorul împarte întrebările din lista de control/din chestionarul pentru echipa de investigație, care, la rândul ei, se împarte în 3 grupuri:

Pentru grupul I:

1. Care este personajul principal al poemului și ce loc ocupă în operă?
2. Cum explicați titlul poemului?
3. Ce fel de operă este „Dan, căpitan de plai”? Argumentați.

Pentru grupul II:

1. Cum este prezentat de către autor Dan în expozițiune?
2. Care sunt trăsăturile fizice cu care este înzestrat personajul?
3. Care este procedeul de caracterizare prin care este prezentat Dan din punct de vedere fizic?

Pentru grupul III:

1. Care sunt trăsăturile morale ale lui Dan în confruntarea cu dușmanii și cu hanul Ghirai?

2. Prin ce modalități de caracterizare a personajului autorul completează portretul moral al eroului?

3. Desprindeți trăsăturile lui Dan din ultima parte a poemului.

- Se verifică răspunsurile la întrebările din chestionar.

- Echipa de concluzionare, ajutată de profesor, face aprecieri critice asupra răspunsurilor date.

- Profesorul identifică problema (o atitudine față de comportamentul și spiritul de sacrificiu în numele dragostei de țară a lui Dan din poemul eroic *Dan, căpitan de plai*).

- Începe desfășurarea activității pe roluri:

Conseruatorul: E păcat să nu apreciem comportamentul lui Dan din poemul lui V. Alecsandri, care ne impresionează prin cinste, înțelepciune, demnitate umană, dragoste și sacrificiu pentru țară, și să nu-i recunoaștem patriotismul sincer, în pofida vârstei sale înaintate.

Exuberantul: Și ce dacă Dan e în vârstă? Important este că și-a trăit viața cu demnitate, fără griji, în mijlocul naturii, departe de haosul lumesc, prețuit de prieteni adevărați, înzestrat cu mult curaj, dragoste față de țară, cu sentimentul onoarei și al cultului cinstei.

Dacă mă gândesc mai bine, spun că sunt gata să trăiesc în natură și liniște, departe de lumea dezlănțuită, să am un cal care să mă poarte pretutindeni și, în cazul în care țara îmi va cere s-o apăr, n-aș pregeța o clipă să o fac și, asemenea lui Dan, aș fi în stare, la nevoie, să mă sacrific.

Pesimistul: Faptul că Dan a murit sacrificându-se pentru țară este într-adevăr un merit, a fost alegerea sa. În vârstă, meditând din ce în ce mai des la trecerea anilor, Dan trebuia să rămână acasă, să se bucure de liniște în mijlocul naturii. Din punctul meu de vedere, Dan era o fire idealistă, care ar fi vrut să îndrepte lumea, deoarece îi părea „îngustă pentru bine și largă, prea largă pentru rău”. Ar fi dorit „o lume bună ca bunul Dumnezeu”. A vrut prea mult, peste limitele unei ființe umane și, exagerând la vârsta lui, pe câmpul de luptă, este capturat de Ghirai.

Optimistul: Conform rolului jucat, mi s-a oferit cuvântul la sfârșit și vă pot spune că am avut posibilitatea să-i ascult pe cei care au vorbit până la mine. M-a impresionat diversitatea soluțiilor propuse la problema în discuție. Sunt sigur că Dan reprezintă întruchiparea românului pentru care libertatea țării este sacră. Deși în vârstă, e îndrăzneț, înțelept, mândru, semeț, viteaz, dovedind spirit de sacrificiu. Este înfrățit cu natura, e demn patriot, respingând cu fermitate compromisurile, impresionând prin simțul onoarei.

Dan este reprezentantul unei perioade de glorie în istoria noastră națională, epoca lui Ștefan cel Mare, când iubirea de Patrie era supremă. Este un model pentru ceea ce înseamnă dragoste de țară pentru noi, tinerii, și sunt convins, deși câțiva dintre voi se îndoiesc, că dacă istoria/țara o va cere, se vor găsi și printre noi eroi de tipul lui Dan, care să aducă, prin jertfa lor, cinstire Patriei.

- Profesorul apreciază activitatea de interpretare a rolurilor respective.

- Se formulează concluzia asupra problemei: Dan, personajul principal al poemului eroic „Dan, căpitan de plai”, de V. Alecsandri, plăsmuire a imaginației populare, este un erou însuflețit de sentimente nobile și

întruchipează pe toți luptătorii români care, cu prețul vieții, și-au apărat gloria strămoșească.

Desigur, metoda Frisco, care este numai un moment distinct într-o lecție, poate fi combinată cu alte tehnici interactive, care să-l situeze pe elev în centrul acțiunii de învățare în calitate de participant activ, de subiect, și nu de obiect al educației.

Fiecare cadru didactic, în scopul stimulării și dezvoltării creativității elevilor din gimnaziu la orele de limba și literatura română, este în drept să-și proiecteze activitățile, apelând la cele mai eficiente metode interactive. Acestea vor contribui la formarea potențialului intelectual al elevilor și presupun implicarea lor în actul de învățare, pentru ca să li se ofere condiții optime pentru dezvoltarea gândirii flexibile, creative și pentru dezvoltarea interesului pentru propria formare. Astfel, elevului implicat în procesul de învățare, metodologia activă îi formează capacitatea de a-și însuși aptitudinile învățării, precum și aptitudinile fundamentale ale muncii și ale rezolvării de probleme.

Rolul cadrului didactic în procesul atât de complex de modelare a elevului în drumul atât de sinuos spre maturizare este, poate, cel mai important, deoarece, punându-și discipolii în situații variate de instruire, el transformă școala „într-un templu și un laborator”, cum zicea Mircea Eliade. În această dificilă, dar plăcută activitate, ar trebui să fim ghidați de înțelepciunea cuvintelor Mariei Montessori: „Să nu-i educăm pe copii pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari. Și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm să se adapteze.”

Imaginația presupune conexiunea mai multor procese psihico-mentale, produsul creat îmbinând imagini existente în urma experienței proprii în imagini fără corespondent în această experiență. Ea este matrița în care sunt modelate planurile ideale ale omului.

Se spune că omul poate crea tot ceea ce reușește să-și imagineze. Frank Wright spunea: „Rasa umană a construit lucrurile cele mai bune atunci când limitările erau cele mai mari și când, prin urmare, se crea maxim de imaginație pentru a construi ceva nou.” Imaginația poate fi asemuită cu un laborator unde sunt zămislite toate planurile omului.

Facultățile imaginative se manifestă sub două forme:

1) imaginația sintetică (cu ajutorul ei, vechile concepte, idei sau planuri pot fi reproduse în alte combinații; această facultate nu creează nimic, ea apelează doar la materialul experienței, educației și observației);

2) imaginația creativă (cu ajutorul acesteia, omul își stimulează inspirația și, întotdeauna, grație acesteia, sunt produse noile idei).

Imaginația creativă acționează în mod automat și doar atunci când mintea „lucrează” la capacitatea maximă, ca, de exemplu, atunci când este stimulată de emoția generată de o dorință foarte mare.

Capacitatea creativă se dezvoltă direct proporțional cu utilizarea ei. Artiștii, muzicienii, poeții au devenit astfel, deoarece și-au dezvoltat această capacitate.

Tot mai frecvent, savanții noștri sunt preocupați de elaborarea sistemelor de exerciții axate pe antrenarea gândirii divergente, în special pe imaginație. Înainte de a descrie aplicarea la orele de limba și literatura română a diferitor exerciții de acest tip, vom explica succint conceptul. Emanuela Ilie definește exercițiul drept „activitate ce constă în repetarea conștientă a unei operații sau acțiuni cu intenția de a o apropia de un model”¹³.

Apelând la exerciții care provoacă mereu elevii spre aflarea noilor soluții, profesorul reușește să formeze o gândire creatoare. Prin rezolvarea exercițiilor creative, elevul încearcă să iasă din vechiul model de gândire. El nu renunță la ideile noi, chiar dacă par imposibil de realizat.

Exercițiul, chiar dacă este o metodă cunoscută, trebuie utilizat în așa fel, încât să abordeze o atitudine iscoditoare, să stimuleze curiozitatea, să susțină un tonus intelectual și afectiv de învățare.

Numai încadrându-se cu interes în activitatea ce vizează rezolvarea unor exerciții neobișnuite, elevii își vor forma, treptat, unele abilități care le vor fi de folos la elaborarea unor produse de calitate, cu un grad mai înalt de complexitate.

Exersând permanent, aceștia își dezvoltă gândirea, fluiditatea în comunicare, imaginația și, mai ales, creativitatea. În clasele a V-a și a VI-a, sunt binevenite exercițiile creative care solicită răspunsuri de 5-6 rânduri. Principalul e ca aceste mici texte să fie cât mai originale și cât mai interesante. De exemplu:

- Găsește cât mai multe întrebări neobișnuite pentru *scaun* și pentru *bancă*.
- Ce s-ar întâmpla dacă ai auzi gândul oamenilor?
- Ce s-ar întâmpla dacă n-ar răsări soarele?
- Dacă ar fi să dormi, ce ai vrea să visezi?
- Dacă ai fi copac, ce ai spune omului?

Didactica modernă este orientată spre elaborarea unui sistem de exerciții creative, care ar stimula diferit unii parametri recunoscuți ai creativității: fluența (numărul de răspunsuri, soluții date), flexibilitatea (numărul de categorii, sfere diferențiate în care subiectul găsește soluțiile), originalitatea (gradul de noutate și raritate a soluției), aptitudinea de a vedea deosebirile și asemănările, de a restructura, organiza și elabora.

În continuare, propunem câteva exerciții creative cu caracter de problemă, utilizate la ore. La unitatea de conținut „Descrierea” (clasa a VI-a), profesorul poate solicita elevilor să prezinte cât mai fidel un obiect, evidențiindu-i însușirile. Fiecare elev este antrenat în activitate, exprimând,

¹³Ilie, 2008, p. 153.

în scris sau oral, variate însușiri ale acestui obiect. Aceste exerciții diferențiază net elementul de fluență și flexibilitate în gândire.

Un alt exercițiu, „Întrebările divergente”, este aplicat în clasele de gimnaziu destul de frecvent. Elevii formulează cât mai multe întrebări cu referire la un obiect. Este, de fapt, un exercițiu de învățare a propozițiilor interogative. În altă variantă, se prezintă elevilor un tablou, cerându-le să pună cât mai multe întrebări referitoare la el. Exercițiul este deosebit de eficient pentru antrenarea gândirii divergente, a fluenței, flexibilității și originalității.

În clasa a VI-a, exercițiul poate fi realizat în baza imaginii de la pag. 79. Elevii ar putea formula astfel de întrebări:

- Cine sunt reprezentați pe tablou?
- Cum se numesc acești elevi?
- În ce clasă învață?
- În ce activitate sunt antrenați acești doi elevi?
- Care din ei navighează pe Internet?
- Pe ce site a intrat elevul?
- Pe cine învață băiețelul să lucreze la computer?
- Când copiii vor termina lucrul la calculator?
- Cum credeți, le place acestor doi copii activitatea în care sunt antrenați?

Deseori, profesorul recurge la exercițiul „Finale diferite”. După ce elevii studiază o povestire sau un fragment de text, cadrul didactic le cere să-și imagineze câteva variante de final. Este important ca elevii să nu dea doar câte un singur răspuns, ci fiecare elev să propună mai multe răspunsuri, astfel fiind obligați să-și antreneze caracterul divergent al gândirii.

Un eventual final al lucrării „Madona bălții” de A. Busuioc (cl. a VI-a) poate fi:

„În acea noapte, n-am închis nici un ochi. Sleit de puteri, m-am ridicat din pat, așezându-mă, nehotărât, la masa de scris. Condeii nu s-a lăsat rugat. El plutea pe foaia imaculată, lăsând urme care mereu îmi vor aminti de nefericita clipă când l-am cunoscut pe Vasile.”

După ce studiază, conform Curriculumului, poezia lui T. Arghezi „O furnică” (cl. a V-a), elevilor li se citesc alte creații ale poetului. Foarte semnificativă și adecvată vârstei este opera „Lumina lină”. Harnica albină, a cărei imagine e prezentă în text, vrând mai mult să agonisească pentru stup, s-a lăsat influențată de o povară peste puterile ei. Se formulează întrebarea: „Cum ați vrea voi să se sfârșească poezia?”

Se așteaptă răspunsuri variate, originale, cu soluții neașteptate. Unul ar putea fi:

- *Eu nu cred că a murit
Albinuța muncitoare* –

*Stupu-n grabă s-a pornit
Să-i ajute și să care
Dulcea, greaua ei povară –
Nu-i corect s-o lași să moară.
După ce și-a revenit,
Toate-albinele-au vorbit
Pentru viața ce-o să vină
S-o aleagă-a lor regină.*

Posibilitățile profesorului de limba și literatura română privind cultivarea capacităților creative ale elevilor sunt destul de variate. Dacă acesta este animat de fiorul creației, spiritul discipolilor săi se înviorează, curiozitatea lor crește și ei asimilează lesne cunoștințele.

Ori de câte ori se aplică o metodă nouă și interesantă în timpul activității, elevul se încadrează cu plăcere, depășind, parcă, o barieră psihologică și descoperindu-se pe sine însuși.

Studiind textul „Descoperind râul” de Fănuș Neagu (cl. a VI-a), copiilor li se poate propune o călătorie în țara poveștilor, unde fiecare să fie un prinț sau o prințesă. Din experiența profesorilor, aflăm că elevii povestesc amănunțit despre această călătorie, spunând pe ce mări și oceane au navigat. Acest exercițiu dezvoltă competența de comunicare orală a elevilor și imaginația lor, atât de importantă pentru creativitate.

După ce lecturează poezia „O, rămâi” de M. Eminescu (aceeași clasă), elevilor li se solicită să observe cum e umanizată natura în creația „poetului-nepereche”. În continuare, ar putea fi propusă sarcina care constă în importanța unei convorbiri imaginare cu nukul din prag, cu salcâmul de la poartă. Elevii, având o imaginație bogată, improvizează cele mai neașteptate discuții dintre ei și natură (copac).

Și textul „Insula de repaus” de L. Lari oferă posibilități de formare și dezvoltare a spiritului creativ. După lectură, elevii sunt antrenați într-o discuție despre visuri. Aceștia trebuie să răspundă, prin mai multe variante posibile, la întrebările:

- Ce ți-a șoptit aseară în vis luna?
- Ai vrea să te prefaci într-o stea?
- Care insulă ai vrea s-o luminezi?

Elevilor le este foarte interesant acest exercițiu. Ei pătrund în lumea visului, trăind o stare efervescentă creatoare.

Dacă fiecare scriitor are dreptul la ficțiunea artistică, de ce n-ar avea dreptul să intervină și cititorul în text, pentru a-l redacta conform viziunii sale? Ținând cont de aceasta, profesorul ar putea propune discipolilor să alcătuiască un alt final al textului.

„Asociațiile de cuvinte” sunt exercițiile pe care nu trebuie să le refuze nici un profesor, pentru că ele dau rezultate deosebite. Acesta propune elevilor un cuvânt-stimul și le cere cele mai variate asociații posibile. E vorba de așa-

zisele câmpuri asociative. Exercițiul este potrivit la receptarea oricărui text literar. La studierea fragmentului din lucrarea sadoveniană „În pădurea Petrișorului”, profesorul ar putea cere elevilor să scrie câmpul asociativ al cuvântului *pădure*, care se conține în titlu. Sarcina se realizează până la lectura textului, ca elevii să observe, în timpul citirii, dacă în lucrare sunt cuvinte din câmpul format de ei.

Exercițiile de imaginație sunt binevenite la diferite etape ale lecției, inclusiv în timpul „Captării atenției”. Astfel, este potrivit, în acest sens, exercițiul „Continuă gândul”. Propunem câteva exemple culese din auxiliarul didactic „Captarea atenției și actualizarea cunoștințelor. Tehnici de lucru” de Iulia Iordăchescu:

- *În fiecare carte se aude plânsul iertător al unei păduri...* (Gr. Vieru)
- *Chiar dacă nu ar exista Dumnezeu, oricum, nu omul este cel care a creat Universul...* (Gr. Vieru)
- *Dacă n-ar fi iubirea, viața m-ar îngrozi...* (Gr. Vieru)

Bineînțeles, astfel de sarcini ar putea fi realizate cu elevii claselor a VIII-a și a IX-a.

Acest exercițiu ar putea fi anticipat de completarea afirmațiilor prin expunerea propriilor gânduri. Este bine să se procedeze anume așa, ca elevii să confrunte variantele lor cu cele originale:

- *În fiecare carte se aude...*
- *Chiar dacă nu ar exista Dumnezeu, oricum, nu omul...*
- *Dacă n-ar fi iubirea...*

Călătoria imaginară la lecția de limba română în clasele de gimnaziu, un alt exercițiu creativ, este preluat din practica specialiștilor în didactică, Adela și Maria Fekete¹⁴. Finalitatea acestui exercițiu este dezvoltarea creativității prin călătoria imaginare. Opțiunea pentru această tehnică de lucru își are explicația în însăși semnificația cuvântului de bază: *călătorie*, percepută ca o profundă și necesară experiență a ființei umane, care induce trecerea, schimbarea, independența acesteia față de detaliu. „Călătorind, menționează O. Tocarczuk, oamenii devin mai înțelepți, nu numai pentru că ei cunosc mereu noi priveliști și întâmplări, ci tocmai fiindcă ei înșiși devin, pentru sine, peisaje trecătoare, pe care le pot privi lesne cu o anumită detașare”¹⁵.

Prin intermediul călătoriei imaginare, elevul-aventurier poate ajunge oriunde și oricând își dorește. Se fac călătorii în lumea figurilor de stil, în lumea cărților, în lumea culorilor etc.

În cazul studierii figurilor de stil, de exemplu, elevii, cu plăcere, fac călătorii imaginare pe tărâmurile acestora, investigând modul de formare, conotațiile de sens care au avut loc la constituirea lor, sugestiile pe care le

¹⁴Fekete, 2005, p. 31.

¹⁵Fekete, 2005, p. 32.

comportă. Pentru aceasta, elevii sunt antrenați, în primul rând, în activitatea de alcătuire a figurilor de stil în baza unor cuvinte propuse.

Profesorul poate trimite imaginația elevului spre alte lumi prin intermediul cuvântului magic *ca*:

- Călătorie *ca* o muzică.
- Călătorie rapidă *ca* fulgerul.
- Călătorie veselă *ca* primăvara.
- Călătorie *ca* la zece ani.

În cazul includerii cuvântului *călătorie* în construcții metaforice, elevii ar putea avea rezultate precum:

- Călătorie în lumea cuvântului.
- Călătorie a imaginației.
- Călătorie în sine ș.a.

Menționăm că, de fiecare dată, când elevul se aventurează în necunoscut, utilizând imaginația cu scopul de a realiza un lucru nou și funcțional, el își dezvoltă creativitatea. Și să nu uităm: formarea și dezvoltarea creativă a elevului este urmărită de profesor prin intermediul științei.

Analizând și sintetizând cele menționate, concluzionăm că:

Progresul educațional nu este posibil fără prosperarea, dezvoltarea, valorificarea științifică a tuturor resurselor de creativitate de care dispune fiecare elev.

Dezvoltarea și stimularea creativității implică introducerea, în sistemul de învățământ, a unei metodologii de motivare a potențialului creativ al elevilor. Creativitatea nu se dezvoltă într-o oră, pe parcursul unui singur semestru sau al unui an. Ea devine un element obligatoriu al fiecărei activități școlare.

Profesorului de limba și literatura română îi revine marea obligațiune de a realiza, prin fiecare lecție, un act de creație.

În activitatea cu elevii, cadrul didactic va ține cont de anumite principii în organizarea demersului creativ: cel al stimulării gândirii divergente operațional și estetic.

În scopul organizării corecte a activității de dezvoltare și stimulare a creativității, profesorul trebuie să studieze atent elevul, să-l descopere, aplicând cele mai reușite metode, procedee și mijloace de învățare.

Numai un elev motivat, cu deschidere creativă către activitatea școlară, va asimila sistemul de cunoștințe fundamentale cu valoare operațională.

Referințe bibliografice

ȘCHIOPU, Constantin. *Metodica predării literaturii române*. Chișinău, 2009 [=Șchiopu, 2009].

CIORNÂI, Raisa. *Exerciții creative cu caracter de problemă* // Făclia, 31 ianuarie, 2009. P. 3 [=Ciornâi, 2009].

CRĂCIUN, Constantin. *Metodica predării limbii și literaturii române în gimnaziu și liceu*. Iași: Emia-Deva, 2004 [=Crăciun, 2004].

CRIȘAN, Lucia. *Cadrul didactic. Didactica disciplinelor. Metode, procedee educaționale și noi tehnologii*. Noiembrie 2009 // <http://www.pagini-scolare.ro/metode-procedee-educationale-si-noi-tehnologii> [=Crișan, 2009].

FĂGĂDĂU, A. *Aspecte ale creativității în școală* // Făclia, 25 mai 2002. P. 9 [=Făgădău, 2002].

FECHETE, Adela, FECHETE, Maria. *Călătoria imaginară la lecția de limba română ca procedeu de dezvoltare a creativității elevilor* // Didactica PRO, 2005. Nr. 3. P. 29-35 [=Fechete, 2005].

GHERGHINA, Daniela. *Cum învățăm elevii să învețe creativ* // <http://www.didactic.ro/files/19/> [=Gherghina].

ILIE, Emanuela. *Didactica literaturii române*. Iași: Polirom, 2008 [=Ilie, 2008].

OPRESCU, Victor. *Dimensiunea psihologică a pregătirii profesorului*. Craiova: Scrisul românesc, 1983 [=Oprescu, 1983].

PRODAN, Maria. *Stimularea creativității la lecțiile de limba și literatura română* // Făclia, 16 mai 2001. P. 2; 23 mai 2001, p. 7; 30 mai 2001, p. 4; 6 iunie 2001, p. 7 [=Prodan, 2001].

ROIBU, Maria, *Empatia în educație. Necesități pedagogice moderne*. București: New School, 2008 [=Roibu, 2008].

TOFAN, Valentina. *Modalități de dezvoltare a creativității în cadrul orelor de limba și literatura română* // Didactica Pro, 2006. Nr. 1-2. P. 59-61 [=Tofan, 2006].

TURTUREANU, Ecaterina. *Momente creative la lecțiile de română* // Făclia, 26 octombrie, 2002. P. 3 [=Turtureanu, 2002].