

FORMAREA COMPETENȚELOR ARTISTICO-PLASTICE LA ELEVI PRIN JOC. REPERE METODOLOGICE

DEVELOPMENT OF ARTISTIC-PLASTIC SKILLS IN STUDENTS THROUGH GAMES. METHODOLOGIC OUTLINE

TATIANA JABINSCHI,

master în arte, Academia de Muzică, Teatru și Arte Plastice,
doctorandă, Universitatea Pedagogică de Stat Ion Creangă

CZU 37.016:7]:793.7

Prezenta lucrare reflectă unele aspecte și căi de interpretare a formelor și metodelor de formare și dezvoltare a multiplelor abilități și percepții artistico-plastice la elevi în crearea lucrărilor în materie de ceramică. În activitatea instructiv-artistică un rol important îl ocupă aplicarea jocului ce contribuie la organizarea activității de cunoaștere și dezvoltare a capacităților psiho-motorice.

Definirea semnelor și simbolurilor prin tehnica Brainstorming generează creativitatea și libertatea artistico-plastică în ceramică. Asaltul de idei devine un joc care se transpune ulterior în diversitatea de lucrări, creând abilitatea de flexibilitate și ingeniozitate, fapt care produce un progres al tânărului intelect bazat pe individualitate personală.

Cuvinte-cheie: competențe artistico-plastice, abilități creative, creativitate, joc creativ, percepție, simbol

The present work reflects some aspects and ways of interpreting the forms and methods of training and developing the pupils' multiple skills and artistic-plastic perceptions in creating pottery works. An important role in the teaching-artistic process consists in applying a game-like instruction that contributes to the organization of cognitive activity and development of psycho-motoric competences.

Explaining symbols and signs via Brainstorming generates creativity and artistic-plastic liberty in pottery practice. The assault of ideas becomes a game which turns into a diversity of pottery works, developing such abilities as creativity and flexibility. This leads to the active development of the young intellect based on its personal individuality.

Keywords: artistic-plastic competences, creative skills, creativity, creative game, perception, symbol

Nivelul avansat de dezvoltare al societății contemporane nu mai surprinde pe nimeni, iar noi, cei care trăim nemijlocit în această societate nu mai suntem uimiți de tumultul inovațiilor și transformărilor care au loc în ea. Societatea, voluntar sau involuntar, este implicată în acest proces al evoluției tehnologice avansate. Fenomenul în cauză transformă condiționat valorile, gândirea și interesele sociale. Atitudinea de banalitate și strânsa trăire a realității duce la diminuarea imaginației. Problema este în organizarea incorectă a timpului, în utilizarea tehnicilor avansate a secolului nostru de către elevi. Pierderea treptată a conexiunii cu natura propriu-zisă, lipsa parțială sau totală a observațiilor fenomenelor mediului înconjurător a redus, de asemenea, din spiritul creator al copilului. Este important de trezit în tinerele generații simțul artistic, de a face o punte de la materialul virtual, la materia naturii, la perceperea, ascultarea și înțelegerea creației divine. Interacțiunea cu natura produce schimbări esențiale în comportamentul fiecărui om, dar mai cu seamă în a unui copil dornic să exploreze, să valorifice mediul înconjurător.

Artistul Ion Daghî spune că natura este bagajul informativ al vieții umane. Planeta Pământ parcă ar fi dată de Dumnezeu anume pentru om. Natura reprezintă veșnica sursă de inspirație pentru tot felul de activități ale oamenilor [1, p.80].

O modalitate de a familiariza elevii cu creația este însăși creația într-o materie plastică. Astfel, formarea și dezvoltarea gândirii creative, a imaginației la elevi și expunerea acestora prin materia de ceramică este una din sarcinile propuse ale acestei lucrări.

Creativitatea a fost definită în diverse modalități și sub diverse aspecte. A crea înseamnă: a făuri, a zămisli, a produce, a da viață, a cauza, a face să existe, a genera, a construi. A fi creativ presupune o

gândire creativă, imaginativă, inventivă și flexibilă care generează rapid o idee novatoare, originală, ingenioasă și valoroasă. Modelajul în lut, plastilină, cocă de făină și apă, este o modalitate în care copilul își spune povestea atât prin figurinele modelate cât și prin cuvintele, expresiile verbale care acompaniază activitatea de modelaj a copilului. Exercițiul cu lut oferă copilului atât o experiență tactilă cât și una kinestezică [2, p. 15].

În cadrul cercului de ceramică, pentru a dezvolta elevilor imaginația, se aplică metoda de Brainstorming. Se desenează pe tablă un semn, invitând copiii să-și expună cât mai variat părerile și ideile vis-a-vis de imaginea desenată. Odată cu asaltul de idei și capacitatea de a ieși „afară din cutie”, adică din gândirea tipică, copilul are posibilitatea de a comunica eficient, dezvoltându-și, astfel, gândirea abstractă, încrederea în sine, simțul imaginativ de creare a unui simbol.

Joc-exercițiu: Cine va găsi mai repede simbolul unei stări interioare prin elemente sau fenomene ale naturii.

Ex.: tristețe – zi ploioasă, nor ploios, ploaie, picături, zi posomorâtă etc.; dragoste – inimă; fericire – soare, flori, zâmbet; călătorie – automobil, avion.

O metodă efectivă de lucru cu elevii este jocul. Jocul este o verigă destul de importantă în viața unui om. Dacă vom privi atent la jocuri, vom observa că în ele se reflectă situațiile, fenomenele, evenimente din viața de zi cu zi și că, pe cât de inconștienți nu am vedea noi copiii prin joc ei ne reprezintă aparențele vieții, unde situațiile, problemele sunt imprimare într-o altă formă, sub o altă viziune fără de griji și tulburări, fără de multe întrebări obositoare, fără de epuizarea creierului de a găsi răspuns la unele situații ale vieții. Acești mici genii joacă totul ca la un teatru, având legătura cu firea pură spirituală, ei ne arată deseori cum să primim realitatea, invitându-ne să învățăm, să acceptăm și să preluăm simplitatea jucăușă. Jocul este acel domeniu în care se poate manifesta și exersa din plin imaginația, climatul cel mai favorabil al copilului în devenire. Prin intermediul jocului elevul mai manifestă și o dăruire de sine atât prin eforturi fizice cât și prin valori morale.

În jocurile de copii apar deseori personaje arhetipice sau mitologice. În antichitate chinezii credeau că șotioasele cântece pe care copiii le cântă pur și simplu sunt strâns legate de zeități și chiar le ascultau ca o contribuție a acestora în conducerea administrativă. Prin fantezie și joacă copiii află ceea ce nu este la suprafață, află spiritul timpurilor, istoriile binelui și ale răului, a miracolelor și a puterii de conducere. Răul pentru ei reprezintă monștrii, giganții și vrăjitoarele, iar binele și magia reprezintă zânele bune, vrăjitorii albi și magicienii [3, p.167].

Jocul poate fi privit ca o activitate, ca o metodă spontană de descoperire de sine, a celorlalți și a lumii. Joaca atrage după sine experimentarea, observarea a cât de departe poți merge, aventurarea, străduirea și sărbătorirea [2, p.16].

Scopul principal al jocului este de a stimula dezvoltarea inteligenței copilului, de a învăța, de asemenea, să se concentreze, să construiască, să-și dezvolte și să-și structureze imaginația. P e n t r u desfășurarea unui joc sunt necesare crearea și stabilirea unor reguli evidente și respectarea acestora, el fiind considerat și un factor creator de ordine. Dar cea mai importantă funcție a jocului este de a stimula imaginația, fiindcă înglobarea elevului în joc antrenează capacitatea de a produce multiple și variate idei creative și fantezii [2].

În joc, învățătorul poate sugera copiilor să încerce să exploreze mai multe alternative, se poate integra în grupul de elevi în scopul clarificării unor direcții de acțiune sau pentru selectarea celor mai favorabile soluții [3, p. 77].

Pentru cercul de ceramică, jocul didactic este acel joc care îmbină armonios elementul instructiv și educativ cu elementul distractiv, este tipul de joc prin care conducătorul de cerc precizează și verifică cunoștințele predate elevilor și le îmbogățește cu noi informații.

Îmbinând armonios blândețea cu exigența, se propune de a trezi în spiritul elevului dorința de a fi însuși creatorul frumosului. Pornind de la ideea că jocul mobilizează personalitatea elevului, realizăm că acesta ar fi un excelent mijloc de a stimula, fructifica și consolida percepția, memoria, gândirea,

imaginația, sentimentele, interesele și voința elevului.

Jucându-se, copilul își lărgeste orizontul de cunoaștere, învață, se apropie cu dragoste de muncă, tehnică, artă, își cultivă aptitudini, talente, tendința către nou, exersează reguli ale conviețuirii și colaborării, reguli ale vieții sociale [3, p.66].

Pentru a avea rezultate bune în modelarea și decorarea obiectelor din argilă la cercul ceramică vor fi introduse ore de mică proiectare, unde elevul va fi instruit cum se construiesc obiectul ce va urma să fie modelat. Combinarea dintre desen și modelare dă posibilitatea de a avea rezultate mai bune în vederea atingerii scopului propus și anume: de a dezvolta la copii abilități artistico-plastice. Elevul are posibilitatea de a se dezvolta multilateral și culege informație mai amplă din perspectiva aspectului creativ al limbajului vizual-artistic. Cunoscând limbajul artei plastice, precum și particularitățile individuale, învățătorul poate acționa stimulat în vederea dezvoltării potențialului creativ al copilului și va dezvolta simțul frumosului în totul ce îl înconjoară, va trezi la elev dorința și setea de a se aprofunda în lumea formelor, unde prevalează aranjarea plastică și armonioasă a liniilor, punctelor în diverse tehnici și metode de aplicare [4].

La activitățile de început, elevului i se dă în mână primul bulgăre de argilă, pentru a face să simtă materia în care va depune imaginația și creativitatea sa, este învățat cum se construiesc cele mai simple și mici elemente. Pe foaie, însă, vor desena o formă simplă, prin punctișoare, sub formă de grăuncioare, bobite, sau spirale, linii verticale, orizontale, curbe etc., pentru a construi obiectul oferit și a-și dezvolta imaginația.

Simțul formei se manifestă prin pornirea lăuntrică de a aprecia mental sau a cerceta cu mâna lucrarea, înainte de o reda pe foaie, în modelaj sau pe suportul modelat. Lucrând cu creioane colorate pe foaie, cu argila în modelare sau decorare pe ceramica cu luturi colorate, elevul manifestă o atitudine de uimire în fața propriilor creații. Dotând copilul cu principalele elemente de limbaj plastic, îl vom stimula să le reproducă, să le transforme (prin modificări, disocieri, omisiuni, deformări, alungiri, exagerări), să le asocieze (prin juxtapunere, multiplicări, asamblări, suprapuneri). Aceste elemente sunt:

– Punctul plastic (biluța în modelare), static sau dinamic, pe care elevul îl va multiplica, supradimensională, antrenată în mișcare, va opera cu puncte pe care le va concentra sau risipi, distribui egal sau inegal, din care va modela buburuze, strugure, coșuleț etc.

Vor fi prezentate câteva exemple de jocuri didactice, utilizate în vederea realizării unei lucrări:

1. Cine mai repede o să facă cele mai multe biluțe cu diverse amprente și ce vor reprezenta ele.
2. Aranjarea biluțelor de diverse mărimi într-o ordine oarecare sau de aceeași mărime. Utilizarea lor într-o lucrare plană sau tridimensională (ex.:fântână, coș cu fructe, brăduț, strugure etc.)
3. Cel mai haios peștișor cu cele mai diverse aspecte ale punctului. Elevii vor avea ca sarcină să găsească cele mai originale idei de efectuare a solzilor la baza cărui este punctul și diversele lui aspecte.
 - Bile rotunjite sau bile ovale, aplatizate, cu diverse amprente, combinate între ele, reliefate etc.
 - Puncte zgâriate, incizate, decupate, puncte pictate etc.;
4. Cel mai original ulcior, având ca sarcină construirea și decorarea lui cu ajutorul diverselor aspecte ale liniei, cum ar fi cârnăciorul, fâșiile de plastic etc.

Școlarul învață să exprime prin linie energie, mișcare, spațialitate, să separe, dar să și unifice compoziția plastică rezultată din armonizarea relațiilor dintre elementele compoziționale; spațiu plastic reiese din ordonarea unitară și expresivă a elementelor plastice. Antrenați să proiecteze lumea obiectelor înconjurătoare, elevii reușesc să stabilească noi relații între fapte și idei, noi aranjamente de elemente precum și noi elemente organizaționale. În procesul de relaționare profesorul are angajamentul de a fortifica procesul de creativitate.

În contextul celor expuse și în urma studiului realizat, având la bază monografiile autorilor Dolors Ros, Geraldine Christy et Sara Pearch [5, 6], propunem următoarele aspecte ale elementelor limbajului plastic utilizate în materie de ceramică, în procesul de creație cu elevii în cadrul cercului respectiv.

Punctul utilizat în funcție constructivă și decorativă

Grafic	Pictural	Prin modelare	
<p>Aplicarea punctelor cu ajutorul unui instrument ce va lăsa urmă pe ciobul proaspăt modelat fie pe ciobul uscat sau trecut prin procesul de ardere.</p> <p>1. Pe ciobul proaspăt modelat :</p> <ul style="list-style-type: none"> • prin apăsarea cu degetul • prin zgâriere sau amprentare cu vârful unui bețișor, ac, pix, creion eboșor, pietricică etc. (vezi Anexele 2, 11). • cu pensula(vezi Anexa 7). <p>2. Pe ciobul uscat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • prin zgâriere cu vârful unui bețișor, ac, pix, creion eboșor, pietricică, etc. • cu pensula. <p>3. Pe ciobul trecut prin procesul de ardere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - cu ajutorul pensulei și a culorii (vezi Anexele 1, 3). 	<p>Aplicarea punctelor cu ajutorul culorii ce va lăsa urmă pe ciobul proaspăt modelat fie pe ciobul trecut prin procesul de ardere.</p> <p>1. Pe ciobul proaspăt modelat :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se va picta cu luturi colorate, • pigmenți naturali. (vezi Anexa 7). <p>2. Pe ciobul trecut prin procesul de ardere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • smalțuri sau emailuri, glazuri. • pigmenți naturali. <p>Copii pot picta cu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • guaș, • culori acrilice, • ulei, etc. 	<p>Biluța un aspect a punctului în volum. (vezi Anexele 6, 10).</p>	<p>Gaura decupată un aspect a punctului cu funcție decorativă utilizată în modelare. (vezi Anexa 4).</p>

Linia utilizată în funcție constructivă și decorativă

Grafic	Pictural	Prin modelare	
<p>Aplicarea liniei cu ajutorul unui instrument ce va lăsa urmă pe ciobul proaspăt modelat fie pe ciobul uscat sau trecut prin procesul de ardere.</p> <p>1. Pe ciobul proaspăt modelat :</p> <ul style="list-style-type: none"> • prin trasarea cu degetul • prin zgâriere sau amprentare cu vârful unui bețișor, ac, pix, creion eboșor, pietricică, schijă de metal etc. (vezi Anexele 2, 10). • cu pensula. • Cu ajutorul amprentării, spre ex.: frunză, fire de iarbă, crenguțe, fire de ață, sârmă, texturi din natură, de pânză, elastic, diverse elemente ce pot lăsa urma liniei(vezi Anexa11). <p>2. Pe ciobul uscat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • prin zgâriere cu vârful unui bețișor, ac, pix, creion eboșor, pietricică, schijă de metal etc. • cu pensula (vezi Anexa 9). <p>3. Pe ciobul trecut prin procesul de ardere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cu ajutorul pensulei și a culorii (vezi Anexele 1, 3). 	<p>Aplicarea liniei cu ajutorul culorii ce va lăsa urmă pe ciobul proaspăt modelat fie pe ciobul trecut prin procesul de ardere.</p> <p>1. Pe ciobul proaspăt modelat :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se va picta cu luturi colorate, • pigmenți naturali (vezi Anexa 3). <p>2. Pe ciobul trecut prin procesul de ardere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • smalțuri sau emailuri, glazuri. • pigmenți naturali (vezi Anexa1). <p>Copiii pot picta cu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - guaș, - culori acrilice, - ulei etc. 	<p>Cărnăciorul sau șnurul și fâșia de lut croită un aspect a liniei în volum. (vezi Anexele 1, 5, 8, 10).</p>	<p>Gaura decupată un aspect a liniei cu funcție decorativă utilizată în modelare (vezi Anexa 4).</p>

Reieșind din cele menționate mai sus, putem să concluzionăm, că jocul didactic în cadrul cercului de ceramică este suflul ce oferă copilului o nouă modalitate de a privi fenomenele și elementele din mediul înconjurător, un generator de stări afective armonioase și creative. Prin joc copilul învață să perceapă lumea atipic, să abstractizeze obiectele, să transfere forma din modul realist în cel creativ, obținând, astfel, produse imaginare de anvergură. Echilibrul lăuntric și multidimensionalitatea artei interferează în spațiul microcosmic al copilului, condiționând o conlucrare existențială creativă.

Jocul facilitează combinarea aspectelor de limbaj plastic în materia de ceramică, copiii fiind atrași de simplitate și executând, totodată, într-o manieră distractivă cele mai ingenioase forme și modele.

Astfel, cu ajutorul jocului putem dezvolta o generație nouă cu un simț rafinat al formei și esteticului, cu o gândire predispusă spre imaginație și creație.

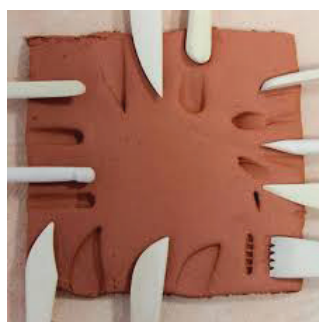
Referințe bibliografice

1. DAGHI, I. *Artistic*. Chișinău: F.E.-P. Tipografia Centrală, 2011. 108 p.
2. DAMIAN, A. ș.a. *Ghidul animatorului socio-educativ* [online]. București: Asociația CREATIV, 2007. 243 p. [accesat 15. 06. 2016]. Disponibil: http://www.nonformalii.ro/uploads/resurse/fisiere/Ghidul_animatorului.pdf
3. GRANACI, L. *Educația prin joc*. Chișinău: Epigraf, 2010. 200 p.
4. DAGHI, I. *Compoziție decorativă frontală*. Chișinău: Editerra-Prim, 2010. 240 p.
5. РОС, Д. *Керамика. Техника, приемы, изделия*. Москва: Аст-Пресс Книга, 2003. 143с.
6. CHRISTY G. et PEARCH S. *Apprenez la Ceramique*. Paris: Edition francaise, Librairie Grund, 1991. 139 p.

ANEXE



Anexa 1



Anexa 2



Anexa 3



Anexa 4



Anexa 5



Anexa 6



Anexa 7



Anexa 8



Anexa 9



Anexa10



Anexa11