

# TESTE REZOLVATE pentru reușita la examenul de titularizare EDUCATORI



**Limba  
și literatura română**

## Cuprins

	Teste (pag.)	Rezolvări (pag.)
<b>Testul nr. 1</b> .....	11	59
Literatura română: <i>Povestea lui Harap-Alb</i> – Ion Creangă – <i>particularitățile basmului cult</i>		
<b>Testul nr. 2</b> .....	13	62
Literatura română: <i>Povestea lui Harap-Alb</i> – Ion Creangă – <i>caracterizarea unui personaj dintr-un basm cult</i>		
<b>Testul nr. 3</b> .....	15	64
Literatura română: <i>D-l Goe</i> – I.L. Caragiale – <i>particularitățile schiței</i>		
<b>Testul nr. 4</b> .....	17	67
Literatura română: <i>D-l Goe</i> – I.L. Caragiale – <i>caracterizarea unui personaj dintr-o schiță</i>		
<b>Testul nr. 5</b> .....	19	70
Literatura română: <i>Vizită</i> – I.L. Caragiale – <i>particularitățile schiței</i>		
<b>Testul nr. 6</b> .....	21	73
Literatura română: <i>Vizită</i> – I.L. Caragiale – <i>caracterizarea unui personaj dintr-o schiță</i>		
<b>Testul nr. 7</b> .....	23	76
Literatura română: <i>Hanu Ancuței</i> – Mihail Sadoveanu – <i>particularitățile unei povestiri</i>		
<b>Testul nr. 8</b> .....	25	79
Literatura română: <i>Hanu Ancuței</i> – Mihail Sadoveanu – <i>caracterizarea unui personaj dintr-o povestire</i>		

<b>Testul nr. 9</b> .....	27	82
Literatura română: <i>Moara cu noroc</i> – I. Slavici – <i>particularitățile nuvelei</i>		
<b>Testul nr. 10</b> .....	28	85
Literatura română: <i>Moara cu noroc</i> – I. Slavici – <i>caracterizarea unui personaj dintr-o nuvelă</i>		
<b>Testul nr. 11</b> .....	31	88
Literatura română: <i>Ultima noapte de dragoste, întâia noapte de război</i> – Camil Petrescu – <i>particularitățile romanului</i>		
<b>Testul nr. 12</b> .....	34	91
Literatura română: <i>Ultima noapte de dragoste, întâia noapte de război</i> – Camil Petrescu – <i>caracterizarea unui personaj dintr-un roman</i>		
<b>Testul nr. 13</b> .....	36	94
Literatura română: <i>O scrisoare pierdută</i> – I.L. Caragiale – <i>particularitățile speciei dramatice (comedia)</i>		
<b>Testul nr. 14</b> .....	38	97
Literatura română: <i>O scrisoare pierdută</i> – I.L. Caragiale – <i>caracterizarea unui personaj dintr-o operă dramatică</i>		
<b>Testul nr. 15</b> .....	40	100
Literatura română: <i>Sara pe deal</i> – Mihai Eminescu – <i>particularitățile unui pastel</i>		
<b>Testul nr. 16</b> .....	42	103
Literatura română: <i>Floare albastră</i> – Mihai Eminescu – <i>particularitățile unui pastel</i>		

<b>Testul nr. 17</b> .....	44	106
Literatura română: <i>Mezul iernei</i> – Vasile Alecsandri – <i>particularitățile unui pastel</i>		
<b>Testul nr. 18</b> .....	46	109
Literatura română: <i>Malul Siretului</i> – Vasile Alecsandri – <i>particularitățile unui pastel</i>		
<b>Testul nr. 19</b> .....	48	112
Literatura română: <i>Câinele și cățelul</i> – Grigore Alexandrescu – <i>particularitățile unei fabule</i>		
<b>Testul nr. 20</b> .....	50	115
Literatura română: <i>Testament</i> – Tudor Arghezi – <i>particularitățile unei opere lirice</i>		
<b>Testul nr. 21</b> .....	52	118
Literatura română: <i>Flori de mucigai</i> – Tudor Arghezi – <i>particularitățile unei opere lirice</i>		
<b>Testul nr. 22</b> .....	54	121
Literatura română: <i>Leoaică tânără, iubirea</i> – Nichita Stănescu – <i>particularitățile unei opere lirice</i>		

**TESTE**

## Testul nr. 1

### **LIMBA ROMÂNĂ – 15 puncte**

Se dă textul:

*Era cam de o vârstă cu mine, dar nu chiar atât de în vârstă cum îl arăta o expresie parcă prea potolită în privire și pe chipul său lat, rotund ca o pâine țărănească. Mă plimbam prin parc și l-am văzut de departe, după mers și apoi după surâsul larg care-i lumina chipul, că e un om în primul rând comunicativ și cu suflet încăpător, își permite să-și arate bucuria care îl stăpânea, deși privirea inteligentă dovedea că știe că oamenii au treburile lor și poate nu le arde de unul care părea să n-aibă niciuna și să fie extrem de încântat și de mulțumit de sine. Nu am decât foarte rar reacții spontane, dar de astă dată eram sigur că nu dau greș. Mi-am încetinit pașii. El s-a uitat la mine drept și i-a încetinit și el. Am surâs. „Sunteți vesel!” i-am spus. A surâs și el, confirmând, și-a ridicat fruntea mai sus, gest care sugera că atunci când omul vorbește are nevoie de perspectivă să-și pună, ca să zic așa, interlocutorul în peisaj! (gest pe care aveam apoi să-l îndrăgesc foarte tare la el fiindcă aveam să descopăr că în acea clipă el gândea, nu-i ieșeau cuvintele din gură doar să exprime ceva previzibil) și mi-a răspuns cu o uimire de sine și cu o sinceritate în glas, ca și când s-ar fi întâlnit cu un prieten: „Păi dacă am scăpat de belea?” „Se vede că ați scăpat prin proprie voință.” „Este foarte exact ceea ce spuneți dumneavoastră!”*

(Marin Preda, *Cel mai iubit dintre pământeni*)

Scrieți, pe foaia de concurs, răspunsul la fiecare dintre următoarele cerințe:

1. Menționați câte un sinonim potrivit pentru sensul din text al cuvintelor: *potolită*, *a surâde*.
2. Scrieți două cuvinte care aparțin familiei lexicale a verbului *a se plimba*.
3. Precizați valoarea morfologică a cuvintelor subliniate în enunțul: *A surâs și el, confirmând, și-a ridicat fruntea mai sus, gest care sugera că atunci când omul vorbește are nevoie de perspectivă să-și pună, ca să zic asa, interlocutorul în peisaj!*
4. Rescrieți, din textul dat, un atribut adjectival și un complement indirect.

5. Explicați rolul cratimei în structura: *nu-i*.
6. Construiți câte un enunț în care să folosiți corect următoarele omofone, fără a le modifica forma: *s-a/sa, i-a/ia*.

### **LITERATURA ROMÂNĂ – 15 puncte**

Redactați un eseu de 300-400 de cuvinte, în care să prezentați particularitățile **basmului cult** specificat în programa de concurs.

În elaborarea eseului veți avea în vedere **basmul cult** specificat în programa de concurs, ținând cont de următoarele repere:

- precizarea a două trăsături ale *basmului cult*;
- exemplificarea celor două trăsături precizate ale *basmului cult* specificat în programa de concurs, prin valorificarea conținutului acestuia;
- ilustrarea a două elemente de construcție a discursului narativ, existente în *basmul cult* specificat (de exemplu *acțiune, temă, momentele subiectului, conflict, incipit, final, moduri de expunere, repere spațiale, repere temporale* etc.);
- prezentarea relației dintre două personaje ale *basmului cult* existent în programa de concurs;
- exprimarea argumentată a unui punct de vedere cu privire la *mesajul basmului cult* specificat.

**Notă:** Ordinea integrării reperelor în cuprinsul eseului este la alegere.

Pentru **conținutul** eseului veți primi **10 puncte** (câte 2 puncte pentru fiecare reper), iar pentru **redactarea** eseului veți primi **5 puncte** (organizarea ideilor în scris – 1 punct; utilizarea limbii literare – 1 punct; abilități de analiză și de argumentare – 1 punct; ortografie, punctuație, așezare în pagină și lizibilitate – 1 punct; încadrare în limita de spațiu indicată – 1 punct).

**În vederea acordării punctajului pentru redactare, eseu trebuie să aibă minimum 300 de cuvinte și să dezvolte subiectul propus.**

# **SUGESTII DE REZOLVĂRI**

## Testul nr. 1

### **LIMBA ROMÂNĂ – 15 puncte**

1. *potolită* – calmă, *a surâde* – a zâmbi.
2. plimbare, plimbăreț.
3. *și*- pronume reflexiv  
*sugera* – verb predicativ  
*așa* – adverb de mod
4. pâine *țărănească* – atribut adjectival, nu le arde *de unul* – complement indirect
5. Cratima face legătura între două părți de vorbire diferite: adverbul negativ *nu-* și pronumele personal *-i*.
6. După cele aflate, el *s-a* lămurit repede în privința sincerității amicilor săi.  
Prietenul *sa* i-a recomandat această carte.  
*I-a* spus adevărul dureros, în speranța să obțină de la el reacția așteptată.  
Sperând ca de data aceasta să aibă succes, el *ia* o carte de joc de pe masă.

### **LITERATURA ROMÂNĂ – 15 puncte**

Redactați un eseu de 300-400 de cuvinte, în care să prezentați particularitățile basmului cult specificat în programa de concurs.

În elaborarea eseului veți avea în vedere basmul cult specificat în programa de concurs, ținând cont de următoarele repere:

- precizarea a două trăsături ale basmului cult;
- exemplificarea celor două trăsături precizate ale basmului cult specificat în programa de concurs, prin valorificarea conținutului acestuia;
- ilustrarea a două elemente de construcție a discursului narativ, existente în basmul cult specificat (de exemplu: *acțiune, temă, momentele subiectului, conflict, incipit, final, moduri de expunere, repere spațiale, repere temporale etc.*);
- prezentarea relației dintre două personaje ale basmului cult existent în programa de concurs;
- exprimarea argumentată a unui punct de vedere cu privire la mesajul basmului cult specificat.

## *Povestea lui Harap-Alb*, de Ion Creangă

Basmul este o specie a genului epic, în proză, de întindere medie, în care se prezintă lupta dintre forțele binelui și forțele răului, luptă în care, de obicei, binele învinge răul. Specific basmului este fabulosul, acceptat încă de la început de cititor. În literatura română există basme populare și basme culte. Basmele culte se caracterizează prin existența unui autor cunoscut, care imprimă operei personalitatea sa și prin faptul că, spre deosebire de basmele populare, personajele nu sunt fabuloase, ci oameni obișnuiți cu calități și defecte, care devin simboluri ale unor valori universale. Ei înving cu ajutorul istețimii lor, și nu prin puteri supranaturale pe care le dobândesc protagoniștii din basmele populare.

*Povestea lui Harap-Alb* este scrisă de Ion Creangă și publicată în revista „Convorbiri literare” în anul 1877 și, tot în același an, în ziarul „Timpul”. În basm apare umorul specific lui Ion Creangă, prin care acesta creează o legătură specială cu cititorul. Harap-Alb și Spânul, personajele principale ale basmului, sunt oameni obișnuiți. Harap Alb se remarcă prin calități deosebite, cum ar fi istețimea și bunătatea, însă nu prin calități supranaturale. În contrast cu acesta, Spânul se remarcă prin răutate și trufie.

**Tema** basmului este lupta dintre bine și rău, luptă care se dă între fiul cel mic al craiului, devenit Harap-Alb, și Spân, reprezentantul răului. Acțiunea se desfășoară atât în plan real, cât și în plan ireal, prin intervenția personajelor miraculoase care ajută eroul principal în lupta cu forțele răului. **Acțiunea** basmului *Povestea lui Harap-Alb* este simplă și se desfășoară în plan liniar, fiind structurată în concordanță cu momentele subiectului. Basmul debutează cu o situație de echilibru (expozițiunea), întreruptă de o întâmplare care rupe echilibrul inițial (intriga). Acțiunea continuă cu traversarea probelor maturizării eroului (desfășurarea acțiunii), culminează cu momentul tensionat al demascării adevărului și ruperea legământului (punctul culminant) și se încheie cu răsplătirea eroului (deznodământul).

Relația dintre cele două personaje se schimbă pe parcursul desfășurării acțiunii, în funcție de etapele maturizării eroului. La început, Harap-Alb are statutul dominant, în calitate de fiu al craiului, moștenitor al împărăției promise, însă neinițiat. Spânul, râvnind la poziția acestuia, domină un timp acțiunea până își vede scopul împlinit, iar apoi, fără să vrea, contribuie din plan secundar la maturizarea eroului, urmând ca, la final, fiecare să își recapete statutul meritat, printr-un act de dreptate.

În opinia noastră, mesajul autorului exprimat prin acest basm este că binele învinge întotdeauna răul. Totodată, opera sa transmite speranța că aceasta se va realiza mai devreme sau mai târziu și încurajarea de a nu ne pierde speranța. De asemenea, prin intermediul acestui basm, autorul transmite și îndemnul ca omul să nu-și facă singur dreptate prin răzbunare, pentru că aceasta va veni la momentul potrivit, prin intervenția divină. În final, remarcăm valoarea educativă a acestui basm pentru copii, fiind un exemplu de bunătate și o împlinire a nevoii de dreptate, pe care orice ființă o resimte.

Camelia Vlad

# TESTE REZOLVATE pentru reușita la examenul de titularizare EDUCATORI



**Pedagogie preșcolară  
și metodică desfășurării  
activităților instructiv-educative**

# TESTE

## Testul nr. 10

### ***PEDAGOGIE PREȘCOLARĂ – 30 de puncte***

Realizați un eseu argumentativ, de maximum două pagini, cu titlul *Tranziția de la grădiniță la școală*. În elaborarea eseului, veți avea în vedere următoarele aspecte:

- caracteristicile perioadei de tranziție;
- aspectele care trebuie să primeze în contextul tranziției la viața școlară;
- rolul învățătorului în acest demers;
- aspecte specifice vieții școlare.

**Notă:** Ordinea integrării reperelor în cuprinsul eseului este la alegere. Pentru **conținutul** eseului veți primi **20 puncte**, iar pentru **redactarea** acestuia veți primi **10 puncte** (organizarea ideilor în scris – 3 puncte; abilități de analiză și de argumentare – 4 puncte; ortografie, punctuație, așezare în pagină și lizibilitate – 2 puncte; încadrare în limita de spațiu indicată – 1 punct).

*În vederea acordării punctajului pentru redactare, eseu trebuie să aibă minimum o pagină.*

### ***METODICA DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚILOR INSTRUCTIV-EDUCATIVE – 30 de puncte***

1. Prezentați **jocul de creație**, ca una dintre modalitățile specifice de realizare a activităților didactice în educația timpurie, având în vedere următoarele repere:

- a) precizarea definiției și a tipurilor de jocuri de creație;
- b) încadrarea jocului în cel puțin două domenii conturate în curriculumul pentru educația timpurie;
- c) specificarea rolului său în procesul de formare a preșcolarului;
- d) exprimarea argumentată a unui punct de vedere despre rolul jocului de creație în desfășurarea activităților în învățământul preșcolar.

2. a) Enumerați **trei metode adecvate** în contextul dat, în învățământul preșcolar.

b) Descrieți una dintre metodele enumerate anterior, la alegere, având în vedere următoarele repere:

- definirea metodei alese;
- precizarea a trei dintre caracteristicile specifice metodei definite;
- menționarea a trei dintre avantajele utilizării metodei alese;
- identificarea a trei dintre limitele asociate acesteia.

# SUGESTII DE REZOLVĂRI

## Testul nr. 10

### ***PEDAGOGIE PREȘCOLARĂ – 30 de puncte***

Realizați un eseu argumentativ, de maximum două pagini, cu titlul *Tranziția de la grădiniță la școală*.

Trecerea oricărui copil prin anii de formare preșcolară este absolut firească în condițiile în care, în orice sistem contextual, educația timpurie precede învățământul primar. (Bine știm că, pe axa educației de-a lungul vieții, grădinița, privită ca entitate instituțională, se află înaintea școlii.)

Deopotrivă, trecerea unui copil din mediul preșcolar în cel școlar este la fel de bulversantă ca trecerea din mediul familial în cel instituționalizat și normat al grădiniței. În fiecare asemenea moment dificil, fiind la răscruce de drumuri, copilul trebuie să aibă sprijinul familiei. Pentru el, totul devine mai suportabil dacă este încurajat să aibă încredere în sine și în personalul din noul mediu securizant, dacă îi sunt date modele comportamentale – „pliate”, în primul rând, pe talia membrilor familiei lui și dacă îi este constant stimulată inteligența socio-emoțională. Nu este deloc puțin lucru înțelegerea și acceptarea diferenței dintre mediul în care predomină joaca și cel în care preponderente sunt activitățile instructiv-educative, deși fondul este tot ludic. Ideal e ca părinții să îi prezinte copilului respectiva trecerii prin intermediul poveștilor și prin mintea personajelor lui favorite. Aceste personaje îi pot deveni prieteni imaginari care să îl însoțească în aventurile promise de-a lungul claselor primare. Cadrul școlii să îi fie descris precum unul de poveste, iar planul-cadru, asemenea hărții unui explorator.

În ordinea importanței, înaintea cunoștințelor generale stă caracterul. Caracterul trebuie să primeze în orice activitate din preșcolaritate. Copilul familiarizat cu normele de bună creștere și de conviețuire va fi mai ușor adaptabil la condițiile noi de mediu. Obișnuindu-se cu toate acestea, el va suporta mult mai bine orice altă tranziție aferentă vieții școlare și socio-profesionale. De fiecare dată, el va dovedi că și-a format competența de ști să fie în feluri anume, tacit impuse de mediile frecventate. Efectele pozitive se vor vedea pe termen lung. De exemplu, atunci când el va dobândi calitatea de student, respectiv de angajat ori de antreprenor; în această ultimă calitate, el va trebui să demonstreze constant că are capacitatea de a face față amenințărilor/riscurilor sau de a transforma provocările în oportunități câștigătoare.

În contextul nostru, vizăm axa programei pentru educația timpurie, prezentată în curriculum. Aici observăm că ne situăm la un nivel educațional pre-elementar, unde se realizează stimularea comportamentală a copilului având între 0 și 6 ani. Respectiva axa ne indică punctele de reper de care e obligatoriu să țină seama educatorul, iar la un moment dat, învățătorul. Punctele de reper constau într-o enumerare cu varii derivații: domenii de dezvoltare – dimensiuni ale dezvoltării – comportamente (tratate ca premise ale competențelor-cheie ulterioare). În temeiul acestora din urmă se poate vedea în ce măsură s-a soldat ori nu cu succes tranziția în discuție. În concordanță cu rigoarea idealului educațional, comportamentele observabile la sfârșitul ciclului pre-elementar trebuie să fie dezirabile per total de așa manieră încât intrarea în ciclul curricular al achizițiilor fundamentale (clasa pregătitoare – clasa a II-a) să se facă cu destulă lejeritate. Este firesc să îi genereze copilului o oarecare teamă această intrare. Însă este bine să i se prezinte noua situație ca fiind doar o trecere într-o grupă mai mare de copii sau ca fiind o urcare pe treapta următoare, oricât

de provocatoare este. Prin definiție, tranziția comportă provocări. Recomandabil e să îi fie descrise provocările viitorului școlar sub forma unor oportunități de învățate care îl pot propulsa spre ceea ce își dorește sau i se potrivește.

Prin urmare, pentru a-și forma o imagine clară asupra viitorului său școlar mic, învățătorul va consulta, în noul curriculum pentru educația timpurie, rubricile care conțin informații despre dimensiunile dezvoltării per domeniu și comportamentele așteptate, dar și fișa pentru aprecierea progresului individual al copilului, înainte de intrarea în învățământul primar. În plus, în lucrarea numită *Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea curriculumului național*, învățătorul va consulta rubricile ce privesc profilul absolventului de învățământ preșcolar, precum și piesele din portofoliul copilului, alcătuit în ultimul an de grădiniță. În final, acesta va consulta, desigur, și educatorul pentru a ști cum a decurs relația de comunicare și cooperare cu părinții copilului și cât de implicați sunt în educația lui.

În plus, învățătorul va prelua anumite practici uzitate în preșcolaritate, cu ajutorul cărora va putea destinde atmosfera în clasa pregătitoare. Ne referim aici la rutine și tranziții, la construirea unor spații de lucru similare cu cele din sălile de grupă, la păstrarea *Momentului poveștilor*, la activitățile favorite desfășurate în grupa mare. Exemplele pot continua. În altă ordine de idei, trecerea între cele două niveluri formative poate fi mult ușurată de complementaritatea dintre programa pentru educație timpurie și programele școlare parcurse în clasa pregătitoare.

E deosebit de important să fie de departe observate comportamentele care ținesc disciplina muncii intelectuale și ascultarea activă. Cu alte cuvinte, micul școlar trebuie să înțeleagă câteva aspecte esențiale precum acestea: Programul de lucru este mai plin de sarcini și responsabilități. Durata sesiunilor de învățare e mai mare decât a celor de joacă. E imperios necesară alternarea programului de învățare cu cele de odihnă, de joacă, de masă și de somn. Respectul reciproc și ascultarea activă sunt două concepte care trebuie internalizate cât mai devreme. Organizarea spațiului de lucru, menținerea ordinii și a liniștii, finalizarea oricărei sarcini de realizat în timp util sunt alte puncte importante de fixat în structura mentală a copilului, cât mai devreme cu putință. Aspectele tocmai precizate chiar pot deveni realități tangibile în cadrul temelor anuale de studiu. Distingem trei exemple relevante: Cine sunt/suntem? Ce și cum vreau să fiu? Cine și cum planifică/organizează o activitate?

Mențiunile redate ne înfățișează tabloul unui copil adaptabil la cerințele noii etape din lunga lui perioadă de pregătire în sistemul educațional. Potrivit teoriei piagetiene, **adaptarea** reprezintă suma elementelor denumite *asimilare* și *acomodare*. În caz contrar, la polul opus se află copilul vulnerabil, mai ales dacă el provine dintr-o familie în care armonia e (aproape) inexistentă.

În situația copilului greu adaptabil, se impune întocmirea unor planuri remediale de lucru – de învățare individualizată și diferențiată. La baza acestora stau grile de observație per domeniu psihologic, iar dacă e cazul, evaluări efectuate de o echipă de intervenție. Astfel intră în discuție copiii cu CES, copiii pentru care educația incluzivă este un drept principal. Și totuși, fără aportul familiei, planurile remediale nu își pot atinge finalitățile. Este vitală implicarea părinților în toate activitățile formative ale copilului. În concluzie, pentru a se realiza în condiții optime tranziția de la grădiniță la școală, e nevoie de un cumul de factori proveniți din sfera educației prin și pentru valori.

Înainte de a fi un transmitător de informații, învățătorul trebuie să fie un bun facilitator al actelor de învățare. În această calitate, el întinde mâna oricărui copil care are de trecut puntea între cicluri curriculare. Credem că tocmai aceasta este și rațiunea clasei pregătitoare.

## ***METODICA DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚILOR INSTRUCTIV-EDUCATIVE – 30 de puncte***

1. Prezentați **jocul de creație**, ca una dintre modalitățile specifice de realizare a activităților didactice în educația timpurie.

Activitatea în sine este o povestire în lumina creației fiecărui preșcolar dornic să se afirme ca un artist (actor-povestitor), având la bază imagini/secvențe din opere pentru copii sau chiar din viața reală, pe care le știu din experiențele lor personale.

Jocul de creație este activitatea predominant ludică pe durata căreia sunt folosite operațiile gândirii în scop creator. Acestea sunt organizate în cadrul ansamblului proceselor psihice cognitive și rezolvabile în baza principiului procesării informației, dar și în baza teoriei inteligențelor multiple (logico-matematică, socio-emoțională, spațial-vizuală, muzicală etc.). În principiu, copilul este autorul scenariului jocului și al regulilor de rigoare.

Scopul acestuia constă în stimularea cognitivă, ceea ce înseamnă că i se dezvoltă copilului potențialul imaginativ-creativ și, în egală măsură, abilitatea de a rezolva probleme întâlnite în viața de toate zilele sau în lumea eroilor de poveste. În altă ordine de idei, îl pregătește pentru situațiile în care va trăi efectiv ceea ce se simulează printr-un asemenea joc, precum și pentru situațiile în care va ajunge să experimenteze ceea ce caracterizează stadiul operațional formal/abstract.

Jocul în discuție poate fi de creație propriu-zisă (pe terenul artei, al matematicii și/sau al științelor, al muzicii, al coregrafiei, al arhitecturii, de pildă) ori poate fi simbolic. Din orice unghi privim, jocurile de creație sunt indisolubil legate de psihologia cognitivă și de inteligența emoțională. Cu gândul la jocurile simbolice, afirmăm că acestea sunt precum o punte care asigură trecerea dinspre viața cotidiană spre cea fantastică a poveștilor – și invers. Cu alte cuvinte, prin filtrul psihologiei cognitive, al unei teme și al unor acțiuni specifice, copiii învață să facă scenarii, în virtutea cărora găsesc soluții viabile, aplicabile în viața (i)reală.

Prin definiție, cuvântul creativitate este stimulativ. Antrenând copiii în spiritul său, încurajăm formarea unui comportament caracterizat de cuvintele: curiozitate, interes, dezvoltare (intelectuală și personală). E științific dovedit faptul că un asemenea comportament atrage după sine stimularea gândirii logice și, implicit, a tot ceea ce implică procesele psihice cognitive. Între termenii evidențiați și alți trei de referință – inovație, indicatori, performanță – este un drum marcat de profesionalismul cadrului didactic, de aportul familiei copilului și de calitatea mediului instructiv-educativ.

Continuăm această scurtă parte introductivă cu evidențierea legăturii dintre două domenii conturate în curriculumul pentru educația timpurie: dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii și capacități și atitudini în învățare. Indiferent din ce unghi privim lucrurile și ce domeniu abordăm inițial, preșcolarul va atinge, la un moment dat indicatorii specifici dimensiunilor dezvoltării lor. Să ne gândim numai la forțele reunite ale proceselor ce favorizează învățarea: procesele psihice cognitive și afectiv-reglatorii. Le putem activa prin asemenea jocuri, desfășurate pe terenurile celor cinci domenii experiențiale, jocuri ce vizează, în subsidiar, provocarea, interactivitatea, motivația intrinsecă și orientarea spre produse educative calitative.

Mențiunile redate până acum ne trimit cu gândul la subdomeniile invocate mai sus și detaliate în anexa RFIDT la OMEN nr. 3851 din 2010 (Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani): curiozitate și interes, inițiativă, persistență, creativitate,

dezvoltarea gândirii logice, rezolvarea de probleme, cunoștințe și deprinderi elementare matematice, cunoașterea și înțelegerea lumii. În paranteză fie spus, jocul de creație se poate derula în perimetrele tuturor domeniilor de dezvoltare, însă depinde de inovațiile curriculare pe care este dispus educatorul să le facă inter-/multidisciplinar.

Despre rolul jocului de creație ne argumentăm astfel punctul de vedere:

În învățământul preșcolar, este bine să valorizăm la maximum potențialul creativ al copilului prin orice situație de învățare. De fapt, întreaga educație timpurie, periodic vorbind, este propice pentru a-i antrena mintea folosind tehnicile adecvate. Dintre toate principiile specifice educației timpurii, avem la dispoziție atuurile principiului învățării bazate pe joc. Acesta este precum o mină de aur. De exemplu, știind cât sunt de receptivi copiii având între 3 și 6 ani la propunerile ce stârnesc dorința de joacă neîntreruptă, este bine să le venim în întâmpinare cu jocuri ce le exploatează capitalul intelectual. Bine gestionate, jocurile îi pot duce chiar în zona proximei dezvoltări. E indicat să procedăm în consecință, deoarece copiii savurează și fructifică momentele ce abundă de exerciții de imaginație și de creație.

În accepțiunea proprie, creativitatea are o esență pur formativă, căci poate șlefui într-atât conduita unui preșcolar, încât îl determină să vrea să devină, progresiv, o persoană inovativă și mereu animată de setea unui cercetător. Mintea unei asemenea persoane este într-o continuă căutare de idei de pus în practică.

Privim lucrurile în perspectivă să ne întărim spusele. Copilul în care se cultivă de timpuriu conceptul de **creativitate** devine un adult ce are în egală măsură: sete de cunoaștere, abilități investigative, spirit inovativ, atenție distributivă și capacitate intelectuală (chiar peste medie). Acesta este mai productiv pe piața muncii, în plan profesional, iar în plan personal, mai încrezător în sine, cu stimă de sine ridicată. Să dăm câteva exemple de domenii în care se poate activa: producție publicitară, management, marketing, IT, industrii creative, dezvoltare-cercetare-inovare.

Succint zis, jocul în cauză, desfășurat frecvent în perioada preșcolarității, sporește șansa manifestării proceselor psihice cognitive superioare, la vremea potrivită. Este cu atât mai bine, fiindcă astfel li se dă curs acelor competențe specifice dintre cele ale secolului XXI (creativitatea, rezolvarea de probleme etc.). E cu atât mai bine și pentru că suntem într-o societate a cunoașterii.

2. a) Enumerați **trei metode adecvate** în contextul dat, în învățământul preșcolar.
- b) Descrieți una dintre metodele enumerate anterior, la alegere.

Datorită ingeniozității și deschiderii educatorului spre inovațiile curriculare, jocul de creație se poate desfășura prin numeroase metode eficiente, însă ne limităm la acestea trei: **brainstormingul, cubul, jocul didactic**. Toate sunt perfect adaptabile vârstei preșcolarului.

Ne alegem *Cubul*, metodă pe care o definim ca fiind un ansamblu de tehnici și de procedee prin care se pătrunde în tainele unui subiect dat fie pentru a-l înțelege, fie pentru a-l îmbogăți, adăugându-i idei culese în urma analizei lui din perspective diferite.

Aceasta este caracterizată de multe trăsături. Ne oprim la trei asemenea trăsături și le redăm în cuvinte-cheie: cognitivă, stimulativă (îndeosebi la nivel de grup), autoformativă.

Atuurile Cubului derivă din mențiunile anterioare.

Teste rezolvate pentru reușita la examenul de titularizare Educatori –  
Pedagogie preșcolară și Metodica desfășurării activităților instructiv-educative

- ✓ În accepțiunea noastră, este important faptul că metoda „transformă” cuvintele specifice domeniului cognitiv – studiat de B. Bloom – într-un instrumentar cu valențe (in)formative și (auto)evaluative. Se face apel la inteligența logico-matematică în mod special.
- ✓ Metoda întreține dinamica grupului. Impulsurile sunt date de termenii evidențiați pe fețele cubului: Descrie, Compară, Asociază, Analizează, Aplică, Motivează. Termenii sunt reformulați pe înțelesul copiilor.
- ✓ Se respectă libertatea de expresie, fiecare copil având ocazia să își prezinte ideile sau părerile, dar și să se corecteze, fiind atent la cele discutate. Exercitată constant, funcția autocorectivă are puterea de a determina copilul să se concentreze asupra răspunsurilor – ale lui și ale colegilor –, timp în care învață; exersează autoreglarea învățării.

Limitele asociate metodei etalate constau în câteva minusuri. Marcăm trei neajunsuri astfel:

- Copiii ce prezintă dificultăți de învățare tind să se retragă din activitate.
- Cei care acuză hiperactivitate se plictisesc repede și riscă să tulbure atmosfera.
- Un subiect netratat inteligibil de educator este epuizant pentru copii, aceștia nemaifiind cooperanți.

Dacă reprimăm lucrarea, vedem câtă forță transformatoare generează jocul de creație, indiferent de tipul său, și câți stimuli activează imaginația – creatoare, desigur. Mai realizăm ce impact are acesta pe termen lung asupra traseelor (educaționale și profesionale), care vor fi străbătute de beneficiarii jocurilor propuse. Ne întărim convingerea că atributele lor influențează pozitiv situațiile care propulsează copiii direct într-un domeniu ori altul – domeniu de dezvoltare sau experiențial ori de studiu sau de activitate, abordat în funcție de context și de etapa de vârstă.