

STRATEGII DIDACTICE INTERACTIVE DE STIMULARE A CREATIVITĂȚII UTILIZATE ÎN PREDAREA TEXTULUI DRAMATIC

Liliana GROSU, doctor, conferențiar universitar interimar
Departamentul Limbi și Literaturi

Abstract. *The interactive didactic strategies stimulate students' creativity and highlight their cognitive and praxeological skills. The present article proposes some interactive methods and techniques that stimulate the creativity used in teaching a dramatic text. It is known that the quality of teaching and learning depends on the teacher's professional competence, his/her working methodology, the teaching strategies (s)he uses. All these are important aspects which facilitate learning and increase the quality of the instructional-educational process. Among the four forms of creativity, the article is based on literary creativity. The techniques proposed in this paper can be used both at the stage of evocation and in the course of the didactic process, based on a three-level analysis algorithm.*

Interpretarea operelor dramatice, în procesul predării literaturii în învățământul preuniversitar și universitar, este o activitate didactică destul de dificilă, dat fiind faptul că opera dramatică comportă o logică și o structură deosebită de cea a genului liric și epic. Modul de organizare a activităților „depinde de competența cadrului didactic (competență de specialitate, competența psihopedagogice și competența metodică) și de creativitatea sa”²

Textul dramatic presupune un specific aparte, anume prin faptul că este scris pentru a fi prezentat în scenă, presupune un text literar propriu-zis, format din monologuri, dialoguri (uneori și apartouri – mimare de dialog cu spectatorii) și câteva indicații scenice (didascaliiile) privind decorul, mimica și gestică personajelor, tonalitatea, costumația personajelor, mișcările din spațiul scenic, succinte prezentări ale personajelor (vârsta, aspect fizic, vestimentație sau alte detalii care particularizează personajele), sugestii privind efecte vizuale sau auditive, precizări de spațiu și timp, etc.

Tehnologiile didactice, prin care se desemnează „ansamblul mijloacelor audio-vizuale utilizate în practica educativă”³, în accepția lui C. Cucoș, pot fi foarte variate, în dependență de conținutul ce urmează a fi predat, forma de organizare a activităților educative și mijloacele/ materialele didactice utilizate.

Pentru o cercetare completă a unui text dramatic, propunem un algoritm de analiză structurat pe 3

¹Rodica Zafiu, „Argumentare prin analogie: criterii de evaluare și strategii de respingere”, în *Modernitate și interdisciplinaritate în cercetarea lingvistică. Omagiu doamnei profesor Liliana Ionescu-Ruxăndoiu*, Mihaela Constantinescu, Gabriela Stoica, Oana Uță Bărbulescu (ed.), Editura Universității din București, 2012, pp. 604-610.

² Dulamă Maria Eliza, 2010, *Considerații metodologice asupra seminarului universitar*, în Florea Voiculescu (coord.), *Ghid metodologic de pedagogie universitară*, Alba Iulia: Editura Aeterminates, p. 193.

³ Cucoș Constantin, *Pedagogie*, Iași: Polirom, 1996, p. 80.

nivele. La nivelul inițial, vom studia următoarele aspecte:

1. Opera autorului (volume, teme, titluri); Formula estetică (viziunea sa asupra actului de creație);
3. Situarea autorului/ operei în contextul epocii (încadrare în direcțiile literare și prezentarea curentului literar – apariție, manifest, reprezentanți, principii);
4. Definiția speciei ce urmează a fi studiată;
5. Tema operei studiate;
6. Semnificația titlului.

În plan imediat, la nivelul doi se face o analiză detaliată a următoarelor aspecte:

7. Structura sau compoziția textului (acte, părți, planuri);
8. Comentarea incipitului și finalului;
8. Rezumatul operei dramatice, adică povestirea pe momentele subiectului;
9. Caracterizarea personajului/ personajelor, ținând cont de modalitățile de caracterizare directe și indirecte.

10. Analiza elementelor de stil și a tehnicilor utilizate de autor pentru a capta atenția, a menține suspansul și a da originalitate textului.

La nivelul trei atenția este concentrată asupra următoarelor aspecte:

11. Aprecieri critice a operei comentate și, în general, a scriitorului în contextul epocii sale sau în cadrul generației de creație.

12. Raportarea subiectului la realitatea prezentului.

În cele ce urmează ne vom referi la câteva metode și procedee ce pot fi aplicate în procesul studierii unui text dramatic (comedie, dramă, tragedie):

La etapa de evocare se poate realiza tehnica *termenii-cheie în avans*. Această tehnică presupune actualizarea unor concepte esențiale necesare demersului didactic. Aceste concepte fie că sunt cunoscute de elevi/studenti, fie că sunt necunoscute. Sarcina elevilor/ studenților este de a stabili relația dintre acești termeni. De exemplu, profesorul scrie pe tablă termenii-cheie: *dramă, didascalii, prolog, epilog, dialog, monolog, aparteu*. Elevii/ studenții discută timp de 3-5 minute semnificația termenilor și apoi stabilesc relația de cauzalitate existentă între aceștia.

De asemenea, la această etapă se poate propune *predicția cu termenii dați*. Această tehnică se asociază cu o scriere liberă, dar bazată pe niște termeni dați. Profesorul propune un șir de 8-10 cuvinte care sugerează subiectul operei dramatice ce urmează a fi studiată, dar nespecificând lucrul acesta, iar elevii/ studenții trebuie să alcătuiască, în baza acestora, și cunoscând titlul lucrării, un mic text care anticipează, intuiește, în concepția lor, subiectul piesei. De exemplu, se anunță titlul piesei *Casa mare* și se oferă cuvintele: *orânduială, casă trainică, spațiu sufletesc, văduvă, musafiri, împodobit, sărbătoare, dragoste, ferestre largi, flăcău*.

Mapa cu imagini (cadre, scene). Este o metodă creativă care valorifică asociația mentală a fiecărui elev/ student, stimulează aranjarea logică a evenimentelor din textul dramatic și orientează spre o dezvoltare a imaginii vizuale în raport cu procesele cognitive. Metoda poate fi utilizată imediat după lectura textului. Elevii/ studenții sunt aranjați în grupuri de câte 4-5. Profesorul oferă fiecărui grup câte o mapă cu imagini (cadre, scene) din textul dramatic citit, una din imagini poate fi din afara textului, iar elevii/ studenții trebuie să depisteze imaginea „intrusă” și să le ordoneze pe celelalte în raport cu evenimentele descrise în text, astfel încât să fie reconstituit subiectul. Pentru stimulare și motivare, activitatea se poate desfășura în timp limită (de exemplu, 5 minute) sau clasarea grupurilor pe locul 1, 2, 3, în dependență de care grup finalizează primul.

Metoda off-book stimulează, în primul rând, creativitatea elevilor/ studenților, dezvoltarea capacităților inventive ale acestora și imaginația, având la bază un incipit de text dramatic. În mod practic, se citește o bucată de fragment de piesă dramatică (de exemplu, până la intrigă) și apoi se împart rolurile, astfel ca fiecare, în „afara cărții” (off-book) să compună replici pentru desfășurarea actului dramatic. Urmează citirea textelor create. Variantele obținute se confruntă cu varianta originală, iar apoi se alege cel mai apropiat text de cel original. Metoda poate fi aplicată atât individual, cât și în grup.

Metoda off-book se poate realiza și într-o altă formă, anume prin vizionarea unui fragment din filmul regizat în baza textului dramatic. După vizionare cu sunet a unui fragment, se întrerupe sunetul, dar se derulează imaginile în continuare, timp în care elevii/ studenții inventează replici, bazate pe mișcarea personajelor, aranjarea în scenă, gesticulații etc. Pentru a încadra corect replicile în limita de timp se derulează de câteva ori același fragment, dar fără sunet. Apoi elevii/ studenții citesc replicile în timp ce se

derulează filmulețul dramatic, astfel încât fiecare replică să corespundă imaginilor derulate. După citirea tuturor variantelor inventate de elevi/ studenți se derulează același fragment, dar cu sunet, astfel încât elevii/ studenții să aibă posibilitatea să confrunte varianta proprie cu cea din textul dramatic. În final se poate de ales varianta care a fost cea mai apropiată de text sau cea mai inventivă variantă.

Un alt procedeu/ metodă de lucru cu textul dramatic este *puzzle*, în baza imaginilor din text. Metoda puzzle oferă posibilitate educaților să facă conexiuni logice între momentele subiectului, îi ajută pe elevi să pătrundă în atmosfera textului dramatic, să înțeleagă specificul compoziției, asemănarea și contrastul dintre imagini, modul de constituire a subiectului.

Pentru realizarea propriu-zisă se pun în plic câteva imagini din textul dramatic studiat. Elevii/ studenții extrăgând pe rând imaginile trebuie să intuiască: a) cărei părți a textului aparține (*inițială, de mijloc, finală*) sau cărui moment al subiectului (*expoziția, intriga, desfășurarea acțiunii, punctul culminant și deznodământul*); b) să descrie verbal momentul surprins în imagine (Ce apare în prim plan? Cum sunt aranjate personajele? Cum este decorul? Ce culori prevalează? Ce sugerează mimica, gestică personajelor?, etc.); c) să descrie fragmentul anterior momentului surprins în imagine și fragmentul ulterior, astfel reconstituind puzzle-ul. Se procedează astfel cu fiecare imagine sustrasă din plic. După ce sunt extrase toate imaginile, se aranjează pe tablă întreg puzzle-ul.

O metodă eficientă și creativă este *scaunul intervievatorului* sau *moșul „știe tot”*. Această metodă poate fi folosită după încheierea procesului de analiză a operei dramatice studiate, după ce s-a realizat caracterizarea personajelor, s-au făcut conexiuni logice între momentele subiectului, anume pentru realizarea feedback-ului.

În mod practic, în fața clasei se pune un scaun pe care va sta *moșul „știe tot”*, acesta, fiind „atotcunoscător”, trebuie să răspundă la toate întrebările adresate de clasa de elevi/ grupul de studenți. Întrebările pot fi variate, dar să țină neapărat de textul studiat, de exemplu: Când a fost scrisă opera „X”?; Numește principala caracteristică a personajului central; În ce era deghizat personajul Y?; Câți ani avea personajul X?; Când și unde se desfășoară primul act?, etc.

Textul calchiat reprezintă, de asemenea, o metodă de lucru eficientă în explorarea potențialului creativ al elevilor/ studenților. Metoda poate fi folosită și după prima lectură, când se poate verifica cât de atenți au fost elevii/ studenții. În acest caz, elevii/ studenții trebuie să completeze spațiile libere cu replicile pe care le-au auzit la lectura textului, așa cum le-au reținut. Dacă vrem să stimulăm mai mult creativitatea, le propunem fragmentul de text după încheierea studiului dramatic. În acest caz, dacă textul studiat este unul comic, se propune să se completeze spațiile cu replici tot comice, dacă este un text tragic – replicile trebuie să corespundă conținutului tragic.

În mod aplicativ, se pune în fața elevilor/ studenților scheletul trunchiat al unui fragment de text dramatic, iar aceștia trebuie să completeze cu cuvinte-replici, spațiile libere, ținând cont de semnele de punctuație marcate în text. De exemplu:

Scheletul fragmentului:

BONDICI (la barieră): Mă! cel cu trăsura... fă înainte... Ce-ai închis șoseaua?

FECIORUL (căutând în stânga): _____?

BONDICI: Ce-mi pasă mie?... _____.

FECIORUL: Măi omule, da n-auzi că ne-am troienit?

PUNGESCU (asemene la barieră): Înhamă-te pe tine și trage zdreavă până ce-i ieși din zăpadă.

FECIORUL: _____.

PUNGESCU: Hait! o pățirăm de la roate... Ei, ce facem acum?

BONDICI: _____.

PUNGESCU: Fie ș-așa... hait... vină și tu, neamțule, cu noi.

NEAMȚUL: _____!!!

(*Chirița în Iași, V. Alecsandri*)

Variantă completată:

BONDICI (la barieră): Mă! cel cu trăsura... fă înainte... Ce-ai închis șoseaua?

FECIORUL (căutând în stânga): *Eu??? Crezi că sunt în stare să împing nanila asta de cal?*

BONDICI: Ce-mi pasă mie?... *Eu pe a mea, dacă vreau o duc și în spate.*

FECIORUL: Măi omule, da n-auzi că ne-am troienit?

PUNGESCU (asemene la barieră): Înhamă-te pe tine și trage zdreavă până ce-i ieși din zăpadă.

FECIORUL: Zău, am ajuns eu calul popii... să mă înham... să trag... să-mi murdăresc mâinile tătucuței și ale măiculiței.. ? Decât eu înhamat, mai bine tu pe jos umblat.

PUNGESCU: Hait! o pățirăm de la roate... Ei, ce facem acum?

BONDICI: Nu lăsăm trăsura în drum... ne suflecăm..., o urnim din loc și trecem.

PUNGESCU: Fie ș-așa... hait... vină și tu, neamțule, cu noi.

NEAMȚUL: Eu sunt din altă țară, la noi nu se face așa, se inventează aripi la căruță!!!

(autor anonim)

În ceea ce privește analiza sistemului de personaje, caracterizarea personajului/ personajelor se poate, de asemenea, utiliza o serie de metode și tehnici creative și interactive. De exemplu, se poate propune redenumirea personajelor, așa cum ar crede elevul/ studentul că i s-ar potrivi personajului, după ce a lecturat și analizat textul. De pildă pentru personajele din *Chirița în Iași*, de Vasile Alecsandri, elevii au găsit așa nume:

Cucoana Chirița – *cucoana/ lelea Mandița, Zuzalina, Mazoana*

Grigori Bârzoii, soțul ei – *Necioplitul, Ruginitul*

Guliță, copilul lor – *Naivul, Gură-cască*

Luluța, orfană – *Rușinoasa, Înamorata*

Safta, sora lui Bârzoii – *Curioasa, Mătușica*

Domnul Șarl, profesor francez – *Domnul Monsiu, Franțuzoiul*

Leonaș, tânăr ieșean – *Ofițerul, Ideistul*

O altă modalitate de lucru cu personajele este **careul cu personaje**. Metoda poate fi pretabilă atât pentru textele dramatice, cât și epice. Această activitate presupune identificarea numelui personajelor într-un careu dat, cu cronometrarea timpului. Această activitate se poate realiza atunci când s-a predat un text nou sau la sfârșitul unei unități/ semestru, după ce s-au studiat câteva texte. Profesorul numește opera și numărul de personaje, iar elevii/ studenții, fie individual, fie în perechi, identifică în careu personajele. Astfel se face o recapitulare a sistemului de personaje din operele predate pe parcursul unității/ semestrului. De exemplu, personajele din *Păsările tinereții noastre* de Ion Druță (6 personaje):

B	V	N	I	M	O	T	U	Z	X	E	F	G	H	K
I	O	P	L	M	J	Z	J	J	P	E	W	Z	P	A
D	O	C	H	I	Ț	A	A	G	A	N	D	R	O	N
W	G	H	I	K	N	B	Q	I	U	C	S	V	E	B
N	M	O	L	S	P	A	V	E	L	R	U	S	U	E
Q	W	N	M	P	L	A	R	T	I	N	A	A	S	D
T	Z	U	B	N	M	D	W	A	N	S	C	V	S	H
M	Ă	T	U	Ș	A	R	U	Ț	A	K	F	D	R	B
U	J	F	S	D	L	H	E	R	V	N	A	X	C	T

O altă modalitate de lucru creativă poate fi **Graficul T** realizat, pe de o parte, dintr-un *portret direct* realizat fie de autor, fie de alte personaje sau prin autocaracterizare și, paralel, un *portret literar* propriu, dar care să fie îmbogățit stilistic cu metafore, epitete, comparații, hiperbole și alte figuri de stil sugestive. În prima rubrică se extrag din text cuvinte, expresii și fraze care-l caracterizează pe personaj, iar în partea a doua, aceleași cuvinte, expresii, fraze se îmbogățesc stilistic, punând în valoare potențialul creativ ale elevilor/ studenților. De exemplu, portretul personajul *Iona* din piesa cu același nume, de Marin Sorescu (actul I și II):

Portret direct realizat de autor, de alte personaje sau prin autocaracterizare	Portret literar
- Om foarte singur;	- Iona era singur ca un izvor în mijlocul pustiului;
- Iona vorbește tare cu sine însuși, își pune întrebări și-și răspunde...	- Singurătatea imensă și apăsătoare îl face să comunice cu sine însuși, asemenea unui ecou care-și răspunde sieși;
- Își vede de trebușoara lui;	- Are o singură „trebușoară” careia i se

<ul style="list-style-type: none"> - Iona n-are noroc și pace; - Visul și peștele: Visul unu – crap. Visul doi – morun. Visul trei – plătică... Cred că l-am prins pe-ăl mare. De mult pândesc eu peștele ăsta. L-am și visat... - Nehotărât; - Soția mă iubește, dar „nu când stau și mă uit la pești”; - Etc. 	<ul style="list-style-type: none"> dedică cu trup și suflet – perscuierea celui mare pește din mare; - Iona are noroc „ca broasca de păr”, este un nenorocos, un ghinionist înăscut; - Are un vis măreț, suprem – să prindă cel mai mare, uriaș pește din mare, fie un crap lucios, un morun negru ca adâncul mării sau o plătică vierzuie-cenușie, dar e un vis... un vis seducător, obsedant... - Iona este nehotărât ca un copil aflat în fața unei vitrine cu dulciuri – parcă le-ar vrea pe toate odată; - Soția îl iubește enorm, dar totuși „nu când se uită la peștii din avariu”, spune ea că ar putea muri de privirea lui „otrăvită”, etc., etc., etc.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

O altă modalitate creativă de a poate fi *desenul* sau *reprezentarea grafică*, care contribuie la formarea abilităților practice ale elevilor/ studenților. Profesorul poate propune reprezentarea prin desen a unui moment care l-a fascinat, l-a impresionat cel mai mult, dacă activitatea urmează a fi realizată individual, sau poate propune activitatea în grupuri, în dependență de câte acte conține piesa de teatru, astfel ca fiecare act să fie reprezentat de câte o echipă de lucru. De exemplu, desen realizat în baza celor 4 tablouri ale piesei *Iona* de Marin Sorescu. Ca reper se poate utiliza incipitul oferit de însuși autor:

<p style="text-align: center;">TABLOUL I</p> <p>Scena e împărțită în două. Jumătate din ea reprezintă o gură imensă de pește. Cealaltă jumătate – apa, niște cercuri făcute cu creta. Iona stă în gura peștelui, nepăsător, cu năvodul aruncat peste cercurile de cretă. E întors cu spatele spre întunecimea din fundul gurii peștelui uriaș. Lângă el, un mic acvariu, în care dau veselii din coadă câțiva peștișori.</p>	<p style="text-align: center;">TABLOUL II</p> <p>Interiorul peștelui I. Bureți, oscioare, alge, mizerie acvatică. Impresia că te afli pe fundul mării și, în același timp, câteva elemente care să creeze impresia de pânțec uriaș. Eventual, colțurile mai întunecoase ale scenei se pot mișca ritmic, „închide” și „deschide”: peștele mistuie. La început, scena e în semiobscuritate. În mijloc Iona în picioare, cu mâinile dibuind, năuc.</p>
<p style="text-align: center;">TABLOUL III</p> <p>Interiorul peștelui II. Decor asemănător, în mare, celui din tabloul anterior. Poate câteva elemente în plus, spre a marca evoluția. Iar într-o parte a scenei – important! – o mică moară de vânt. Poate să se învâртеască. Atras de ea ca de un vârtej, Iona se va feri tot timpul să nu nimerească între dinții ei de lemn.</p>	<p style="text-align: center;">TABLOUL IV</p> <p>O gură de grotă, spărtura ultimului pește spintecat de Iona. În față, ceva nisipos, murdar de alge, scoici. Ceva ca o plajă. În dreapta o movilă de pietroaie, case, lemne. La început, scena e pustie. Liniște. La gura grotei răsare barba lui Iona. Lungă și ascuțită – vezi barba schivnicilor de pe fresce. Barba fâlfâie afară. Iona încă nu se vede.</p>

Acest exercițiu dezvoltă fluiditatea și flexibilitatea gândirii, pune în valoare rolul artei plastice în dezvoltarea personalității creatoare, scoțând la iveală gustul estetic, percepția vizuală, dezvoltând memoria și imaginația, precum și spiritul critic.

După ce s-a lucrat cu textul, cu sistemul de personaje, se poate de lucrat cu finalul textului. De exemplu, un exercițiu practic ar fi schimbarea finalului textului dramatic. Elevii/ studenții sunt puși în situația de a modifica finalul textului sau chiar soarta personajului central. Bunăoară, iată cum se încheie piesa *Iona* de M. Sorescu:

- ... Cum mă numeam eu? (*Pauză.*)
- (*Iluminat, deodată.*) Iona.
- (*Strigând.*) Ionaaa!

- Mi-am adus aminte: Iona. Eu sunt Iona.
 - Și acum, dacă stau bine să mă gândesc, tot eu am avut dreptate. Am pornit-o bine. Dar *drumul*, el a greșit-o. Trebuia s-o ia în partea cealaltă.
 - (*Strigă.*) Iona, Ionaaa!... E invers. Totul e invers. Dar nu mă las. Plec din nou. De data aceasta, te iau cu mine. Ce contează dacă ai sau nu noroc? E greu să fii singur.
 - (*Scoate cuțitul.*) Gata, Iona? (*Își spintecă burta.*) Răz bim noi cumva la lumină.
(*Iona, M. Sorescu*)
- Pornind de la acest final, profesorul poate propune schimbarea acestuia, fie printr-o perspectivă pozitivă, fie prin una conciliantă. De exemplu:
- Știu că există întotdeauna o rezolvare!
 - Doar nu suntem la o problemă de matematică, iar șirul de burți urmează la infinit asemenea cifrelor în șir...
 - Și dacă tot există acest șirag, atunci eu sunt soluția, eu sunt un Sisif, care deși urcă mereu aceeași piatră, este erou mareț prin faptul că nu se lasă învins, își știe ținta, își urmează scopul și prin asta învinge...
 - Da, ce gând rău îmi venise... sinuciderea nu e soluție...
 - Moartea vine ea singură, viața e o întrebare!?!?
 - La urma urmei, mulți își doresc singurătatea... mai mult timp pentru tine...
 - Mai mult timp pentru a medita...
 - Mai mult timp pentru a crea...
 - Mai mult timp pentru a fi...

(autor anonim).

De asemenea, la etapa de încheiere a studiului asupra textului dramatic se poate realiza o activitate prin tehnica *sinectica* (sau *metoda Gordon*, după numele autorului care a propus-o). De exemplu, se poate propune, ascultând o melodie (de ex. *Sonata lunii* de Bethoven) să alcătuiască un text în care să-și exprime sentimentele transmise de textul dramatic studiat sau impresiile despre un anumit personaj. Linia melodică propusă trebuie să corespundă tonului general al textului. Metoda are ca scop eliberarea minții de orice constrângeri în cadrul unei probleme formulate, pentru a evita răspunsurile negative și pentru a evada din gândirea șablonată.

Dacă ar fi să realizăm ultimul aspect propus în algoritmul de analiză – *raportarea subiectului la realitatea prezentului*, atunci formularea mesajului general al operei se poate face prin tehnica *mesajului encifrat*. În mesajul encifrat profesorul propune o proprie viziune, pornind de la aceasta, elevii/ studenții vor dezvolta acest mesaj raportându-l la realitatea prezentului. De exemplu, pentru piesa dramatică a lui Ion Druță *Păsările tinereții noastre* se poate realiza următorul mesaj encifrat:

1 – R	13 – B
2 – Î	14 – Ă
3 – U	15 – Ș
4 – N	16 – S
5 – T	17 – P
6 – Z	18 – D
7 – O	19 – C
8 – I	20 – V
9 – M	21 – Ț
10 – A	22 – H
11 – L	23 – F
12 – E	

Mesaj encifrat: 10/18/12/20/14/1/10/5/10 23/12/1/8/19/8/1/12, 1/12/18/10/5/14 17/1/8/4
16/8/9/13/7/11/8/16/5/8/19/10 19/8/7/19/2/1/11/8/8/11/7/1 15/8 10 19/7/19/7/1/8/11/7/1,
12/16/5/12 12/11/8/13/12/1/10/1/12/10 19/7/4/15/5/8/8/4/21/12/8, 12
2/9/17/14/19/10/1/12/10 19/3 10/17/1/7/10/17/12/11/12 12/8 19/3 12/8/4/12,
18/12/7/10/1/12/19/12 ...

Mesaj descifrat: Adevărata fericire, redată prin simbolistica ciocârlilor și a cocoarelor, este

eliberarea conștiinței, e împăcarea cu aproapele și cu sine, deoarece ...

De asemenea, pentru diversificarea activității, elevii/ studenții pot crea propriul mesaj encifrat pentru colegul de bancă. Mesajele encifrate se pot utiliza și pentru etapa de captare a atenției, de exemplu, pentru a reda o microinformație despre autorul și opera necunoscută care urmează a fi studiată. Activitatea se poate cronometra, pentru a stabili cine primul descifrează mesajul.

În scopul asimilării cunoștințelor, al formării priceperilor și deprinderilor, atât profesorul, cât și elevii/ studenții înțeleg că acțiunile de antrenare a creativității urmăresc să determine productivitatea capacităților lor, ridică potențialul creativ și stimulează procesele cognitive. Asigurarea cu suport material tipărit, echilibrarea ca extindere a activităților, implicarea activă a elevilor/ studenților în realizarea obiectivelor propuse, evaluarea și autoevaluare sarcinilor de lucru, implicarea mijloacelor electronice etc., sunt aspecte ce trebuie avute în vedere în procesul de învățare motivant, atractiv, interactiv și dinamic. Toate aceste metode și tehnici de stimulare a creativității propuse în articolul de față realizează într-un final cele patru etape ale procesului creativității: *etapa formativă, etapa normativă, etapa interogativă și etapa transformațională*¹.

¹ Popescu Gabriela, *Psihologia creativității*, ediția a III-a, București: Editura Fundației „România de mâine”, 2007, p. 69.