

Storytelling

Carmen-Gabriela Simion

Profesor de limba și literatura română

Școala Gimnazială „Ștefan cel Mare”, Galați

Este din ce în ce mai evident faptul că învățământul românesc trebuie adaptat la nevoile și interesele copiilor în funcție de abilități, interese și preocupări. Aproximarea elevilor de actul instructiv-educativ se poate face prin joc, dacă acesta devine o formă de învățare. Metodele ludice se pot aplica la orice disciplină și pot oferi cheia unui act didactic atractiv pentru elevii de orice vârstă. O astfel de metodă este storytellingul. Este o metodă ce are la bază un set de reguli pe care trebuie să le respectăm pentru a oferi poveștii o structură și pentru a atrage ascultătorii.

Utilizarea unei astfel de metode te poate ajuta să devii un bun povestitor¹ datorită faptului că: oferă o bună conexiune cu cei prezenți, atrage atenția celor prezenți, stârnind interesul și curiozitatea, dezvoltă imaginația prin generarea a numeroase scenarii, formează gândirea critică și creativă, permite învățarea prin joc.

Se cunosc mai multe modalități de realizare a acestei metode. Prin activitatea prezentată mai jos voi dezvălui tehnica *structurii petalelor*² ce constă în a organiza mai mulți vorbitori sau mai multe povești în jurul unei idei. Fiecare poveste dezvăluie o întâmplare, având propria narațiune. Uneori o parte din aceste povești se pot suprapune, pe măsură ce o poveste o introduce pe următoarea. Astfel, se creează o

serie de povești în jurul unei idei centrale. Sunt valorificați mai mulți vorbitori și se dezvăluie mai multe scenarii utile rezolvării unei situații.

Metoda amintită am utilizat-o în cadrul unei activități extracurriculare, având drept principale obiective dezvoltarea imaginației și formarea abilității de a vorbi în public.

Pentru început, elevii s-au prezentat printr-un joc interactiv, constând în completarea următorului enunț:

Dacă aș fi un erou dintr-o carte, aș vrea să fiu..., pentru că.....



Fiecare și-a notat pe un post-it o trăsătură. Toate aceste postituri au fost grupate pe o foaie de flipchart, reprezentând o carte deschisă. În funcție de trăsăturile identificate, copiii au fost grupați pe echipe, avându-se în vedere calități/defecte precum: inteligența, disciplina, omenia, bunătatea, răzbunarea, puterea etc.

Clasa a fost împărțită în 4 echipe a câte 4/ 5 elevi. Fiecare echipă a primit câte un fragment din basmul *Ciobănașul cel Istet*, de Petre Ispirescu.

De exemplu, prima echipă a primit următorul fragment:

A fost odată un împărat și o împărăteasă. Amândoi erau oameni de treabă și frumoși. Ei se iubeau, nevoie mare! Dară erau tot mârniți și amărâți că nu făceau copii. Toate leacurile ce luase împărăteasa de pe la vraci și vrăjitoare nu-i folosise întru nimic.

Împăratul și împărăteasa se puseră pe post și pe rugăciune, cu gând ca doară îi va asculta Dumnezeu și le va da și lor un copil. După trecere de câteva zile, într-una din seri, când petrecură ei o parte din noapte rugându-se mai fierbinte, se culcară și mai târziu. Cum puse capul pe perină, adormiră îndată, parcă-i lovise cineva cu muchea în cap. Nu trecu mult și împărăteasa dete un țipăt, răsărind din somn.

– *Da ce ai, draga mea împărăteasă, zise împăratul, de țipi așa de grozav?*

– *Ce să am, mărite împărate, iacă am văzut un vis frumos și minunat. Ascultă, că voi să ți-l povestesc.*³

Elevii au citit fragmentul suport, apoi au avut de îndeplinit următoarele sarcini:

* să realizeze prin abilități practice măscuțe, obiecte magice, elementele de recuzită marcate în fragmentul suport prin care să constituie un posibil decor;

* să-și imagineze visul împărătesei (printr-o descriere sau un desen), continuând firul evenimentelor;

* să realizeze dramatizarea fragmentului primit;

* să ofere un titlu sugestiv contextului creat.

La finalul timpului alocat (50-60 de minute), copiii și-au prezentat produsele muncii lor în fața celorlalți, dezvăluind, în același timp, propria poveste pe care au interpretat-o în



fața celorlalți. Prima grupă a creat din materialele avute la dispoziție: două coroane – una pentru un rege și alta pentru o regină, o inimioară, o semilună și o pernuță. De asemenea, a oferit perspectiva unui vis sub forma unei descrieri, timp în care copiii au interpretat secvența narativă creată. Titlul pe care l-au oferit contextului lor a fost **Izvorul**.

Trebuie menționat faptul că fiecare grupă a avut un alt fragment de text desprins din opera amintită, iar elevii și-au prezentat creațiile în ordinea cronologică a evenimentelor din textul propriu-zis ceea ce le-a permis, într-o oarecare măsură, să descopere care era continuarea reală a acțiunii în viziunea scriitorului.

După ce toate echipele și-au prezentat rezultatele muncii lor, am realizat feedback-ul activității, ce a constat în completarea unui chestionar în care copiii aveau de bifat, pe o scară de la 1 la 5, un calificativ despre cele întâmplate: neinteresant - foarte interesant.

O altă sarcină ce ar putea fi realizată la sfârșitul activității, ca metodă de feedback, ar putea consta în realizarea sub forma unui tiktok a unui îndemn pentru lectură adresat altor copii de vârsta lor. Aceste filmulețe vor fi încărcate pe un padlet al activității.

Rezultatele chestionarului mi-au demonstrat faptul că elevilor le plac astfel de activități în care pot: crea, comunica, genera idei, pune în valoare puterea imaginației, dezvolta abilități actoricești etc. Acestea sunt avantajele acestei metode – storytelling.

Bibliografie:

¹Burton, Levar, *Storytelling Method Benefits: How to Use Storytelling Techniques*, (disponibil la adresa: <https://www.masterclass.com/articles/storytelling-method>, accesat în data de 7.05.2023);

²Bartlett, Emily, *8 classic storytelling techniques*, (disponibil la adresa: <https://norsensus.no/storydown/storytelling-techniques>, accesat în data de 11.05.2023);

³<https://spiridusii.wordpress.com/2010/05/05/ciobanasul-istet-turloaiele-blendei-petre-ispirescu/>, (accesat în data de 27.02.2023).