

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE DIN BUCUREȘTI  
DEPARTAMENTUL DE STUDII DOCTORALE

**ROLUL IMAGINII DIGITALE ÎN EDUCAȚIA ARTISTICĂ A COPILOR CU  
VÂRSTA ÎNTRE 5-10 ANI**

Doctorand **Miruna Cărăușu**

Coordonator științific: prof.univ.dr. **Marilena Preda Sânc**

2020

# Cuprins

## Introducere

Argument.....	5
Metodologia cercetării.....	6
Structura lucrării.....	7
Cuvinte cheie.....	9

## Capitolul unu. Etape importante în educația artistică tradițională în sec. XVIII-XIX

I.1. Pedagogia artistică în Europa sec. XVIII-XIX. De la John Locke și J.J. Rousseau la Johann Heinrich Pestalozzi.....	10
I.2. Jean Piaget și gândirea artistică la copii.....	26
I.2.1. Cercetările psihologice și inovarea procesului educative.....	26
I.2.2. Rolul jocului în dezvoltarea imaginației.....	29
I.3. Premizele educației extrașcolare.....	31

## Capitolul doi. Rolul sistemelor de educație artistică în Europa

II.1. Experimente educaționale.....	33
II.1.1. Georges Luquet (1876 - 1965) și etapele desenului infantil.....	35
II.1.2. Corado Ricci ( 1858 - 1934) despre puritatea artei copiilor.....	42
II.1.3. Maria Montessori (1870 - 1952) o viață dedicată cercetării și descoperirii copilului.....	44
II.2. De la școala lui Cecil Reddie la școala viitorului prefigurată de Ellen Key.....	49
II.2.1. Educația extrașcolară într- o epocă a schimbărilor (1900 - 1950).....	51
II.2.2. Concluzii – Secolul XX este un secol al creativității și al libertății de exprimare.....	53

II.3. Deșcolarizarea propusă de Ilan Illich.....	53
--	----

### **Capitolul trei. Tehnici artistice novatoare în sistemele educaționale în epoca modernă**

III.1. O prezentare succintă a unor tendințe artistice defnitorii în prima parte a sec. XX.....	56
III.1.1. Școala de la Bauhaus.....	62
III.1.2. Jucării în prima parte a sec.XX.....	69
III.2. Rolul fotografiei și a mijloacelor de multiplicare în democratizarea imaginii și ca practică educațională.....	74
III.3. Colaj și Asamblaj – noi perspective în gândirea artistică.....	81

### **Capitolul patru. Noile media ca instrument de lucru în educația artistică a copiilor.....**

IV.1. Jocul video – o metodă inovativă de predare.....	87
IV.1.1. Jocul video – scurt istoric.....	90
IV.1.2. Jocul video dezvoltă imaginația și abilități tehnice și artistice.....	96
IV.1.3. <i>Minecraft</i> – rol în dezvoltarea gândirii creative a copilului.....	

### **Capitolul cinci. Imaginea digitală – tabloul unei noi generații.....104**

V.1. Noi perspective în educația artistică – transdisciplinaritate și multimedia.....	104
V.1.1. Manuale digitale.....	108
V.1.2. Workshop-uri despre utilizarea manualelor digitale.....	110
V.2. Rolul realității virtuale / virtual reality (VR) în educație.....	112
V.2.1. Digitalizarea spațiului muzeal.....	119

### **Capitolul șase. Contribuție personală. Experimente creative în educația artistică.....132**

VI.1 Stimularea creativității și dobândirea de aptitudini artistice prin utilizarea colajului și noilor media în educația artistică a copiilor.....	132
VI.1.1. Workshop – <i>Vacanța de vară</i> .....	134
VI.1.2. Workshop - <i>O lume de pătrate</i> .....	137
VI.1.3. Workshop - <i>Sticla – ecran către o lume a imaginației</i> .....	138
VI.1.4. Workshop – <i>Micul arhitect peisagist</i> .....	141
VI.1.5. Workshop – <i>Joc și educație vizuală</i> .....	146
VI.1.6. Workshop – <i>Orașul fantastic</i> .....	150
<b>Concluzii</b> .....	153
<b>Bibliografie</b> .....	156
<b>Website – uri</b> .....	166
<b>Anexa 1. Abilități digitale creative</b> .....	169
<b>Anexa 2. Modalități de stimulare a creativității prin experimente media</b> .....	172
<b>Lista Ilustrații</b> .....	175
<b>Rezumat rom / eng</b> .....	182

## CUVINTE CHEIE

Educație artistică

Colaj

Imagine digitală

Joc video

Multimedia

Creativitate

## REZUMAT

Lucrarea, teză de doctorat, *Rolul imaginii digitale în educația artistică a copiilor cu vârsta între 5 și 10 ani* este o cercetare teoretică și de practici artistice educaționale, fundamentată pe surse de specialitate și experiență personală în domeniul de studiu.

Cercetarea urmărește configurarea unor metodologii educaționale care să combine practicile de predare / învățare tradiționale cu utilizarea creativă a noilor media cu scopul de a dezvolta la copii imaginația, gândirea analitică, comunicarea vizuală prin judecăți estetice, de a forma deprinderi practice și capacități transferabile în alte domenii. Deține caracter transdisciplinar și multimedial și include scrieri de specialitate din domeniul educației artistice, psihologiei, istoriei artei, artelor vizuale în epoca modernă și contemporană.

Originalitatea metodelor experimentate, în cadrul orelor de educație artistică și *workshop* -urilor tematice pe care le-am organizat, constă în modul în care am ales tema și am îmbinat comunicarea unor idei teoretice cu tehnicile de transpunere. Am acordat o importanță deosebită jocului, interrelaționării permanente cu copii, unei comunicări vizuale augmentată cu informații care să-i ajute în înțelegerea temei și să le stimuleze creativitatea. Rezolvarea propunerilor artistice prin utilizarea fotografiei, a tehnicilor de multiplicare, proiecției și aplicații digitale au condus la diversificarea producției artistice și la modelarea unei gândiri nuanțate, cu repere estetice. Un rol important l-am acordat capacității inovatoare a noilor media prin folosirea calculatorului ca partener în predare și unealtă artistică în procesul creativ. În acest mod, copilul, prin lucrările realizate și prin tehnicile și informațiile acumulate, dezvoltă o gândire artistică. Folosirea tehnologiei digitale în scop creativ, încă de la vârste mici, prin proceduri comunicaționale interactive duce la augmentarea capacităților de învățare și la conturarea unor aptitudini artistice și judecăți estetice.

Prezența tot mai intensă a noilor media în sistemul educațional și în activitățile extrașcolare ale copiilor este de maximă importanță pentru inserția socială-culturală a tinerei generații în societatea contemporană, o societate a cunoașterii.

Parcursul teoretic a constat în cercetarea unor volume de referință, studii critice, periodice de specialitate, *site-uri* profesioniste. Totodată am participat la conferințe de specialitate cu teme legate de dezvoltarea noilor tehnologii în sistemul de învățământ precum conferința Națională de Invățământ Virtual, ce a avut loc la Sibiu în anul 2017, conferința *International Multidisciplinary Scientific Conference on the Dialogue between Sciences & Arts, Religion & Education – MCDSARE* în anul 2018. Consider important pentru un cadru didactic să fie informat și să caute permanent metode de lucru moderne, adaptate noilor cerințe educaționale și în acest sens am participat la cursuri postuniversitare de formare și dezvoltare profesională continuă organizate de Universitatea „Dunarea de Jos” din Galați cu temele „Mentorat în mediul educațional” și „Strategii didactice inovative”.

Experiența personală ca artist vizual și profesor în sistemul educațional artistic, m-a ajutat să coroborez informații, să compar și să conchid asupra rezultatelor avute și să structurez un material coerent, argumentat, despre educația artistică la copii. Am considerat util și benefic pentru copii ca orele de educație artistică să fie cât mai aproape de joc, astfel încât libertatea de exprimare artistică să fie spontană, firească. Căile de transmitere a informației către copil și adaptarea continuă a metodelor de lucru, în funcție de fiecare subiect, au stat în centrul preocupărilor mele. Am urmărit dezvoltarea unor teme artistice care să îmbine tradiția artistică cu noile media. Astfel tehnicile și tehnologiile de lucru au devenit unelte de însușire a unor abilități artistice și de formare a unor sisteme de gândire artistică cu valențe estetice. Utilizarea calculatorului și a imaginii electronice în cadrul orelor de școală va deveni pentru noile generații un *medium* de creație artistică și va oferi noi posibilități de exprimare a propriei sensibilități creative.

Am structurat lucrarea doctorală în 6 capitole, urmate de Concluzii.

Capitolul 1 intitulat *Etape importante în educația artistică tradițională în sec. XVIII- XIX și începutul sec. XX*, conține subcapitolele: *Pedagogia artistică în Europa sec. XVIII-XIX. De la John Locke și J.J. Rousseau la Johann Heinrich Pestalozzi, Jean Piaget și gândirea artistică la copii* și *Premizele educației extrașcolare* și prezintă opera unor autori de referință pentru domeniul de cercetare, a căror scrieri au adus schimbări în sistemul de gândire educațional artistic și în domeniul psihologiei artistice la copii. În studiul efectuat am evidențiat ideile și metodele de lucru cu copii datorită cărora acești autori au fost considerați premergători ai pedagogiei sociale. a unei educații bazată pe modelarea copilului cu ajutorul blândeții, a unei comunicări pozitive și constructive.

În subcapitolul *Jean Piaget și gândirea artistică la copii* am analizat și să structurat conceptul teoriei lui Jean Piaget, denumită și teoria operațională, prin care autorul împarte pe vârste fizice nivelul evolutiv al dezvoltării creative la copii.

Capitolul 2 *Rolul sistemelor de educație artistică în Europa sec.XIX-XX* cu subcapitolele: *Experimente educaționale, De la școala lui Cecil Reddie la școala viitorului prefigurată de Ellen Key* și *Deșcolarizarea propusă de Ilan Illich*, descrie elemente de gândire novatoare în domeniul educației artistice, cunoscute în secolul. XIX în Europa care au fost prezente în preocupările unor autori consacrați precum: Cecil Reddie, Georges Luquet, Corado Ricci, Maria Montessori sau Ellen Key. În aceeași măsură începutul sec.XX este definit ca o perioadă a schimbărilor și în plan educațional este considerat un secol al creativității și al libertății de exprimare.

În subcapitolul intitulat *Experimente educaționale* am studiat și prezentat scrierile și cercetările unor psihologi și a unor cercetători cu privire la eficiență limbajului grafic la copii cât și a rolului acestuia în dezvoltarea abilităților grafice și a unei gândiri creative. Analizarea nivelului actului grafic la copii are scopul de a verifica evoluția pe plan artistic a copilului cât și conturarea unei personalități artistice complexe.

Subcapitolul *De la școala lui Cecil Reddie la școala viitorului prefigurată de Ellen Key* este o parcurgere a unui demers inovativ al mediului școlar, ce culminează cu conceptul de instituție educațională, o școală a viitorului unde copilul să se exprime liber și responsabil conform voinței personale.

Capitolul 3 numit *Tehnici artistice novatoare în sistemele educaționale în epoca modernă* cuprinde subcapitolele: *O prezentare succintă a unor tendințe artistice definitorii în prima parte a sec. XX, Rolul fotografiei și a mijloacelor de multiplicare în democratizarea imaginii și ca practică educațională și Colaj și Asamblaj – noi perspective în gândirea artistică.*

În subcapitolul *O prezentare succintă a unor tendințe artistice definitorii în prima parte a sec. XX* am evidențiat rolul novator introdus prin mișcarea pentru educația estetică și necesitatea introducerii educației extrașcolare în sistemul de învățământ. Pedagogii pionieri în acest tip de activități introduc în Anglia, Germania și Austria școli de educație estetică, având ca scop fundamental promovarea artei, de la care se așteaptă o mai mare pătrundere în cunoașterea realității și sensibilizarea ființei umane prin intermediul emoției estetice, cu consecințe asupra profilului moral al copilului.

Capitolul 3 coroborează informații cu privire la noile *medium*-uri artistice și analizează tendințele artistice definitorii în epoca modernă. Un subcapitol prezintă activitatea experimentală, de la Școala Bauhaus, rolul novator al fotografiei și al mijloacelor de multiplicare în creația și educația



artistică. Dezvoltarea designului de jucării prin creațiile Almei Bucher și folosirea materialelor naturale precum lemnul pictat, utilizarea formelor geometrice și a culorilor primare în decorarea pieselor au pus bazele unui concept esențial în teoria educației moderne cu privire la importanța jocului în dezvoltarea educației artistice la copii. Atât seturile de mobilier destinate camerelor de copii cât și jucăriile create de designeri formați în Școala Bauhaus devin surse de idei creative ce provoacă imaginația copiilor.

În subcapitolul *Rolul fotografiei și a mijloacelor de multiplicare în democratizarea imaginii și ca practică educațională* mi-am propus să analizez posibilități de utilizare ale fotografiei, pornind de la fotografia document și fotografia artistică și pînă la fotografia operă de artă ca unicat sau de serie mică, semnată și numerotată. Fotografia devine medium artistic în perioada Avangardei, artiștii introducând-o ca materie primă în colaj și în fotomontaj.

Atît tehnica colajului ca nou mod de exprimare artistică cât și fotocopiatorul oferă posibilitatea unei metanarațiuni vizuale în educația începutului de sec.XX. Un adevărat mecanism cu rol creativ, fotocopiatorul este utilizat pe scară largă în mediul școlar.

Sec.XX introduce în programele educaționale folosirea imaginii fotografice ca metodă educativă de cunoaștere. Utilizarea acesteia ca formă de artă a lărgit spectrul de înțeles la nivel pedagogic și a introdus fotografia ca nou mijloc de redare artistică și în școală.

Capitolul 4 *Relația dintre educația artistică și noile media ca instrument de lucru în educația artistică a copiilor* cu subcapitolul, *Jocul video – o metodă inovativă de predare*, l-am gândit ca o parcurgere a unor serii de practici și activități artistice pe care să le relaționez cu jocul video și să le analizez din perspectiva educației artistice. În zilele noastre jocul video capătă rolul unui instrument cu ajutorul căruia copiii să-și dezvolte imaginația și să dobândească aptitudini creative.

În era digitalizării jocul video conține noi valențe culturale devenind o componentă importantă în metodologia educațională. Jocul digital este inclus în șoala ca metodă de predare. Sistemul de învățământ primește noi provocări aduse de dezvoltarea științei, tehnicii și a sistemelor de predare și învățare. Autori precum Mark Prensky denumește generația actuală de copii, generația nativilor digitali și apelează în activitățile de zi cu zi la un portal familiar: *site-ul web*. Folosirea acestui instrument în procesul educațional produce schimbări atât în comportamentul profesorului cât și în cel al elevului. Tot în acest subcapitol am analizat importanța utilizării computerului și a rețelelor digitale în procesul de învățământ.

Capitolul 5 *Imaginea digitală sau tabloul unei noi generații*, conține subcapitolele *Noi perspective în educația artistică – transdisciplinaritate și multimedia și Rolul realității virtuale / virtual reality (VR) în educație*.

Capitolul 5 prezintă și analizează perspectivele novatoare în educația artistică, generate de mecanismele de funcționare a societății umane în era digitală și a *environment* - ului electronic: apariția manualelor digitale, fenomenul de digitalizare a spațiului muzeal și utilizarea aplicațiilor media, utilizarea realității virtuale în educație și sunt evidențiate politici și strategii educaționale europene bazate pe noile media.

În cadrul subcapitolului *Noi perspective în educația artistică – transdisciplinaritate și multimedia* analizez sfera educației moderne și cum se adaptează aceasta realităților contemporane. Un rol important l-am acordat noțiunii de *mass-media* și rolului acesteia de a forma și de a dezvolta comportamentul omului, prin implicarea televiziunii, a radioului, a presei, a rețelelor internetului și prin dezvoltarea unor tipare unice ori destinate grupurilor sociale.

Mi-am concentrat studiul pe analiza apariției *Internet* - ului și pe dezvoltarea *environment*-ului virtual. Inovațiile din domeniul multimedia propun societății o metodă nouă, complexă de învățământ prin accesibilitate la noile tehnologiile. Învățământul actual, bazat pe noile tehnologii digitale are un caracter interactiv și permite un *feedback* în timp real din partea individului, ceea ce îi conferă un grad sporit de participare și creativitate.

Prin cercetarea din cadrul acestui capitol am subliniat preocuparea de bază a învățământului la nivel European și anume nevoia implementării educației digitale, prin creșterea folosirii alfabetizării și comunicării digitale a copiilor implicați în procesul educativ.

Noul tip de învățământ, de tip virtual augmentează transformarea conținutului educativ într-o formă digitală făcând posibil accesul la produsele educaționale moderne. Noile tehnici digitale reușește să stimuleze la nivelul elevilor calități cu eficiență maximă de acumulare a unor cunoștințe. Copiii încep să folosească mediul *online* pentru a obține informații necesare în diverse proiecte școlare iar prin programele grafice acumulează competențe artistice care le dezvoltă gândirea analitică.

În subcapitolul *Digitalizarea spațiului muzeal* subliniez importanța tipului de educație nonformală prin vizite la biblioteci, muzee și prin utilizarea frecventă a noilor metode media în spațiul muzeal și prin folosirea realității virtuale.

Atât digitalizarea spațiului muzeal cât și introducerea *Realității Virtuale (VR)* ca mecanism de cunoaștere în cadrul spațiilor tradiționale de cultură devine eficientă și atractivă pentru copii. Dorința

de a face posibilă o astfel de modificare a ideii și a conceptului de spațiu muzeal se materializează cu ajutorul tehnicilor media contemporane tot mai performante.

Capitolul 6 intitulat *Experimente creative în educația artistică* evidențiază și analizează contribuția personală într - o serie de *workshop*-uri ( *Vacanța de vară, Sticla – ecran către o lume a imaginației, Micul arhitect peisagist, Joc și educație vizuală, Orașul fantastic* )realizate împreună cu elevii în cadrul orelor de educație vizuală. Am inițiat și experimentat o serie de exerciții artistice, finalizate în proiecte, menite să mă ajute să mă dezvolt și să mă dezvolt ca unelă didactică și tehnicile media ca ustensile de lucru. Prin utilizarea tehnicii de colaj, în varianta tradițională, mixată cu fotografia și digitizarea imaginii și utilizând aplicații cu ajutorul calculatorului sau a echipamentelor de multiplicare, copii au parcurs un proces creativ complex, și-au dezvoltat imaginația și gândirea artistică. Am acordat o atenție deosebită jocului video pe care copii îl îndrăgesc și în care se implică creativ. Consider că practicile artistice care includ noile media dezvoltă aptitudini creative dar mai ales un sistem de gândire cu valențe estetice și în consecință sunt necesare în sistemul educațional artistic.

Diversitatea temelor și activităților artistice pe care le-am desfășurat pe parcursul a trei ani de activitate (2017 - 2020) au conturat și probat ideea că noile media influențează pozitiv educația artistică a copiilor și imaginea deține rolul principal în educația artistică fiind tot mai prezentă în metavizualul contemporan.

Seria de *workshop*-uri pe care le-am susținut împreună cu elevii mei au relevat rolul imaginii digitale în dezvoltarea artistică a copiilor și au evidențiat rolul educativ al imaginii digitale. Ținând cont de faptul că tehnicile utilizate sunt îndrăgite de colectivul de copii, am putut realiza o participare activă din partea acestora. Utilizarea jocului direcționat a dat posibilitatea elevului să creeze liber într-o totală armonie cu practicile de lucru. Astfel temele alese, tehnicile folosite și *medium*-urile moderne de exprimare au avut rolul de a dezvolta copiilor spiritul de observație, atenția, operațiile gândirii,dar și capacitatea de interpretare personală.

*Workshop-ul* intitulat „Orașul fantastic”, realizat în anul 2020, cu copiii ce aveau vârste între cinci și zece ani, a însemnat experimentarea mai multor aplicații pe computer utilizând programe grafice. Proiectul a însemnat participarea copiilor și implicarea acestora în activități prin folosirea noilor tehnici media având ca rezultat modelarea unor imagini artistice. Rolul acestui exercițiu artistic-educativ le-a augmentat gândirea creativă și le-a dezvoltat competențele artistice.

În Concluzii am rezumat succint ideile principale din lucrare.

Anexele prezintă imagini din cadrul *workshop*-urilor realizate împreună cu copiii și sunt intitulate *Abilități digitale creative* și *Modalități de stimulare a creativității prin experimente media*.

Lucrarea de față explicitează rolul educativ al imaginii digitale în educația artistică a copiilor și prezintă metodologii de educație artistică, bazate pe studii de specialitate și experiență personală, capabile să dezvolte gândirea creativă la copii.

Multiplicarea și diversificarea *medium*-urilor artistice și utilizarea noilor instrumente media de lucru sunt factori esențiali pentru dezvoltarea unor practici educaționale actuale. Sistemele noi de gândire generate de utilizarea noilor tehnologii reprezintă o sursă importantă de creativitate.

Creativitatea reprezintă o dimensiune complexă a personalității copilului și dezvoltarea acesteia este determinată de activitatea cognitivă a celui mic, procesul fiind continuu. Datoria mea, ca pedagog, a fost aceea de a cerceta, experimenta și de a găsi metode educaționale artistice care să îmbine transmiterea noțiunilor și practica artistică într-un format în care tradiția orelor de desen să fie complectată armonios cu utilizarea noilor media electronice atât în predare cât și în practicile artistice. Utilizarea noilor tehnologii media și perceperea activităților din cadrul *workshop*-urilor ca o activitate creativă a generat o comunicare liberă și interactivă între participanți, copii, cât și între copii și profesor.

Lumea virtuală și noile perspective pe care aceasta le oferă în educația artistică a copiilor dezvoltă abilități și capacități creative, formează sisteme de gândire transferabile și deschide căi de înțelegere a lumii în care trăim.