

Produse școlare din secolul XXI între tradițional și digital

Dr. Lucia CEPRAGA

Republica Moldova, Academia de Studii Economice a Moldovei

Motto: „Trebuie să îi pregătim pe elevi pentru viitorul LOR,
nu pentru trecutul NOSTRU”.
(Ian Jukes, pedagog)[1]

Societatea noastră se dezvoltă în prezent într-un ritm alert. Schimbări profunde reclamă și educația. Or, elevii actualmente se află în situația în care trebuie să-și dezvolte abilități necesare pentru a avea succes în lumea de azi, și care să fie corespunzătoare mediului și nevoilor personale.

Forța motrice a secolului XXI rezidă în capitalul intelectual al tinerii generații. Progresul din acest mileniu va depinde de potențialul intelectual al generațiilor de oameni tineri. Prin urmare, astăzi este de datoria noastră a cadrelor didactice să fim foarte atenți la ceea ce învață elevii – cum anume învață și în ce mod trebuie să investească în competențele lor.

Competențele necesare în secolul al XXI-lea pentru învățarea limbii române în instituțiile cu predare în limbile minorităților naționale presupun mai mult decât competențele de bază de citire și scriere. Elevii trebuie să fie capabili să citească în mod critic, să scrie convingător, să gândească și să raționeze logic și să soluționeze probleme complexe de comunicare. Un elev de succes în secolul XXI trebuie să fie bun și la managementul informațiilor – să găsească, să evalueze și să aplice înțelegerea unor conținuturi noi în mod flexibil. Poate cel mai important obiectiv este ca elevii să fie capabili să-și stabilească propriile obiective și planuri de învățare – abilitatea de a stabili ceea ce știu deja, de a-și evalua punctele forte și pe cele slabe, de a se concentra asupra unei sarcini, de a-și urmări propriile progrese și de a-și valorifica succesele, de a-și îndrepta eșecurile; toate acestea fiind competențe care pot fi folosite pe tot parcursul vieții pentru a participa la societatea bazată pe învățare. Rolul profesorului este de a modela în mod deschis aceste procese, de a organiza situațiile în care elevii aplică aceste competențe și de a-i asista pe elevi în atingerea obiectivelor educației. [2]

Respectiv, misiunea noastră, în calitate de campioni ai 4C-urilor (gândire critică, comunicare, colaborare și creativitate), este să demonstrăm puterea și promisiunea învățării secolului XXI pentru fiecare beneficiar/ elev/ cursant fie de la educația timpurie sau învățământ preuniversitar, de la învățământul universitar sau post universitar, și chiar de la formare continuă. Astfel, profesorul alături de elev va demonstra sau cel puțin va încerca să dea dovadă de originalitate și a inventivitate în procesul didactic, va tinde să elaboreze și să implementeze noi idei creative, comunicându-le către alții, pentru a aduce o contribuție tangibilă și utilă în domeniul educațional.

Un plus aparte l-ar prezenta utilizarea tehnologiei digitale, a instrumentelor comunicării și/sau a unor rețele adecvate pentru a accesa, a gestiona, a integra, a evalua și a crea informații cu scopul de a funcționa într-o economie bazată pe cunoaștere, demonstrând astfel angajament față de învățare ca proces care are loc pe tot parcursul vieții.

De o atenție sporită ar trebui să se bucure competențele culturale, interculturale, care presupun formarea, dezvoltarea elevilor prin: colaborarea corespunzătoare și productivă cu ceilalți; valorificarea inteligenței colective a grupurilor când acest lucru este indicat; depășirea diferențelor culturale și utilizarea unor perspective diferite pentru a crește inovația și calitatea muncii; utilizarea competențelor interpersonale și de rezolvare a problemelor pentru a-i influența și îndruma pe alții în vederea atingerii unui scop; valorificarea punctelor forte ale altora pentru îndeplinirea unui scop comun.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0. International License

În continuarea, completarea celor menționate supra, amintim că și actual Curriculum – 2019 la disciplina Limba și literatura română pentru instituțiile cu predare în limbile minorităților naționale din Republica Moldova vine cu un element de noutate care este identificarea și proiectarea rezultatelor procesului de învățare, altfel spus, a **produselor** școlare realizate de elevi la lecții sau după ore.

În cadrul disciplinei amintite produsele sunt prezentate pe fiecare din cele cinci competențe specifice, or, o competență/ unitate de competență poate fi formată/dezvoltată prin realizarea diferitor produse. Totodată, un produs permite evaluarea mai multor unități de competențe, în acest sens, este recomandabil pentru cadrele didactice a identifica cu multă atenție produsul proiectat pentru evaluare, în corespundere cu cerințele curriculare, nivelul de pregătire al elevilor, condițiile/posibilitățile de realizare, mijloacele disponibile.

Pe lângă produsele tradiționale curriculum recomandă și un șir de e-produse. Integrarea acestora în curriculum a fost condiționată de schimbările evidente, care se întâmplă în societate, legate de evoluția rapidă a tehnologiilor informaționale și de comunicare în toate sferele societății. Școala modernă trebuie să se racordeze la transformările societății, or, pentru integrarea în mediul social, profesional se solicită o transformare digitală pentru modernizarea producției, creșterea productivității, sporirea participării la luarea deciziilor, crearea de locuri noi de muncă etc., în corespundere cu rigorile actualului mediu de comunicare. În acest sens, *dezvoltarea* inovațiilor și a *competențelor digitale* în sistemul educațional din Republica Moldova au fost stabilite drept prioritate națională în documentele de politici educaționale și strategice *Codul Educației al Republicii Moldova*, *Strategia națională de dezvoltare „Moldova 2020”*, *Strategia de dezvoltare a educației pentru anii 2014-2020*, *„Educația 2020”*, *Strategia Moldova Digitală 2020* ș.a., schimbări care au intervenit în plan social.

Având în vedere că respectiva competență digitală este interdisciplinară și totodată transdisciplinară, oferind multiple posibilități de dezvoltare a sistemului de competențe proiectat în Curriculumul la disciplină (competența de comunicare: audiere, vorbire, lectură, scriere, interacțiune și mediere; competența lingvistică, socio-culturală, pragmatică etc.), sugerăm profesorilor a încuraja elevii să utilizeze resursele digitale existente pentru a crea produse digitale proprii.

Un *produs digital* este considerat orice lucrare creată de elev și/ sau cadru didactic prin intermediul tehnologiilor informaționale și de comunicare, cum ar fi o înregistrare audio (mp3) sau video (mp4), un document în format Word sau o prezentare în PowerPoint, un portofoliu digital sau poster creat cu ajutorul Google Sites etc. Acestea pot fi înregistrate cu telefonul mobil, aparatul de fotografiat, camera de filmat și/sau alte gadgeturi moderne.

De la cele mai simple, cum ar fi înregistrarea răspunsului personal, prezentarea unui mesaj electronic, realizarea unei prezentări PowerPoint, selectarea informației din internet și completarea unor fișe de lucru, utilizarea dicționarilor on-line etc., până la realizarea unor produse complexe (Excursii virtuale, Portofolii digitale, Jurnale de lectură audio-video, înregistrarea unui interviu video etc.).

Abordarea digitală a procesului de instruire vine să susțină/exploreze gândirea laterală, învățarea creativă, colaborativă și interdisciplinară bazată pe proiecte, studii de caz, situații, probleme etc., în vederea creării contextului acțional de învățare a limbii române ca limbă non-maternă.

Un rol aparte în acest context i se atribuie procesului de receptare, valorificare, interpretare și realizare a diferitor tipuri de texte, ca produse, atât în format letric, cât și digital. Amintim că actualul Curriculum-2019 introduce o noțiune nouă – *textul multimodal*, acesta se referă la integrarea diferitor moduri (vizual, auditiv, lingvistic, chinestezic, spațial) pentru a crea sens și a transmite un mesaj. Multimodal nu este doar un text electronic, această categorie mai cuprinde reviste, cărți electronice, filme, pagini web, produse video, clipuri publicitare, designul vizual etc.

Elevii vor fi puși în condiții nu numai de a recepționa diverse texte multimodale, dar și de a redacta independent astfel de texte, cu integrarea/îmbinarea armonioasă a unor texte, scheme, tabele, imagini, desene, în format letric/electronic pe o temă concretă, conform sarcinii.

Lista de produse școlare la disciplină este variată și are un caracter deschis și poate fi diversificată, completată de cadrul didactic. Acestea pot fie realizate în mod individual sau în perechi/grup.

Produse la disciplină în format letric și electronic

Produse în format letric			
	Agenda/Jurnalul de lectură. Fișa de lectură. Agenda cu notițe paralele. Arborele genealogic al familiei. Articole. Autocaracterizare. Bandă desenată. Caracterizări Cărți de vizită a localității Colaje. Conversații tematice. CV Descreri.	Dezbateri. Dialoguri. Discursuri argumentative/informative/ de felicitare/ mulțumire etc.) Discuții (dirijate, tematice etc.) Eseuri structurate Fișa de lucru Fișa personajului Formulare completate Interviuri Întrebări de precizare/de clarificare Lapbook Mesaje Opinii argumentate Organizatori grafici	Portofoliu/Portofoliu tematic Postere/Postere tematice Pliante/afișe/flyere Prezentări Proiecte individuale/de grup Reclamații Relatări Reprezentări grafice. Infografice. Hărți conceptuale Rezumatul textului Scrapbook Scrisori de intenție Spoturi publicitare Studiu de caz
Produse în format electronic	e-Colaje. e-Discursuri etc. e-Mesaje electronice. e-Portofolii	e-Postere digitale e-Prezentări (PowerPoint/Prezi/ video). Excursii reale/virtuale Interviuri audio-video.	Înregistrări audio-video (în format mp3, mp4) Jurnale de lectură în format audio/audio-video.

Produsele pot fi evaluate, atât de către cadrul didactic, elev, colegi, eventual părinți, membrii societății. De notat că pentru evaluarea fiecărui produs profesorul va elabora indicatori, criterii de evaluare care vor fi anunțați din timp elevilor.

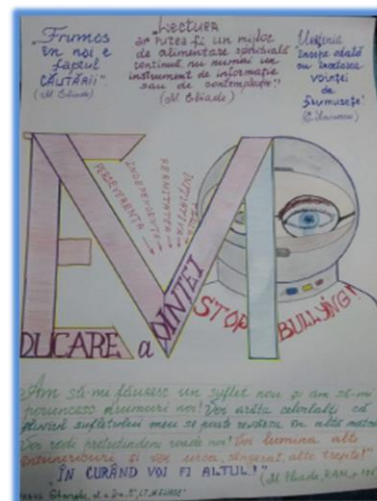
Produse școlare recomandate

Posterul reprezintă un mod de prezentare a unei informații/comunicări sub formă de afiș în cadrul unei comunicări, prezentări, lecții etc.

În mod obișnuit posterele sunt compuse atât din elemente grafice, cât și din text. Acestea sunt realizate în așa fel încât să atragă privirile și în același timp să transmită o anumită informație sau un anumit sentiment. Astfel, elevii vor fi îndemnați ca în realizarea unui poster să țină cont de: *organizarea, impactul vizual și mesajului* acestuia. Nu mai puțin importante în realizarea

posterului sunt *actualitatea, caracterul persuasiv, simplitatea, acuratețea, organizarea grafică* etc.

Posterul digital se realizează prin analogie cu *e-colajul/video-colajul*. În acest sens, de ajutor sunt anumite video-tutoriale, cum ar fi Scribus pe <https://www.youtube.com/watch?v=1Bte-ucWTXI>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0. International License

Colajul este o compoziție pe hârtie prin decuparea și lipirea unor elemente eterogene, în scopul obținerii unui efect de ansamblu, raportat la un anumit subiect. Se recomandă ca elementele obișnuite (*bucățele de hârtie colorată, imagini, fotografii, picturi, țesături, decupaje din reviste/ziare, spoturi publicitare etc.*) să fie îmbinate armonios pentru a transpune în plan artistic un nou mesaj, o nouă reinterpretare a valorilor.



Un colaj poate fi realizat pentru a prezenta viața și activitatea unui scriitor, a unei personalități marcante într-un anumit domeniu; în interpretarea unor texte literare; în ilustrarea și prezentarea unor subiecte tematice etc.

Mai nou este **e-colajul / video-colajul**, se poate realiza cu ajutorul instrumentelor de editare sau a unor programe speciale de elaborare a unor compoziții video din fotografii, imagini etc. De ex.: *ffDiaporama, DVD SlideShowGUI, Photostage, PhotoFilmStrip* etc.; YouTube, Photopeach etc.

<https://www.gabrielfaur.com/1281/program-de-facut-video-din-poze-cu-muzica-efecte-speciale-scris-text-gratis/>



Colaj Brancuși - Ovidiu Solcan [3]

Lapbook-ul este o lucrare, colecție de pagini, realizată sub forma unui pliant/o carte de mari dimensiuni, numit și „portofoliu pliabil”. Scopul lapbook-ului este prezentarea unei teme prin atașarea pe un suport de carton a unor clape, mini cărțițele, mini pliante, frazelor scurte, cuvintelor cheie, desene, grafice, diagrame, întrebări și răspunsuri, curiozități, informații, povestiri, legende scurte, jocuri, ghicitori etc., care cuprind elementele esențiale ale temei studiate.

E recomandabil ca produsul să fie realizat în grup. Elevii vor căuta, din diferite surse, informații pertinente, actuale, interesante; vor discuta cu coechipierii, explicând ce doresc să creeze, stabilind, astfel, sarcinile fiecăruia în parte. După realizare, elevii vor prezenta produsul finit. [4]



Scrapbook-ul este un produs în forma unei cărți sau a unui album, jurnal, care conține o colecție de fotografii, desene și decupaje însoțite de explicații scurte și comentarii personale.

Termenul de *scrapbooking* este, de fapt, îmbinarea dintre două cuvinte : „scrap” = tăietură și „book” = carte, album. O traducere în limba română a termenului de scrapbooking nu există ci doar o parafrază, dar dacă ar fi să-i dăm un termen românesc, probabil ar suna foarte bine „album cu amintiri”. Scrapbooking-ul, numit și „albumul tăieturilor”, a luat naștere în Europa în 1800, dar devine popular abia în 1826 după publicarea cărții lui John Poole: „Manuscript Glenings and Literary Scrap Book”. Cartea conține o colecție de poezii și timbre, instrucțiuni despre cum se adună și cum se realizează tăieturile – bucăți de hârtie decorate sau nu, flori presate, tăieturi din ziare, figuri, poezii.

În globu, a face *scrap* presupune să immortalizezi o anume amintire despre o persoană, un loc sau un eveniment.

A realiza o pagină de *scrap* înseamnă să spui o poveste, să păstrezi și să captezi momentele speciale, să nu redai o simplă imagine, ci să transmiți amintiri și emoții plăcute.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0. International License

În realitate însă, scrapbooking-ul este o tehnică prin care se pot realiza albume în care fotografiile sunt adunate și aranjate într-un mod neconvențional, dar cu o foarte mare atenție asupra detaliilor. Aici intervine creativitatea personală referitoare la încadrarea fotografiilor, tăierea lor cu o anumită formă, lipirea literelor, a biletelor. Plecând de la tehnica de bază, aceea de adunare și decorare a fotografiilor și adăugând alte tehnici (ștampilare, decupaj, bijuterii, pictură) iau naștere adevărate creații artistice, ajungând astfel la un adevărat **scrap art**. [5]

Un scrapbook poate conține o mulțime de lucruri, convențional divizate în mai multe tipuri de articole specifice:

- *poze/imagini/cărți poștale*, decupate astfel încât să afișeze doar anumite detalii și să pară mai interesante;
- *desene/tablouri*, chiar și desene foarte simple pot da un aspect minunat produsului;
- *ephemera*, pliante, chitanțe de la magazine, facturi de la cafenele sau restaurante, bilete de autobuz sau tren, ambalaje dulci, etichete de preț etc.;
- *realia*, lucruri „reale”: flori presate, frunze uscate, meniuri sau cărți de vizită - orice poate fi făcut plat și lipit; e) *hărți*, fie simple din birourile de turism, fie o hartă adecvată sau imprimată de pe internet, iar uneori dacă nu e de găsit o hartă, poate fi desenată personal;
- „*jurnalizare*”, notițe, comentarii, amintiri, detalieri ce pot face scrapbook-ul mult mai interesant.

Scrapbook-ul digital este o lucrare 2D prin recombinarea diferitelor elemente grafice. Este o formă de scrapbook, care se face folosind un computer personal, fotografii digitale sau scanate și software de grafică pe calculator. Este o formă relativ nouă a scrapbook-ului tipărit tradițional.

Îmbinarea scrapbook-ul digital cu scrapbook-ul tradițional reprezintă **scrapbook-ul hibrid**.

Scrapbook-ul hibrid presupune crearea de machete pe computer folosind consumabile digitale care vor fi apoi tipărite și combinate cu consumabile tradiționale, cum ar fi butoane, panglici și alte elemente.

Infograficul este o reprezentare vizuală a unor conținuturi (cifre, date, informații, evenimente etc.) prin combinarea, într-un mod creativ, de cuvinte, numere, imagini, ilustrații, grafică și clipuri video, într-un mod mai intuitiv și mai ușor de înțeles. Acestea evidențiază vizual relații dintre diferite elemente sau variabile care altfel ar fi dificil de perceput, dacă ar fi exprimate numai în cuvinte sau numai în cifre.

Infografica e atât de populară, deoarece interpretarea informațiilor grafice are loc în partea creierului care este responsabilă pentru producerea emoțiilor pozitive.

În crearea unui infografic, trebuie să se țină cont de anumite indicații și recomandări privind structura, forma, conținutul, paleta de culori și elementele vizuale ce pot fi utilizate. Aceste indicații permit profesorilor care apelează la o astfel de reprezentare vizuală să transmită mai bine informația dorită și permite elevilor să înțeleagă mult mai bine informația transmisă. [6]

La școală *infograficele* pot fi folosite pentru a îmbunătăți comunicarea și a adăuga valoare prezentărilor despre orice subiect. Modele de infografice eficiente și sugestive pot fi descărcate din Internet.

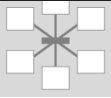
Daily Infographic este o colecție de infografice. În secțiunea pentru educație găsiți informații despre *Istorie, Limbi, Știință și alte subiecte școlare sau academice*.

Fix.com este un blog cu sute de infografice despre mâncare, gătit, amenajări ale grădinii, activități în aer liber, sănătate, întreținerea și reparațiile în casă.

Organizatorii grafici reprezintă niște instrumente sau un cadru care ne permit să colectăm, să facem legătura și/sau să prezentăm informații vizual.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0. International License

Spider Map		- Vocabular - Exemple de temă centrală	Modificări în timp
Cronologie		- Evenimente istorice - secvențierea - Biografie	- Exemple de temă centrală - Harta caracterului
16x9		- Planificarea filmului - Benzi desenate - Narrative cu detalii mai detaliate	Prezentarea informațiilor fără o ierarhie
Ciclu		- Călătoria lui Hero - Cicluri de viață	- Vocabular - Harta caracterului
Diagramă		- Comparație - Teme, simboluri și motive	Brainstormingul

[vide 7, *Storyboard That*]

Organizatorii grafici pot fi atât instrumente didactice, cât și produse didactice pot lua mai multe forme: diagrama Venn, defileul, pagini de poveste și hărți conceptuale etc.

Informațiile sunt prezentate într-un format ușor de citit, astfel pot spori gândirea, pot crea noi idei și pot viza subiectul sau sarcinile de care avem nevoie.

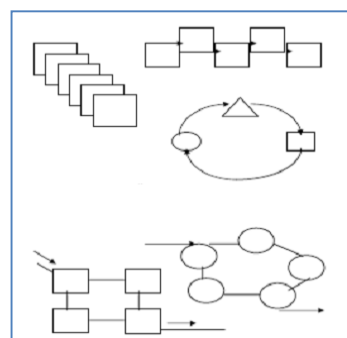
Un organizator grafic are rolul de a oferi structura ideilor sau conceptelor, facilitând colectarea sau adăugarea de informații. Odată terminat un organizator grafic devine produs și servește ca model de prezentare sau studiu.

Procesul didactic poate fi eficientizat, din perspectiva digitalizării, utilizării TIC grație **Storyboard That** care propune diferite modele de organizatori grafici. *Storyboard That* a creat un aspect versatil, care poate fi utilizat pentru a crea tablouri de scenă și benzi desenate uimitoare. Datorită *Storyboard That* puteți să vă asigurați că șablonul de organizator grafic este personalizat pentru lecția dvs., adăugând linii directoare pentru elevii dvs. și chiar cantitatea de celule pe care doriți să le utilizați [7].

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0. International License

Harta conceptuală este un produs ce reprezintă o modalitate de organizare logică a informațiilor, evidențiind relațiile dintre diverse concepte și idei. Hărțile conceptuale (“conceptual maps”) sau *hărțile cognitive* (“cognitive maps”) pot fi definite drept oglinzi ale modului de gândire, simțire și înțelegere ale celui/celor care le elaborează. Reprezintă un mod diagramatic de expresie, constituindu-și ca un important instrument pentru predare, învățare, cercetare și evaluare la disciplină.[8] În plus, aceasta constituie și o expresie a felului în care mintea noastră organizează și asimilează informațiile.

Grație hărții conceptuale, elevul poate avea o viziune de ansamblu asupra informațiilor și poate pricepe ce cunoaște și ce goluri urmează să completeze. Harta conceptuală ajută la o mai bună structurare a cunoștințelor, precum și la o consolidare mult mai eficientă a acestora, facilitează memorarea mai rapidă a informației, facilitează dezvoltarea gândirii logice și a abilităților de învățare. Hărțile conceptuale sunt foarte importante pentru că antrenează o serie de funcții ale creierului și îl ajută pe elev să-și formeze o gândire logică, la disciplină. Ea presupune și operații de analiză, identificare a semnificației conceptelor (prin procedura de ierarhizare), comparații, clasificări și raționamente



Felicitarea-quilling reprezintă un produs școlar creativ, cu impact estetic, dar și vizual-chinestezic. Prin realizarea acestui tip de produs elevul transpune într-o formă artistică un anumit mesaj, își dezvoltă imaginația, își cultivă gustul estetic.

Felicitarea-quilling se realizează prin rularea unor fâșii înguste de hârtie colorată, care, după ce au fost răsucite, sunt îmbinate și aranjate pentru a forma un produs ce conține un mesaj de felicitare, *mărțișoare*, *compoziții diverse*, *accesorii* etc. Finalitatea rezidă în verbalizarea acțiunilor pe parcursul activității în cadrul lecției de limba și literatură română sau în prezentarea produsului final, realizat acasă/în clasă. Felicitarea-quilling oferă posibilitatea elevului de a practica achizițiile lingvistice atât oral, cât și în scris, printr-o abordare integrată a competențelor proiectate la disciplină. [9]



Excursia virtuală este o colecție de imagini ale realității virtuale - panorame 360° și imagini 3D - adnotate cu detalii, puncte de interes și întrebări care le facilitează prezentarea unor locuri memorabile (case-muzeu, monumente istorice/de artă etc.). Excursia virtuală în cadrul lecției este o experiență multimedia asistată de un profesor, realizată în mod interactiv, prin prezentări, descrieri corecte, coerente și elocvente ale unor imagini puse într-o galerie foto într-o ordine cât mai ușor de urmărit. Excursia virtuală este un produs inter- și transdisciplinar, ce are priză la elevi. Eventual o Excursie virtuală poate fi pregătită în PowerPoint și salvată în PDF, după care postată în mediul virtual. [10-11] [Ex.:<http://360.moldova.travel/pano/view/113>; https://www.youtube.com/watch?v=WNAR_xke5fEM].

Concluzionând, aș vrea să etalez răspunsul la întrebarea: *Care este punctul de plecare de care ar trebui să țină cont un elev, în general o persoană dornică să dezvolte pentru prima dată un produs end-to-end?*

Nu o consider o simplă, banală întrebare, deoarece e o întrebare-cheie. Așadar, în viziunea noastră, fiecare persoană care dorește să dezvolte un produs end-to-end, trebuie să plece de la un vis pragmatic. Dacă ideea de a visa în mod pragmatic sună ciudat, este probabil pentru că am fost obișnuiți să credem că a avea visuri este un mod idealist și deloc practic de a trăi viața. Istoria ne arată, însă, că produsele care au schimbat cursul omenirii sunt acelea care au avut la bază – nu doar resursele necesare sau doar contextul necesar succesului, ci acelea care au avut la bază un vis pragmatic.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0. International License

În contextul schimbărilor din societatea actuală, aceste produse vor fi, a priori, sporadice, opționale, sau *nice to have*, a posteriori, vor evolua și ele atât ca și cerință, cât și în ceea ce privește calitatea, originalitatea.

Plusvaloare prezintă produsele realizate în grup, prin PBL, dat fiind faptul că elevii vor trebui să demonstreze abilități de a lucra eficient cu interlocutori, parteneri, echipe diverse, exersându-și flexibilitatea și voința, dorința de conlucra/ajuta, făcând compromisuri necesare pentru atingerea unui scop comun, asumându-și responsabilități alături de ceilalți pentru munca efectuată în colaborare.

Referințe:

- [1] A.Petrovici, „Competențele digitale ale profesorilor, între necesitate și utilitate”, iTeach: Experiențe didactice, 2014, <https://iteach.ro/experientedidactice/competentele-digitale-ale-profesorilor-intre-necesitate-si-utilitate>
- [2] V. Dulubei, „Școala Generală Nr. 8 “Constantin Săvoiu” între competență și performanță”, *Gorjeanul*, 2012, <https://gorjeanul.ro/scoala-general-a-nr-8-%E2%80%9CConstantin-savoiu%E2%80%9D-intre-competenta-si-performanta/>
- [3] „Cum arată Brâncuși reconstruit din zeci de bucățele de reviste? Ne arată Ovidiu Solcan”, „DESIGNIST”, 2014, <http://designist.ro/cum-arata-brancusi-reconstruit-din-zeci-de-bucatele-de-reviste-ne-arata-ovidiu-solcan/>
- [4] Simona-Mariana Drăgăescu, „LAPBOOK-ul – o metodă educațională interactivă, inovativă și de actualitate în vederea dezvoltării de competențe”, „EDICT – Revista educației” (ISSN 1582 – 909X), 2018, <https://edict.ro/lapbook-ul-o-metoda-educationala-interactiva-inovativa-si-de-actualitate-in-vederea-dezvoltarii-de-competente/>
- [5] <https://blog.craftmall.ro/2010/04/origini-si-ce-inseamna-scrapbooking/>
- [6] Angela Ivanesi, „Ce nu știați despre modalitățile de prezentare a conținutului jurnalistic în online: infografice, tabele, scheme”, 2018, <https://mediaforum.md/upload/webinar/ghiduri-profesionalizare/15-indrumar%20-Ivanesi.pdf>
- [7] N. Lupiani, „Tipuri de organizatori grafici pe Storyboard Tha”, <https://www.storyboardthat.com/ro/articles/e/grafice-organizatori>
- [8] <http://www.greferat.com/referate/pedagogie/METODE-ALTERNATIVE-DE-EVALUARE247.php>
- [9] Alexa Galgau, „Învăță să faci felicitări quilling!”, 2016, <https://www.divahair.ro/timp-liber/invata-sa-faci-felicitari-quilling!>
- [10] <http://360.moldova.travel/pano/view/113> .
- [11] https://www.youtube.com/watch?v=WNAR_xke5fEM