Clubul de lectură IMAGO
Liceul Tehnologic General Ioan Culcer, Tg-Jiu
Coordonator: prof. Diaconița Cristina-Liliana
Concursul Lecturiada elevilor, 2024
Secțiunea: Digiportofoliu /CINE EȘTI? DE UNDE VII?

LINK DE VIZUALIZARE:
https://www.canva.com/design/DAGqvGEiWkM/Ia-PdSvaEl192CqDLzGC8g/watch?fbclid=IwY2xjawMBDoRleHRuA2FlbQIxMQABHlmmRe6vjRpeolkRVmATg9AYp_XhLousthlVXa7heTjbmaD_FX4OJ1cdrmNd_aem_O89KzO1gukqmhAJEPMdfbQ

Titlul: CU PERSONAJELE LA TÂRGUL DE CARTE

Contextul

Proiectul educațional **„Cu personajele la târgul de carte”** vine ca un răspuns inovator la nevoia de identitate, oferind o abordare ludică, interactivă și interdisciplinară a literaturii, menită să redea lecturii tinerilor calitatea de experiență vie, actuală și formativă.

Demersul își propune să transforme lectura într-un act de comunicare autentic, în care elevii nu sunt doar consumatori pasivi, ci creatori și promotori culturali. Ideea centrală a proiectului constă în organizarea unui târg de carte tematic, în cadrul căruia elevii își asumă rolul unor personaje literare cunoscute din literatura română, care recomandă cărți contemporane pentru adolescenți. Astfel, elevii intră în pielea personajelor și, prin replici, standuri tematice și provocări literare, promovează titluri relevante, actuale, care tratează teme de interes pentru liceeni.

Proiectul are și o importantă componentă interdisciplinară, întrucât valorifică conținuturi din limba și literatura română, arte vizuale (prin amenajarea standurilor), educație media și digitală (prin promovare în social media), istorie (prin contextualizarea personajelor) și chiar educație antreprenorială (prin jocul de rol legat de vânzare, marketing și relația cu publicul). Astfel, elevii înțeleg literatura ca parte dintr-un ecosistem educațional mai larg, în care disciplinele se sprijină reciproc pentru a construi învățarea semnificativă.

Scop: consolidarea competențelor-cheie și a competențelor transversale la elevi, prin activități inter și transdisciplinare.

Obiective pentru elevi:

- Să se familiarizeze cu literatura română contemporană.
- Să-și stimuleze creativitatea prin asumarea unor roluri literare.
- Să creeze un context educațional interdisciplinar, atractiv și motivant.
- Să formeze echipe de lucru eficiente, capabile să organizeze un eveniment cultural.
- Să promoveze educația nonformală și învățarea prin joc de rol.

Public-țintă:

- *Beneficiari direcți* – elevi din învățământ liceal, clasele IX-XII și învățământ profesional din interiorul comunității școlare a instituției;
- *Beneficiari indirecți* – profesori din toate ariile curriculare, părinți, comunitatea locală.

Număr de elevi implicați: 50.

Etape/activități:

Activitatea 1:Documentare și selecție de personaje și titluri din literatura română contemporană (sec. XXI)

Elevii au citit fragmente din operele autorilor români contemporani recomandați pentru adolescenți (clasele IX–XII), precum Ioana Pârvulescu, Lavinia Braniște, Radu Vancu, Simona Antonescu, Dan Lungu, Cecilia Ștefănescu etc., și vor alege personaje din literatura clasică
pentru a deveni „ambasadori ai lecturii" la târg.

Activitatea 2: Crearea standurilor tematice „Personajele promovează lectura"

Elevii au pregătit prezentarea personajului ales (costum, decor, replici, slogan), au selecta cărțile românești contemporane care vor fi recomandate, au scris fișele de prezentare și au conceput provocări interactive (jocuri de rol, quiz-uri, pitch-uri de carte, scenete scurte etc.). Activitatea include redactarea conținutului pentru catalogul literar și repetiții pentru ziua evenimentului.

Activitatea 3:Activități de promovare și comunicare

Elevii au realizat materiale de promovare (afișe, flyere, postări sociale, clipuri scurte video cu personajele care invită la lectură), pe care le-au distribuit fizic și online. S-au creat campanii pe rețelele de socializare ale școlii. Un grup de elevi-jurnaliști va pregăti interviuri.

Activitatea 4: Evenimentul central al proiectului - TÂRG DE CARTE CU PERSONAJE

Fiecare personaj din literature clasică a promovat cărți contemporane, prin interacțiune directă, replici creative și activități interactive. S-au organizat și ateliere de creație (scriere final alternativ, desenarea copertei, minirecenzie), spații de relaxare și lectură, precum și lansări simbolice de carte. S-au propus provocări interactive: „Rescrie finalul", „Citește și convinge!", „Recunoaște personajul''.

Activitatea 5: Reflecție și evaluare; diseminare

Discuție ghidată: Ce ai învățat despre personaje?, Ce ai descoperit despre gusturile cititorilor?,
Cum s-ar vinde o carte într-o lume a personajelor literare?

Evaluare prin:

- autoevaluare și interevaluare (grile simple sau bilețele).
- jurizare de către un „juriu literar" format din profesori/invitați pentru: cel mai convingător personaj, cel mai creativ stand, cel mai reușit pitch de carte, cea mai bună echipă etc.
- S-au colectat impresii de la participanți prin jurnale de lectură și chestionare. A fost creată o galerie foto-video și un articol post-eveniment pe site-ul școlii. S-au oferit diplome și s-a organizat un moment festiv de încheiere, cu premierea celor mai apreciate personaje, standuri și activități.
- S-a realizarea un „Catalog de lectură" cu recomandările personajelor.

Sustenabilitate:

- Posibilitatea reluării proiectului anual, ca tradiție culturală în școală.