

Fișa de descriere a activității

Autor: Susai Adriana

Denumire: Construcția subiectului în romanul „Enigma Otiliei” de George Călinescu

Disciplina: Limba și literatura română

Clasa la care va fi folosită resursa: a XI-a

Publicul țintă (elevi, profesori, elevi/profesori): Elevi și profesori

Limba de dezvoltare a resursei: Limba română

Competența specifică vizată: 2.1. Utilizarea strategiilor de lectură în vederea înțelegerii adecvate a textelor studiate

Descrierea activității: Prezentarea interactivă despre romanul „Enigma Otiliei” de George Călinescu a fost realizată cu ajutorul platformei H5P, fiind concepută ca un material educațional digital ce îmbină elemente vizuale, informative și activități interactive, având la bază un material realizat inițial în Canva.

Primul slide al prezentării introduce elevii în universul operei prin afișarea titlului, a numelui autorului și a unei imagini sugestive, menită să capteze atenția. În plus, pentru a susține învățarea autonomă și accesul facil la text, a fost integrat un link către versiunea digitală a romanului, oferind elevilor posibilitatea de a citi sau consulta opera integrală direct din material.

Slide-urile următoare oferă informații generale despre roman: anul apariției (1938), genul și specia literară, curentul literar (realism), locul și timpul desfășurării acțiunii, precum și numărul capitolelor. Este prezentată și structura narativă, cu accent pe cele două planuri principale: lupta pentru moștenire și evoluția personajului Felix. Romanul este analizat din perspectiva trăsăturilor realiste, fiind evidențiate caracteristici precum naratorul omniscient, construcția tipologică a personajelor, tehnicile narrative clasice și desfășurarea cronologică a acțiunii.

Temele centrale – avariția, iubirea, ipocrizia, corupția morală și diferențele de clasă – sunt explicate clar, fiecare fiind însoțită de exemple relevante. Personajele cheie sunt prezentate succint, alături de imagini reprezentative, pentru a sprijini asocierea vizuală și înțelegerea trăsăturilor dominante.

Un punct forte al materialului îl reprezintă activitățile interactive realizate cu ajutorul H5P. Acestea includ exerciții de tip „Adevărat/Fals”, alegere multiplă, drag and drop, identificarea temelor și trăsăturilor personajelor, elemente interactive pe imagini și un quiz de recapitulare. Prin aceste componente, prezentarea se transformă într-un instrument complet de predare, aplicare și evaluare, stimulând gândirea critică și implicarea activă a elevilor.

Prezentarea se încheie cu un link către ecranizarea romanului, adăugând o dimensiune audiovizuală importantă pentru aprofundarea și compararea mesajului literar cu cel cinematografic.

Utilizare: Utilizarea acestei resurse în cadrul lecțiilor contribuie la crearea unui mediu de învățare modern, dinamic și centrat pe elev. Materialul încurajează învățarea activă, sprijină formarea competențelor digitale și literare și facilitează accesul permanent la conținut, inclusiv în afara clasei. Prin integrarea elementelor interactive, prezentarea devine un instrument eficient de predare și învățare, care răspunde nevoilor actuale ale educației și elevilor digitalizați.