



TITLUL LECȚIEI	Construcția subiectului în romanul „Enigma Otiliei” de George Călinescu
Disciplina	Limba și literatura română
Informații despre elevi?	
Clasa	a XI-a
Intervalul de vârstă și nivelul elevilor	16-17 ani
Caracteristici speciale ale elevilor	Elevii de clasa a XI-a pot înțelege concepte complexe și analizează critic texte literare. Formulează opinii personale și stabilesc conexiuni între idei, fiind motivați în special de activități interactive și teme relevante pentru experiența lor. Au nevoie de valorizare, autonomie și un climat de învățare colaborativ, iar relația pozitivă cu profesorul și colegii influențează semnificativ nivelul lor de implicare și performanță.
Autor profesor¹	
Nume și prenume	Susai Adriana
Scoala	Colegiul Național „Aurel Vlaicu”, București

¹ Prin aceasta confirmați că resursa este autentică, creată de dumneavoastră



Accentul în învățare al lecției?

Subiectul lecției	Construcția subiectului în romanul „Enigma Otiliei” de George Călinescu	
Obiective operaționale	O1- să identifice cele două planuri narrative ale textului; O2- să recunoască temele principale ale romanului; O3- să identifice personajele principale și să prezinte trăsăturile lor esențiale.	
Cuvinte cheie	Enigmă, avariție, moștenire, diferențe sociale, realism balzacian, plan narativ.	
Metode	Expunerea, învățarea prin descoperire, exerciții formative, utilizarea tehnologiei	
Descriere RED		
Descrierea resursei	Descriere narrativă	<p>Lecția a debutat cu un slide introductiv ce a inclus titlul romanului, autorul și o imagine sugestivă, împreună cu un link către textul integral al romanului, oferind astfel elevilor un punct de plecare clar și accesibil. Pentru a stimula implicarea activă, s-au integrat în prezentare mai multe activități interactive realizate cu platforma H5P. Acestea au constat în exerciții de completare menite să ajute elevii să identifice și să înțeleagă cele două planuri narrative ale romanului, precum și itemi de tip adevărat/fals și alegere multiplă, care au facilitat verificarea și consolidarea cunoștințelor legate de temele principale.</p> <p>Descrierea personajelor a fost completată cu imagini reprezentative și activități interactive, ceea ce a permis elevilor să relaționeze mai ușor trăsăturile personajelor cu temele literare abordate. Întregul parcurs didactic a fost gândit astfel încât să susțină atât învățarea vizuală, cât și cea activă, folosind tehnologia pentru a diversifica metodele de predare.</p> <p>Lecția s-a încheiat cu un quiz aplicativ, care a oferit o recapitulare dinamică și motivatională a cunoștințelor acumulate. În plus, un link către</p>



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență

		ecranizarea romanului a fost oferit pentru a completa experiența educațională printr-o perspectivă vizuală și culturală suplimentară.



Ecosistem Digital pentru Învățare Sustenabilă
cu Ressurse și Practici Educaționale Deschise

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă
cu resurse și practici educaționale deschise

PNRR. Finanțat de Uniunea Europeană – Următoarea Generație UE
<https://mfe.gov.ro/pnrr/> <https://www.facebook.com/PNRROficial/>



	<p>Scopul si obiectivele resursei</p>	<p>Scop: Să faciliteze înțelegerea și analiza romanului „Enigma Otiliei” printr-o prezentare digitală interactivă, care să stimuleze implicarea activă a elevilor și să susțină dezvoltarea competențelor de lectură critică și interpretare literară.</p> <p>Obiective:</p> <p>O1- Să ofere informații clare și structurate despre contextul, structura și temele romanului.</p> <p>O2 - Să ajute elevii să identifice și să înțeleagă planurile narrative și temele principale ale operei.</p> <p>O3 - Să faciliteze recunoașterea și caracterizarea personajelor cheie din roman.</p> <p>O4 - Să permită consolidarea cunoștințelor prin evaluare formativă, activități interactive și recapitulare.</p>
	<p>Descrierea narativă a activităților de învățare din lecție- pas cu pas organizare și structură</p>	<p>Timp estimat</p> <p>Captarea atenției:</p> <p>S-a realizat un slide introductiv atractiv ce conținea titlul romanului „Enigma Otiliei”, numele autorului și o imagine sugestivă, însotite de un link direct către textul integral al operei. Această combinație vizuală și accesul facil la materialul de studiu a stimulat interesul și curiozitatea elevilor, pregătindu-i pentru parcurgerea conținutului.</p> <p>5 min</p>



	<p>Desfășurarea acțiunii:</p> <p>Pentru a facilita înțelegerea structurii narative, s-a utilizat o activitate interactivă de completare realizată cu platforma H5P. Elevii au fost provocati să identifice și să completeze cele două planuri narrative principale: planul moștenirii și planul formării personajului Felix. Această etapă a stimulat gândirea critică și a consolidat înțelegerea logicii textului.</p> <p>Ulterior, temele centrale ale romanului — lupta pentru moștenire și avariția, iubirea și relațiile amoroase, ipocrizia și corupția morală, diferențele de clasă și influența socială — au fost prezentate succint și explicate prin exemple concrete. Pentru aprofundare și verificare, elevii au participat la itemi de tip adevărat/fals și alegere multiplă, realizate tot prin H5P, care au permis o evaluare formativă interactivă și au menținut interesul activ al acestora.</p> <p>Pentru a conecta elevii mai profund cu personajele romanului, a fost introdusă o activitate de tip „drag and drop” în care elevii au asociat imagini reprezentative cu trăsăturile specifice fiecărui personaj cheie (Felix Sima, Otilia Mărculescu, Costache Giurgiuveanu, Stănică Rațiu, Leonida Pascalopol, Aglae Tulea). Această metodă a favorizat învățarea vizuală și a contribuit la memorarea caracteristicilor personajelor printr-un exercițiu</p>	35 min



	<p>interactiv și ludic.</p> <p>.</p>	
	<p>Obținerea performanței:</p> <p>Obținerea performanței a fost evaluată printr-un quiz aplicativ care a oferit o recapitulare eficientă și a permis identificarea nivelului de înțelegere al fiecărui elev. În plus, oferirea unui link către ecranizarea romanului a extins experiența educațională, stimulând interesul și consolidând cunoștințele printr-o abordare multimedia.</p>	10 min
		5 min
Metode de evaluare	Evaluarea în cadrul lecției a fost realizată prin activități interactive H5P, precum exerciții de completare, itemi adevărat/fals și alegere multiplă, care au oferit feedback imediat și au verificat înțelegerea pe parcurs. Activitatea „drag and drop” a evaluat recunoașterea personajelor și asocierea trăsăturilor. Quiz-ul final a avut rol de evaluare sumativă, consolidând cunoștințele acumulate. Astfel, metodele au fost variate, interactive și adaptate pentru a susține o învățare activă și eficientă.	
Care sunt nevoile elevilor pentru a putea atinge obiectivele învățării?		
Cunoștințe anterioare	Pentru a atinge obiectivele lecției, elevii trebuie să dețină anumite cunoștințe anterioare esențiale. Aceștia trebuie să aibă abilități de analiză și interpretare a textelor literare și să fie familiarizați cu tehniciile narrative utilizate în operele literare. De asemenea, este important să înțeleagă conceptele de temă, motiv literar și caracterizare de personaj. Aceștia trebuie să fie capabili să facă conexiuni între contextul social al epocii și mesajul operei. Experiența	



	În utilizarea unor instrumente digitale pentru realizarea activităților interactive reprezintă un avantaj seplimentar care facilitează parcurgerea lecției.	
Spațiu și materiale	Este necesar un spațiu de învățare liniștit, dotat cu echipamente digitale (computer, proiectoar, acces la internet) pentru utilizarea prezentării interactive și a platformei H5P. Materialele includ prezentarea digitală, acces la textul romanului, activități interactive și suport vizual (imagini, clipuri video) pentru a susține procesul de învățare.	
Ce instrumente sunt necesare pentru a introduce resursa?		
Aplicații implicate	Obligatoriu	H5P
	Optional	Youtube
Infrastructură/ echipament	Obligatoriu	Laptop, videoproiectoar, cablu HDMI
	Optional	



Tip de resurse de învățare	Resursă educațională deschisă	
Resurse de Timp / Spațiu	50 min, sala de clasă.	
Alte aspecte care trebuie luate în considerare		
Bibliografie și webografie: „Enigma Otiliei” de George Călinescu https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.flickr.com%2Fphotos%2Fveronique3%2F14178139814&psig=AOvVaw37FB7UAFIC4l0Od6RicpDC&ust=1747934764408000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCLiX6siKtY0DFQAAAAAdAAAAABAf https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fp%2FCostache-Giurgiuveanu-100067058957766%2F&psig=AOvVaw26Jg_2uy ybBn1W13HxLYB&ust=1747935036497000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCIjkoMmLtY0DFQAAAAdAAAAABAK https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2FCineMaraton%2Fvideos%2Ffilmul-zilei-ora-1730-felix-%25C8%2599-otilia-1971-dramaecranizare-dup%25C4%2583-romanul-enigma-o%2F546466080610355%2F&psig=AOvVaw0L_RR8QmHpiqr7zMQI1v0R&ust=1747934983929000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCLCD-bCLtY0DFQAAAAAdAAAAABAo https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fp%2FS%25C4%2583nic%25C4%2583-Ra%25C5%25A3iu 100071703183118%2F&psig=AOvVaw2zeW9vGl34x4j4ycD8S JL0&ust=1747935191382000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCIDtI50MtY0DFQAAAAAdAAAAABA E https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fphoto.php%3Ffbid%3D379367426028871%26id%3D379243562707924%26set%3Da.379367449362202&psig=AOvVaw1OZvDbYk1tQqcH8TCyBO9i&ust=1747935265782000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCJjY67eMtY0DFQAAAAAdAAAAABA n https://youtu.be/8hUf1le6N4A?si=NhGTBlKBW7qHdhf https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fcarturesti.ro%2Fcarte%2Fenigma-otiliei-1196188732&psig=AOvVaw0LcHQAOZNfuVE0oZ3CsKgn&ust=1749669504620000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCPDZ8vvI540DFQAAAAAdAAAAABA X https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1203971961/1150759.jpg https://portokal.ro/media/catalog/product/cache/4a7e185f2f67099cec3d8e3647c8e6c7/m/_m_enigma-otiliei_1.jpg https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Flitera.md%2Fenigma-otiliei-357216&psig=AOvVaw0LcHQAOZNfuVE0oZ3CsKgn&ust=1749669504620000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCPDZ8vvI540DFQAAAAAdAAAAABBB H https://liceulfranciscan.ro/biblioteque/materiale_digitalice/George_Calinescu-Enigma_Otiliei.pdf		



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



Planul Național
de Redresare și Reziliență

EDIS® PED

Ecosistem Digital pentru Învățare Sustenabilă
cu Resurse și Practici Educaționale Deschise

EDIS - PED: Ecosistem digital pentru învățare sustenabilă
cu resurse și practici educaționale deschise

PNRR. Finanțat de Uniunea Europeană – Următoarea Generație UE
<https://mfe.gov.ro/pnrr/> <https://www.facebook.com/PNRROficial/>